

Lajos Egri



Umění
dramatického
psaní

Tato kniha vychází z italského překladu s přihlédnutím k americkému originálu; vzhledem k tomu, že italská variace se od té anglické značně liší, může dojít i v transpozici vůči americké předloze k jistým odlišnostem. Chybí zde tematicky vybočující předmluva, zastaralá kapitola "Psaní pro televizi", autorovy přílohy s rozbory a synopsami uváděných her a postup "Jak prodat vaši hru", cílený především pro americkou Broadway.

Z italštiny přeložil a poznámkami doplnil Matteo Difumato, roz. Jiří Zygma (*1981)

Italský překlad knihy "L'arte della scrittura drammaturgica" byl vydán v r. 2003 nakladatelem Dino Audino Editore v Římě v překladu Olimpia Medici & Roberto Gagnor & kolektiv, Egriho původní anglická předloha "The Art of Dramatic Writing" vyšla v Americe poprvé v r. 1942 v nakladatelství Simon & Schuster, Inc.

Jazyková revize: Pavla Podzemná

Překladatel a spoluautor děkuje za hmotnou i nehmotnou podporu Filozofické fakultě Masarykovy univerzity, její knihovně a virtuální badatelně Divadelního ústavu.

Nedobrovolné šíření díla je zapovězeno.

© Quadrom z. s.

2013



ISBN 978-80-905290-6-9

Doporučená cena 225 Kč / 9 €

<http://quadrom.eu>

Úvodní slovo

Tato kniha nebyla napsána jen pro spisovatele a dramatiky, ale také pro laickou veřejnost. Pokud čtenáři pochopí princip psaní, uvědomí si potíže a ohromné úsilí, které stojí za všemi literárními díly, a ocení je mnohem upřímněji.

V této knize provedeme rozbor různých divadelních her, aniž bychom je vychvalovali nebo naopak zatracovali. A jestli budeme citovat z některých jejich pasáží, abychom vysvětlili či vymezili určitý jev, nemusíme proto nutně vychvalovat celou hru.

Budeme se zabývat jak hrami klasickými, tak moderními. Pozastavíme se však spíše více nad těmi klasickými, poněvadž valná část moderních komedií bývá zapomenuta až příliš rychle. Většina vzdělaných osob klasiku zná a ta je také často vždy k dispozici.

Naše teorie je přitom založena na "postavě", jež nepřetržitě reaguje, a to takřka násilně, na základě neustálé proměny vnějších a vnitřních stimulů.

Jaká je přeci základní charakteristika lidské bytosti, každé lidské bytosti - možná i vás, kteří čtete tyto řádky? Je nezbytné na tuto otázku odpovědět ještě předtím, než budeme hovořit o "bodě útoku", "instrumentaci" a dalších věcech. Nejdříve musíme poznat lépe biologii subjektu, který následně uvidíme v akci.

Začneme rozbohem pojmů, jako jsou "premisa", "postava" a "konflikt". Bude nám k užitku dát čtenáři ponětí o moci, která vede postavu buď k úspěchu, nebo ke zkáze.

Konstruktér, jenž nezná materiál, se kterým pracuje, jde vstříc katastrofě. V našem případě jsou těmi materiály "premisa", "postava" a "konflikt". Bez toho, že bychom poznali tyto úkazy v nejmenších detailech, je totiž zbytečné mluvit o tom, jak se píše hra. Doufáme, že se v tomto pojetí čtenář najde.

V našem textu nabídneme nový přístup ke psaní všeobecně a na dramatické psaní obzvláště. Jedná se o přístup založený na přirozeném zákoně dialektiky.

Existují velká dramata napsaná nesmrtelnými autory, která se předávala po staletí. A přece, i géniové se často spletli a napsali špatné hry. Proč? Protože psali na základě instinktu a ne na bázi přesných vědomostí. Instinkt tak může přinést člověku jedno, někdy i více mistrovských děl, ale stejně tak jako může zplodit i velký omyl. Experti však načrtli jistý seznam pravidel, která vládnu umění dramatického psaní. Dva tisíce pět set let nazpět Aristoteles, první a nepochybně nejvlivnější člověk v dramatice, napsal:

Nejpodstatnější je struktura událostí - nikoli člověka, ale struktura jednotlivých činů a života.

Aristoteles popřel důležitost postavy a tento náhled přetrval až dodnes. Ostatní přitom prohlašovali, že postava je centrální bod v jakémkoli literárním díle. Lope de Vega, španělský dramatik šestnáctého a sedmnáctého století, to nastínil takto:

V prvním dějství zmiňte téma. V druhém zkřížte činy takovým způsobem, že v půlce třetího dějství bude těžké uhádnout konečné vyústění. Stále oklamávejte očekávání tak, aby se na konci mohlo stát něco naprosto odlišného, než jak se to jevílo nebo jak bychom to odhadovali.

Německý kritik a dramatik Lessing napsal:

Nejpřísnější dodržování pravidel nemůže vynahradit nejzanedbatelnější nedostatek u postavy.

Francouzský dramatik Corneille napsal, že:

Je jasné, že existují pravidla pro psaní her, protože i to je umění, ale není vůbec zřejmé, v čem tato pravidla spočívají.

A tak dále, série vzájemných protimluvů.. Někteří si zakládají přímo na tom, že by bylo potřeba nemít na to žádná pravidla. To je nejzvláštnější ze všech úhlů pohledu. Víme, že jsou pravidla pro stolování. Pro chůzi i pro dýchání. Víme, že jsou také nějaká pravidla pro malbu, hudbu, tanec, let či stavění mostů. A že máme rovněž pravidla pro jakýkoli typ projevu ze života nebo přírody - - proč by potom psaní měla být nějaká výjimka? Je jasné, že není. Někteří spisovatelé, kteří se pokusili vytvořit seznam takových pravidel, říkají, že drama je složeno z různých částí: námět, děj, činy, konflikt, zápletka, hlavní čili klíčová scéna, prostředí, dialog a klimax. Byly napsány knihy o každé z těchto částí s příslušným vysvětlením i analýzou pro studenty. Tito autoři se tématem zabývali poctivě. Studovali práce ostatních ze stejného oboru. Napsali sami také hry a učili se z vlastních zkušeností. Ale jejich čtenář nebyl nikdy naplněn. Něco chybělo. Student stále nechápal souvislosti mezi zápletkami, napětím, konfliktem a prostředím, a co z nich či z jiných jevů dramatického psaní mělo společného s tím, jak vytvořit dílo, které měl v úmyslu napsat. Znal dobře význam "námětu", ale jakmile se snažil ho vymyslet, ztrácel se. Po tom všem řekl William Archer¹, že námět není vůbec nutný. Percival Wilde² zdůrazňoval, že *námět je nezbytný na začátku, avšak poté je potřeba pohřbít ho tak hluboko, aby ho nikdo nemohl zaznamenat*. Kdo měl pravdu?

Rozmýšlejte pak tzv. klíčovou scénu. Pro některé experty byla nezbytná, pro jiné jako by ani neexistovala. A proč byla nezbytná, byla-li? Nebo, v opačném případě, proč nebyla? Každý autor učebnic zobrazoval svou oblíbenou teorii, ale žádná z nich neutvořila komplexní obraz takovým způsobem, aby skutečně studentům pomohla. Chyběla sjednocující síla.

¹ William Archer (1856 – 1924) – skotský divadelní kritik a překladatel Ibsena

² Percival Wilde (1887 – 1953) – americký dramatik a autor knih o divadle a jednoaktovkách

Věříme, že klíčová scéna, tah, prostředí a vše ostatní je nadbytečné. *Jsou výsledkem něčeho mnohem důležitějšího*. Je zbytečné říkat spisovateli, že je potřeba napsat hlavní scénu nebo že jeho hra postrádá tah či zápletky, pokud mu nedokážeme vysvětlit, jak těchto efektů dosáhnout. A definice není odpověď. Musí být přeci něco, co *vytváří* potřebnou tenzi, něco, co *utváří* zápletku s tím, že autor se nepokoušel vědomě dosáhnout kýženého cíle. Musí být tedy nějaká síla, která sjednocuje všechny části a která je nechá vyrůstat přirozeně, jako třeba dar od boha. Myslíme si, že víme, co by takovou silou mohlo být: lidská přirozenost v celé své složitosti a protimluvech dialektiky. Nikdy bych si nepomyslel, že by tato kniha mohla říci poslední slovo o dramatickém psaní. Naopak. Ražením nové cesty vyvstávají různé chyby a častokrát se nevyjádříme přesně. Ti, kdo přijdou po nás, si oklestí cestu více do hloubky a přetaví tento dialektický pohled na psaní do ucelenější formy tak, jak bychom ani nemuseli doufat. Tato kniha, která používá dialektický pohled, rovněž podléhá stejným zákonům dialektiky. Teorie, již zde předkládáme, je *teze*. Jejím opakem je *antiteze*. Z jejich spojení se pak rodí *syntéza*, která sjednocuje tezi a antitezi. A to je cesta k pravdě.

První kapitola

Premisa

Muž sedí ve své dílně a pracuje na svém vynálezu na jakémsi stroji plném pružin a soukolí. Ptáte se ho, co to má být za zařízení, k čemu to má sloužit. On se na vás důvěrně podívá a zašeptá: „Nemám tušení.“

Dále je tu jeden, který se zadýchán přičítá na cestu. Zastavíte ho a ptáte se, kam právě jde. „Jak to mám vědět?“ supí. „Jdu si po svých.“

Vaše první myšlenka - a také naše, stejně jako všech - zní, co tihle dva pobláznění proboha zamýšlejí. Každý opodstatněný vynález musí přece mít svůj účel, každá cesta svůj cíl. A přeci, jakkoli se to může zdát neuvěřitelné, tato jednoduchá nutnost nikdy nebyla žádným způsobem vyslyšena v divadle. Tuny papíru jsou pokryty kilometry popisků bez jakéhokoli smyslu. Je to horečnatá posedlost, obrovská energie, avšak nikdo se nezdá být obeznámen s tím, kam vlastně jde.

Každá věc má svůj smysl, dalo by se říci premisu. Každá sekunda našeho života má nějakou svoji premisu, ať už si to uvědomujeme nebo ne. Tato premisa může být tak jednoduchá jako dýchat. Nebo komplikovaná tolik jako klíčové emotivní rozhodnutí, ale existuje vždy. Možná nedokážeme rozlišit každou jednotlivou premisu, jenže to neznamena, že by nebyla. Naše snaha přejít na druhou stranu pokoje může být zmařena neviděnou podnožkou, ale premisa existuje i přesto. Premisa každé sekundy přispívá k premise minuty, již je součástí, stejně jako každá minuta přispívá svou částí k hodině a hodina ke dni. A tak, nakonec, existuje premisa pro každý život.

Mezinárodní *Websterův slovník*³ říká:

Premisa: dříve prokázané nebo předpokládané tvrzení, základ rozhovoru. Domnělá nebo určená teze vedoucí k závěru.

Jiní, zejména lidé od divadla, definovali tu samou věc jinými slovy: námět, teze, původní myšlenka, hlavní myšlenka, cíl, účel, hnací síla, motiv, záměr, plán, zápletka, základní pohnutka. Pro naše účely vyberme slovo "premise", protože obsahuje všechny významy, které mohou vyjádřit ostatní názvy, a protože je rovněž méně náchylné k mýlkám.

Ferdinand Brunetièr⁴ tvrdí, že to, co je zprvu potřeba k napsání komedie, je mít "cíle". A to je ona premisa.

³ *Webster's Dictionary* – původně *American Dictionary of the English Language*, sestavený Noahem Websterem a vydaný poprvé v r. 1828

⁴ Ferdinand Brunetièr (1849 – 1946) – francouzský literární kritik a historik

John Howard Lawson⁵: „Vše začíná prvotní myšlenkou“. Odkazuje opět na premisu.
Profesor Brander Matthews⁶: „Komedie musí mít námět“. Což je zase premisa.
Profesor George Pierce Baker⁷ cituje Dumasova syna: „Jak se můžeš rozhodnout, kterou cestou se dát bez toho, abys věděl, kam půjdeš?“ Premisa ti ukáže cestu.
Přitom všichni chtějí říct jen jednu a tu samou věc: musíte mít premisu pro vaše drama.
Projděme několik her a poznejme, jaké jsou jejich premisy.

Romeo a Julie

Tragédie začíná hrozivým rodovým svárem mezi dvěma rodinami - Kapulety a Monteky. Montekové mají syna Romea a Kapuleti dceru Julii. Láska těchto dvou mladých je tak velká, že je nechá zapomenout i na tradiční nenávist mezi jejich rody. Rodiče Julie ji zkoušejí přinutit vzít si hraběte Parida, ale ona nechce a žádá o radu svého dobrého přítele františkána. Ten jí doporučí vypít silnou dávku uspávacího lektvaru v předvečer její plánované svatby, který způsobí, že bude vypadat mrtvá celé čtyřicet dvě hodiny. Julie následuje jeho doporučení. Všichni si myslí, že zemřela. Tak začíná velká tragédie dvou zamilovaných. Romeo, který uvěří, že Julie opravdu skonala, vypije jed a umírá vedle ní. Jakmile se Julie probouzí a nalezne tělo Romeovo, bez váhání se rozhodne spočinout v smrti vedle něho.

Toto drama zcela jasně vypovídá o lásce. Jenže jsou různé druhy lásky. Zde se bezpochyby jedná o velkou lásku, protože její dva milenci nejenže porušili rodinnou tradici v nenávisti, ale zřekli se také svého života, aby se spojili po smrti. Premisa je tedy tato:
Velká láska překoná i smrt.

Král Lear

Důvěra krále ve své dvě dcery je bolestivě narušena. Obírají ho o veškerou jeho autoritu a ponižují ho až do té míry, že z něj učiní pokořeného a zničeného starce, který zahyne jako blázen.

Lear bezvýhradně věří svým nejstarším dcerám. Jde v ústrety své destrukci, protože věří jejich prolhaným řečem.

Domýšlivý muž věří pochlebování těch, kteří mu pochlebují. Avšak není možno důvěřovat těm, kteří tak činí, poněvadž kdo věří pokrytcům, kráčí vstříc zničení. Takže by se dalo říci, že premisou této tragédie by mohlo být:

Slepá důvěra vede ke zkáze.

⁵ John Howard Lawson (1894 – 1977) – americký spisovatel, člen hollywoodské komunistické strany

⁶ Brander Matthews (1852 – 1929) – americký spisovatel a učitel, profesor dramatické literatury

⁷ George Pierce Baker (1866 – 1935) – americký učitel dramatického psaní, teoretik "dobře udělané hry"

Macbeth

Macbeth a Lady Macbeth se ve své bezuzdné ctižádosti dospět k svému cíli rozhodnou zabít krále Duncana. Poté proto, aby upevnili své pozice, Macbeth najme do svých služeb vrahy, aby se zbavil Banqua, ze kterého má strach. Později je nucen spáchat další a další vraždy, aby uhájil bezpečně svou pozici, které docílil prostřednictvím mordu. Ke konci se jiní šlechtici a jeho poddaní vzbouří a Macbeth umírá tak, jak žil: násilným způsobem. Lady Macbeth umírá v zajetí hrůzy a výčitek svědomí.

Jaká je premisa této tragédie? Otázka, kterou je třeba si položit, zní: jaká je hnací síla? Bezpochyby je to ctižádost. A jaký typ ctižádosti? Bezohledná, protože je nasáklá krví. Macbethův pád je předznamenán již samotným způsobem, jakým dosáhl svého cíle. Tudíž premisa Macbetha bude: *Bezohledná ctižádost vede k sebezničení.*

Othello

Othello najde Desdemonin kapesníček v Cassiově domě. Byl tam přemístěn Jagem s přesným úmyslem vzbudit v něm žárlivost. A tak Othello zabije Desdemonu a poté se bodne do srdce.

Zde je nosnou motivací žárlivost. Bez ohledu na to, proč tato žárlivost zvedla svou ošklivou hlavu, podstatné je, že plní funkci hybné síly v této hře, a vzhledem k tomu, že Othello zabije nikoli jen Desdemonu, ale také sebe samého, premisou tedy budiž:

Žárlivost ničí sebe sama i objekt její lásky.

*Přízraky*⁸ – Henrik Ibsen

Základním konceptem je zde dědičnost. Drama vychází z biblické citace, což je rovněž premisa:

Hříchy otců se odrážejí v jejich dětech.

Každé slovo, každé gesto a každý konflikt se děje s ohledem na tuto premisu.

*Slepá ulička*⁹ - Sidney Kingsley

Je evidentní, že autor chce ukázat a dokázat, že:

Chudoba pobouzí zločin.

A podařilo se mu to.

Sladké ptáče mládí - Tennessee Williams

Jistý bezohledný mladík, který chce uspět jako herec, naváže vztah s dcerou jednoho boháče. Ona se tak nakazí pohlavní chorobou. Dále mladík najde herečku v uctivém věku, která mu pomůže výměnou za jeho lásku. Ale štěstí mu přestane přát a nakonec je vykastrován davem, vyštvaným od otce zmíněné dívky. Premisou tohoto dramatu je opět:

⁸ O tomto dramatu bude v rozboru pojednáno později - starší překladový název: *Strašidla*

⁹ O této hře od Sidneyho Kingsleyho (1906 – 1995) bude ještě podrobněji pojednáno dále. Tento poněkud pozapomenutý americký dramatik získal Pulitzerovu cenu v r. 1936 a *Slepá ulička* byla i zfilmována

Bezcitná ctižádost vede k pohromě.

Juno a páv - Sean O'Casey¹⁰

Kapitán Boyle, ješitný a povalečský opilec, se dozví, že jeho starý příbuzný zemřel a odkázal mu velkou sumu peněz, která mu má být brzy vyplacena. Boyle a jeho žena Juno se ihned připravují na bezstarostný život: zatímco však očekávají dědictví, vypůjčují si spoustu peněz od sousedů, nakoupí spoustu zbytečných věcí a Boyle utratí spoustu peněz za alkohol. Později se ukáže, že dědictví nepřijde, protože závěť byla napsána nejednoznačně. Rozzuření věřitelé se k němu znenadání vydají a drancují mu dům. Neštěstí nepřichází nikdy samo: Boyleova dcera je svedena a čeká dítě, syn je zabit a manželka s dcerou odcházejí pryč. Na konci už Boyle nemá nic; dotkl se dna.

Premisa:

Zahálka vede ke zhoubě.

Pravda a stín - Paul Vincent Carroll¹¹

Thomas Skeritt, kněz v malé irské obci, odmítá připustit, že jeho domácí pomocníci Brigitě se zjevila Svatá Brigita, její svatá patronka. Uvěří, že je duševně nemocná a pokusí se ji poslat na dovolenou, aby se vzdálila z místa a protože nadto odmítá vykonat zázrak, který od něj podle služky Svatá Brigita žádá. Když se Brigita snaží zachránit jednoho učitele před rozvášněným davem, je zabita a kněz tak ztrácí vlastní hrdost před jednoduchou a čistou vírou děvčete.

Premisou zde je:

Víra vítězí nad pýchou.

Nevíme s určitostí, zda autor *Junona a páva* věděl, jaká byla jeho premisa, tedy že *pohodlnost vede ke zhoubě*. Synova smrt například nemá v dramatu co dělat se zásadním sdělením.

Sean O'Casey vytvořil výborně propracované postavy, avšak druhé dějství je statické, protože autor začal psát své dílo v příliš mlhavých myšlenkách. A to je také důvod, proč nedokázal vytvořit opravdové mistrovské dílo. Problém *Pravdy a stínu* je, že má vlastně dvě premisy. Premisa v prvních dvou aktech a posledních třech čtvrtinách třetího dějství zní: *Intelligence vítězí nad pověrečností*. Na konci ovšem, zcela znenadání a bez předchozího upozornění, je "intelligence" v premise nahrazena "vírou" a "pověřivost" "pýchou". Kněz - hlavní postava - se mění jako chameleon v něco, čím ještě před chvílí nebyl. Hra se v důsledku toho stává zmatenou.

Každé dobré drama musí mít dobře formulovanou premisu. Mohou být různé způsoby toho, jak vyjádřit premisu, ale ať je vyjádřena jakkoli, její myšlenka musí být stejná.

¹⁰ Sean O'Casey (1880 – 1964) – další zapomenutý, tentokrát irský dramatik. Hra *Juno a Páv* se hrála v r. 1947 v Realistickém divadle

¹¹ Paul Vincent Carroll (1900 – 1968) – další pozapomenutý irský dramatik; psal i pro film a televizi

Spisovatelé dostanou obvykle jednu myšlenku anebo na ně zapůsobí neobvyklá situace, na jejímž základě se rozhodnou napsat hru.

Je třeba si položit otázku, zda nám tato myšlenka nebo ona situace mohou poskytnout dostatečný základ k tomu, abychom napsali hru. Naše odpověď zní ne – přestože si uvědomujeme, že z tisíce spisovatelů jich devět set devadesát devět z nich začne právě takto.

Žádná myšlenka ani žádná situace nemusí být dostatečně silné k tomu, aby vás dovedly ke svému logickému závěru *bez správně definované premisy*.

Pokud tedy nemáte žádnou premisu takového ražení, můžete měnit, přepracovávat, obměňovat původní myšlenku nebo situaci, dokud nevymyslíte novou, u níž ale zase nebudete vědět, kam s ní míříte. Možná budete tápat, lámat si hlavu, abyste vymysleli další situace, jimiž dokončíte vaši hru. Možná tyto situace najdete, ale přesto stále nebudete mít skutečné drama.

Musíte mít premisu - premisu, která povede neomylně ke svému cíli, kterého jste chtěli dosáhnout.

Moses L. Malevinsky ve své *Vědě dramatického psaní*¹² tvrdí:

Cit nebo jeho základní části tvoří základy všeho života. Emoce je život. Život je emocí. Takže emoce jsou drama, drama je emocí.

Žádný cit nikdy nezrodil a ani nezrodí dobré drama, pokud není známo, *jaký typ síly* jej uvede v pohyb. Beze všeho, emoce je ve hře nutná stejně jako vzduch tomu být živ.

Malevinského myšlenka je ta, že když přijmete jeho základní princip, tedy emoci, problém je vyřešen. Předkládá také seznam základních emocí - touha, strach, soucit, láska, nenávisť - každá z nich, říká, může být solidním základem pro vaše drama. Jenže jen to vám nikdy nepomůže napsat dobrou hru, protože to samo o sobě nepředpokládá žádný cíl. Láska, nenávisť, každý základní cit je čistě a jen emocí. Může se to točit kolem sebe pořád dokola - ničít, budovat - ale nepřicházet z žádné strany.

Možná, že cit sám od sebe najde také svůj cíl a překvapí dokonce i autora. Ale to by byla jen náhoda a je příliš nejisté navrhnout toto jako metodu mladému spisovateli. Naším cílem je totiž vyloučit náhodu a nehodu a ukázat takovou cestu, po které může jít každý a na konci bude mít věrohodné dramaturgické základy. Tedy první věcí, kterou musíte mít, je premisa. A musí to být premisa formulovaná takovým způsobem, že každý ji pochopí jasně a srozumitelně. Mít nejasnou premisu je jako nemít žádnou.

Autor, který použije špatně formulovanou, falešnou nebo chabě zkonstruovanou premisu, bude zaplňovat čas a prostor bezúčelnými dialogy - nebo stejně tak akcemi - aniž by se jakkoli přiblížil k tomu, že by odhalil svou premisu. A proč? Protože neví, kam chce jít.

¹² Kniha je z r. 1925; o tomto autorovi se zdroje příliš nezmiňují

Předpokládejme, že chceme napsat hru o nějakém šetřilkovi. Budeme si z něj dělat srandu? Zesměšníme ho nebo ho pojmem tragicky? Ještě nevíme. Máme jen tu samotnou myšlenku, že popíšeme onu spořivost či lakotu. Pojďme se té myšlence věnovat více. Je moudré být spořivý? V určitém slova smyslu ano. Nechceme však psát o umírněném a obezřetném pánovi, který šetří na horší časy. Takový člověk přeci není šetřivý, ale prozíravý. Hledáme tak lakotného člověka, že by byl schopen zapřít svého bližního. Jeho bláznivé lakomství je tak veliké, že ho necháme na konci ztratit mnohem více, než vydělal. Takže nyní máme premisu pro naši hru: *Lakota vede k marnotratnosti*. Citovaná premisa - tak jako každá dobrá premisa - je složená ze tří částí, z nichž každá je podstatná pro dobrou hru. Jako příklad uvádíme: *Lakota vede k marnotratnosti*. První část této premisy vyjadřuje postavu: lakomce. Druhá část, tedy "vede k" evokuje konflikt a třetí část, "marnotratnost", odkazuje na konec hry. Podívejme se, zda je tomu tak. *Lakota vede k marnotratnosti*. Premisa nám představuje lakomce, který aby ušetřil své peníze, odmítá platit daně. Tento čin nutně vyvolá reakci - konflikt - ze strany státu, a lakomá postava je tak nucena zaplatit trojnásobek původní celkové částky. Lakota totiž představuje postavu, "vede k" předpokládá konflikt a "plýtvání" naznačuje konec hry. Dobrá premisa je tedy rychlou synopsí vašeho dramatu.

Tady uvádím další premisy:

Trpkost přináší klamavé veselí.
Nerozvážná štědrost vede k chudobě.
Upřímnost vítězí nad licoměrností.
Nezdvořilost ničí přátelství.
Zlá povaha přináší osamocení.
Materialismus je silnější než mysticismus.
Puritánství vede k frustracím.
Vychloubání přináší ponížení.
Zmatky vedou ke zklamání.
Vychytralost si kope vlastní hrob.
Nepoctivost svědčí o povrchnosti.
Bezostyšnost vede k sebezničení.
Sobectví způsobuje ztrátu přátel.
Marnotratnost přináší bídu.
Přelétavost svědčí o ztrátě sebeúcty.

Přestože toto jsou víceméně jednoduchá tvrzení, obsahují vše, co je třeba pro dobře stavěnou premisu: postavu, konflikt a závěr. A co nám tedy nesedí? Co chybí? Chybí nám postoj autora. Dokud se totiž k uvedenému autor nevyjádří, nemůže vzniknout drama. Premisa ožije, pouze pokud k tomu autor zaujme postoj. Opravdu sobectví

způsobuje ztrátu přátel? Jaké pozice byste zaujali? My, čtenáři a diváci vaší hry, s vámi nemusíme nutně souhlasit. S vaší hrou nám tedy musíte dokázat platnost vašeho názoru.

OTÁZKA: Jsem trochu zmaten/á. Znamená to, že bez zcela jednoznačné premisy nemůžu začít psát svou hru?

ODPOVĚĎ: Samozřejmě, že můžete. Existuje mnoho způsobů, jak najít zrovna vaši premisu. Tady je jedna.

Jestliže jsou například vaše teta Clara a váš strýc Joshua tak trochu zvláštní, můžete nabýt dojmu, že by byli skvělým materiálem pro vaši hru, avšak pravděpodobně hned nenajdete vhodnou premisu. Jsou to zajímavé postavy, a tak studujete jejich chování a následujete je krok za krokem. Dojdete k závěru, že teta Clara, třebaže je fanaticky nábožná, je rovněž přehnaně zvědavá a taky klepna. Strká nos do záležitostí všech. Možná přijdete na to, že některé páry žily odloučeně jen vinou zlomyslného vměšování tety Clary. Jenže to ještě stále nemáte premisu. Nemáte tušení, proč se tato žena chová zrovna takto. Proč se teta Clara tak snadno baví vytvářením problémů nevinným osobám?

Od okamžiku, co jste se o ní rozhodli napsat hru, protože ji shledáváte fascinující postavou, musíte také objevit toho co možná nejvíce o její minulosti i současnosti. A jakmile začnete sbírat materiál, udělali jste první správný krok k premise. *Premisa je totiž síla, která stojí za vším, co děláme.* A tak se ptáte na minulost tety Clary vašich příbuzných a vašich rodičů. Možná s překvapením objevíte, že s tou její fanatickou zbožností to nebylo v jejím mládí zas až tak slavné, ale že si naopak ve velkém užívala. Až jedna slečna spáchala sebevraždu, když jí teta Clara odlákala manžela, kterého si pak vzala. Ale jak se často stává v těchto případech, stín mrtvé ženy ji pronásledoval dlouho, když její manžel zemřel. Clara ho bláznivě milovala a usoudila, že jeho smrt přišla jako boží znamení. A tak se stala přehnaně zbožnou a rozhodla se strávit zbytek svého života v odříkání. Umínila si proto vykoupit každého, kdo s ní přijde do kontaktu. Začala se tak mísit do života ostatních. Vrhla se do slídění nevinných milenců, kteří si šeptali slůvka lásky v temných koutech a nabádala je ke změně úmyslů, jejich myšlenek a jejich hříšných činů. Jednoduše řečeno, stala se hrozbou pro své okolí.

Autor, který chce napsat tuto hru, stále ještě nemá premisu. Nevadí. Mezitím životní příběh tety Clary začíná nabírat na formě. Je zde ještě hodně nevyřešených otázek, ke kterým se musí následně spisovatel vrátit, až najde svoji premisu. Otázka nyní zní: jaký konec čeká tuto ženu? Stráví zbytek života strkáním nosu do cizích věcí a ničením životů ostatních? Jistěže ne. Avšak vzhledem k faktu, že teta Clara žije a nese svůj kříž i dále, autor se musí rozhodnout, jaký konec jí čeká - nikoli v realitě, ale v dramatu.

Z toho, co dosud víme, by vlastně mohla teta Clara žít až do sta let a zemřít třeba při nějaké nehodě nebo klidně i ve své posteli. Bylo by to užitečné pro toto drama? Jistěže ne. Nehoda by byl vnější faktor, nevztahující se příliš k dramatu. To samé asi v případě nemoci i klidné smrti. Její smrt - pokud by nastala - musí vyvěrat z jejich činů. Nějaký muž

a žena, jimž zničila život, by se mohli pomstít a poslat ji na onen svět. Možná by mohla překročit všechny meze, obrátit se proti církvi samotné a být exkomunikována. Anebo by se mohla ocitnout v tak kompromitujících okolnostech, že by ji donutily k sebevraždě. Ať již si zvolíme kterýkoli z těchto tří konců, premisa přijde sama: *extrém (ať již je jakýkoli) vede k destrukci*. Teď již znáte začátek a konec vašeho dramatu. Jako mladá měla Clara bezostyšnou morálku, která způsobila sebevraždu, dále pak ztratila jedinou osobu, kterou skutečně milovala. Tato tragédie v ní zapříčinila pomalou, avšak neustálou změnu v přehnaně zbožnou osobu. Její fanatismus zničil spoustu životů a nyní se jí vymstil ztrátou vlastního života.

Ne, nejste nuceni začít vaši hru s nějakou premisou. Můžete začít s nějakou postavou nebo událostí anebo pouze s jednoduchou myšlenkou. Tato myšlenka či událost roste pomalinku a příběh začíná mít kontury. Můžete rovněž najít vaši premisu až později, a to v látce, kterou jste nasbírali. Důležité je však ji najít.

OTÁZKA: Můžu použít jako premisu *velkou lásku, která překoná i smrt*, aniž bych byl obviněn z plagiátorství?

ODPOVĚĎ: Ano, klidně. Přestože zárodek je stejný jako u *Romea a Julie*, hra se může lišit. Nikdy jste neviděli a nikdy ani nevidíte dva stromy úplně stejné. Tvar stromu, jeho váhu a jeho sílu vyznačuje místo a prostředí, kam spadnou semínka a kde vyklíčí. Žádný dramatik nemyslí ani nepíše tak jako druhý. Deset tisíc spisovatelů může použít stejnou premisu, jak se stávalo i za dob Shakespearových, ale žádná hra není ve výsledku stejná jako jiná, kromě premisy. Vše bude záležet na vaší citlivosti, na vašem porozumění lidské přirozenosti a vaší představitosti.

OTÁZKA: Je možné napsat hru se dvěma premisami?

ODPOVĚĎ: Ano, ale nebude to dobré drama. Můžete jít dvěma směry zároveň? Dramatik má už tak dost práce, aby zobrazil premisu jednu, natož dvě nebo tři. Hra s více než jednou premisou bude bezpodmínečně zmatená. *Příběh z Filadelfie*¹³ od Philipa Barryho je komedií tohoto typu. První premisou v ní je: *pro úspěšný sňatek je třeba, aby se obětovali oba dva*. A druhou premisou je, že *peníze nebo jejich nedostatek není to jediné, na čem člověk závisí*. Další hrou tohoto typu je *Skřivan*¹⁴ od Samsona Raphaelsona. Premisy zde jsou: 1) *jedna bohatá žena potřebuje ve svém životě záchytný bod* a 2) *muž, který miluje svou ženu, se pro ni obětuje*. Nejenže obě hry mají dvě premisy, ale jsou ve výsledku i únavné a špatně řečené. Občas stačí výborní herci, brilantní dialogy a skvělá produkce pro dosažení úspěchu, jenže všechny tyto aspekty samy o sobě nestačí pro dobrou hru. Nemyslete si, že všechny hry, které se objeví na jevišti, mají správně formulovanou premisu, přestože za každým divadelním dílem je nějaký nápad. V *Noční hudbě* od Clifforda Odetse¹⁵ je například premisou toto: *mladí musí přistupovat ke světu odvážně*. Ta hra má nápad, ale žádnou hlubokou premisu. Dalším dramatem s poněkud

¹³ Komédie amerického dramatika Philipa Barryho byla zfilmována v r. 1940

¹⁴ Hra *Skřivan* amerického dramatika a scénáristy Samsona Raphaelsona byla zfilmována v r. 1941

¹⁵ Clifford Odets (1906 – 1963) – americký herec, režisér, dramatik a scénárista

zmatenou myšlenkou je *Čas tvého žití* od Williama Saroyana¹⁶. Premisa jako *Život je báječný* je neforemná, přehnaná a je dobrá asi tak, jako by žádná ani nebyla.

OTÁZKA: Je těžké definovat, jakou základní emoci by mělo obsahovat drama. V *Romeu a Julii* by kupříkladu bez nenávisti mezi dvěma rodinami mohli zamilovaní žít šťastně. Zdá se mi, že v této hře je základním pocitem nenávist, nikoli láska.

ODPOVĚĎ: Uspěla snad nenávist ve zkrocení lásky zamilovaného páru? Nikoli. Podnítila je k citu ještě většího rozměru. Jejich láska se prohlubovala více s každou další nepřízní. Byli tak připraveni zapomenout svá jména, vzdorovat nenávisti svých rodin a na konci obětovat svůj vlastní život pro lásku. Nakonec je poražena nenávist, ne jejich láska. Láska byla vystavena zkoušce nenávisti a zvítězila. Láska se nezrodila z nenávisti, ale vykvetla i přesto. Jak vidíme, základní emocí v *Romeu a Julii* zůstává tedy láska.

OTÁZKA: Stále se mi nedaří určit směr nebo pocity, na kterých se zakládá drama.

ODPOVĚĎ: Uveďme tedy další příklad: *Přízraky* od Ibsena. Premisou tam je: *Hříchy otců dopadají i na jejich děti*. Podívejme se, zda je tomu skutečně tak. Kapitán Alving byl chlípník jak před svatbou, tak i po ní, a umírá na syfilis, kterým se nakazí během svých eskapád. Zanechá za sebou syna, který zdědí jeho nemoc. Syn Oswald se zblázní a umírá s milosrdnou pomocí své matky. Ostatní děje hry včetně románu s pokojskou se odvíjí od premisy. Je tedy evidentní, že premisa se zabývá zmíněnou dědičností. Lillian Hellmanová¹⁷ začala pracovat na svém nápadu, založeném na skotské soudní kronice Williama Rougheada. Kolem roku 1830 jedno indiánské děvče vneslo do jedné britské školy spor. První úspěch Lillian Hellmanové *Dětská hodinka* je založen na této historické události, jak vzpomíná i Robert Van Gelder v "New York Times" z 21. dubna 1941. Rozhovor pokračuje takto:

„Vývoj hry *Stráž na Rýně*“, říká paní Hellmanová, „je spíš komplikovaný a obávám se, že ani není příliš zajímavý. Zatímco jsem pracovala na *Lištičkách*, měla jsem takový nápad a myslela jsem na takovou malou vísku na americkém středozápadě, takové středně velké městečko nebo spíš trochu izolovanější než středně velké, a do tohoto města přichází Evropa prostřednictvím vysoce postavené evropské dvojice, která zde stráví část své cesty napříč západním pobřežím. Byla jsem nadšená a přemýšlela jsem také nad tím, že odložím *Lištičky*, abych na tom mohla pracovat, ale když jsem začala, nebyla jsem schopná pokračovat. Začala jsem dobře, jenže pak jsem se zablokovala. Později mi přišla na mysl jiná myšlenka. Jak by asi reagovaly citlivé osoby, které strávily velkou část života tím, že v Evropě strádaly, načež pak byly ubytovány v domě velmi bohatých Američanů? Co by si asi myslely o všech těch horečnatých stavech, práscích na spaní, které se brávaly i když nebyl zrovna čas na spánek, a objednaných předražených večeří, které nebyly nikdy snědeny a tak dále..? Avšak ani tato hra nezafungovala. Pokračovala jsem v

¹⁶ Hry Williama Saroyana se u nás příliš neuvádějí (přestože her napsal spoustu), snad až na výjimku *Tracyho tygra*, což psal ale původně jako novelu

¹⁷ Lillian Hellman (1905 – 1984) – americká politička a autorka řady her, z nichž většina ani nebyla přeložena do češtiny

myšlenkách nad předchozími postavami, nad vysoce postavenou dvojicí a neustále se mi to vracelo. Chtělo by to celé odpoledne a značnou část zítřka, abych znovu prošla všechny fáze, které změnily tyto dvě myšlenky v jednu: *Stráž na Rýně*. Vysoce postavená dvojice je tam znovu, ale v druhém plánu. Američané tam vystupují jako dobří lidé a tak podobně. Vše se proměnilo, ale ze dvou her se stala jedna.“

Dramatik může pracovat na svém příběhu po týdny, než objeví, že potřebuje premisu, která dá porozumět směru, kterým se bude ubírat jeho hra. Pokusme se nyní najít myšlenku, která by nás pomalu dovedla k premise. Představme si, že chceme napsat drama o lásce.

O jaké lásce? No, rozhodněte se, že se musí jednat o velkou lásku, která překoná předsudky, nenávist a averzi, lásku, která se nedá koupit a ani nezná kompromisy. Diváci budou muset cítit dojetí nad oběťmi, které zamilovaní učiní jeden pro druhého, což povede k vítězství lásky. Toto je myšlenka a není špatná. Ale chybí vám premisa, a dokud jednu ne zvolíte, nemůžete napsat dobrou hru.

Je jasné, že ve vaší myšlence už jedna premisa vložena je: *láska překoná vše*. Ale je to nejasné tvrzení. Říká až příliš a ve finále nesděljuje nic. Co to znamená "vše"? Překážky, odpovídáte. Ptáme se znovu: ale jaké? A pokud odpovíte, že "láska hory přenáší", máme právo se vás zeptat, čemu to prospěje.

V premise musíte popsat přesně, jak velká je tato láska, a zobrazit přesně, kam míří a až kam daleko je schopná zajít. Půjdeme do hloubky a zobrazíme lásku tak velkou, že překoná i smrt. Nyní je již tedy naše premisa jasná: *může láska zvítězit nad smrtí?* Odpověď v tomto případě zní "ano" a označuje cestu, kterou milenci projdou. Zemřou pro lásku. Je to velmi živá premisa pro toho, kdo se bude ptát, čemu všemu bude vzdorovat tato láska: a je tedy možné bez váhání odpovědět "smrti". Jako výsledek nebudete vědět pouze, kam až jsou schopni zajít vaši milenci, ale budete mít také ponětí, jaké typy postav to budou, a to postavy, které budou moci dotáhnout vaši premisu k logickému závěru.

Může být tato dívka pošetilá nebo necitlivá či vypočítavá? Těžko. Může být chlapec nebo muž lehkovážný nebo nestálý? Těžko. Maximálně budou povrchní jen do té chvíle, než se potkají. A v tomto bodě nastane zápas, nejprve proti obyčejnému životu, který vedli doposud, nato proti jejich rodinám, jejich vyznání a dalším faktorům, které se proti nim nakupily. Jak jde čas, nabývají na síle, velikosti, rozhodnosti a na konci se spojí ve smrti, které vzdorovali.

Jestli máte pěkně nalinkovanou premisu, synopse se vyjeví takřka automaticky. Zapracujte na ní tím, že do ní vložíte drobné detaily a osobní ráz.

Za předpokladu, že pokud si jako premisu zvolíte *Velká láska překoná i smrt*, věříte tomu. Musíte tomu věřit, protože tímto tuto premisu dokazujete. Musíte bez okolků ukázat, že život stojí za nic bez člověka, kterého milujete. A pokud tomu upřímně nevěříte, těžko uspějete v přenesení citové intenzity Nory z *Domova loutek* nebo Julie z *Romea a Julie*. Myslíte, že Shakespeare, Molière nebo Ibsen věřili ve své premisy? To si pište, že ano. Ale i kdyby tomu tak nebylo a neučinili by tak, jejich talent byl dostatečně silný na to, aby

procítili to, co popisovali, a aby znovu prožili životy svých hrdinů, že přesvědčili publikum o své upřímnosti.

V každém případě byste neměli psát nic, čemu byste doopravdy nevěřili. Premisa by měla být zároveň vaším přesvědčením, které bezvýhradně zobrazujete. Možná by to pro mě mohla být absurdní premisa, ale nesmí být taková pro vás.

Ačkoliv byste nikdy neměli zmínit vaši premisu v dialozích, diváci musí pochopit, co chcete říct. A ať by bylo sdělení jakékoliv, musíte ho zobrazit.

Viděli jsme, jak vás *myšlenka* - obvyklý začátek dramatu – může napadnout kdykoli. A vysvětlili jsme si, proč musí být tato myšlenka přeměněna v premisu. Tento proces není složitý. Můžete začít psát vaši hru jakýmkoli způsobem, dokonce i náhodně pod podmínkou, že všechny nezbytné části budou na svém místě.

Možná již máte v hlavě celý příběh, ale stále vám chybí premisa. Můžete se pustit do psaní vaší hry? Raději ne, ačkoli se vám bude zdát jakkoli dokončená. Jestliže je smutný konec podmíněný žárlivostí, zjevně jste asi napsali drama o žárlivosti. Ale víte, kde se rodí ona žárlivost? Byla dívka koketa? Byl její muž v podřadné roli? Rodinný přítel jí nadbíhal? Nudil jí manžel? Měl manžel milenky? Prodávала se snad, aby pomohla nemocnému manželovi? Bylo to jen nedorozumění? A tak dále.

Každá z těchto možností vyžaduje rozdílnou premisu. Například: v *manželství vede nevěra k žárlivosti a následné vraždě*. Když si zvolíte tuto premisu, pochopíte důvod žárlivosti a dozvíte se, jak tato pověde k tomu, že nevěrná osoba zabije nebo je zabita. Premisa vyznačí jednu jedinou cestu, kterou se vydáte. Spousta premis může mít co dělat se žárlivostí, avšak ve vašem případě to bude jediná motivující síla, která požene hru ke svému nevyhnutelnému konci. Ten, kdo zrazuje, se bude chovat naprosto rozdílně od toho, kdo je věrný, nebo na rozdíl od ženy, která se rozhodne prodávat se kvůli pomoci při záchraně života svého manžela. A také ať již budete mít v hlavě příběh nebo už jste jej jednoduše napsali, bez oné premisy se neobejdete.

Je potřestěné vydat se na lov premisy, protože jak jsme již podtrhli, musí se zrodit z našeho přesvědčení. Znáte dobře svá přesvědčení. Projděte si je. Možná se zajímáte o lidskou přirozenost a její výstřednosti. Postačí vám z nich vybrat jednu, abyste měli materiál pro několik premis.

Pamatujete si pohádku o nepolapitelném modrém ptáčkovi? Jeden muž hledal po celém světě modrého ptáčka štěstí, a když se vrátil domů, zjistil, že byl pořád tam. Není potřeba zatěžkávat mozek, abyste našli premisu, když je spousta věcí na dosah ruky. Každý má nějaká silná přesvědčení jako takovou studnici premis.

Dejme tomu, že nakonec uspějete v nalezení premisy. Pokud na ni přijdete zvnějšku, znamená to, že je vám cizí, a není tedy vaší součástí. Dobrá premisa totiž reprezentuje autora.

Předpokládejme, že nechcete napsat dobrou hru. Něco, co přetrvá. Zvláštní věc je, že všechna divadelní díla *včetně frašek* jsou vždy lepší, pokud chce autor sdělit něco důležitého. Platí toto tvrzení také pro lehčí žánry jako je třeba detektivka? Uvidíme. Máte

brilantní nápad bezchybného zločinu pro nějakou komedii. Pracujete na ní v nejpodrobnějších detailech až do té doby, než si nebudete stoprocentně jistí, že bude působivá a že zasáhne každého diváka. Vyprávíte ji jednomu ze svých přátel a on se místo toho nudí. Trápíte se. Kde jste udělali chybu? Možná byste se měli zeptat na názor někoho dalšího. Uděláte to a dostanete zdvořilé povzbuzení. Ale cítíte za tím, že se nelíbila ani tentokrát. Jsou snad všichni idioti? Začínáte o své hře pochybovat. Nápad přepracujete zahlazením tam i onam a pak se vrátíte k vašim přátelům. Strpí příběh znovu a teď se již nudí doopravdy. Někteří z nich vám to řeknou přímo. Drásá vám to srdce. Stále ještě nevíte, co nefunguje, ale víte, že je to špatná hra. Nenávidíte ji a snažíte se na ni zapomenout.

Můžu vám říct, co nefungovalo, aniž bych vaši hru přečetl: nebyla tam dobře načrtnutá premisa. A když chybí správně načrtnutá premisa fungující v každém ohledu, postavy nejsou ve výsledku reálné. Jak by mohly? Kupříkladu by ani nevěděly, proč by musely spáchat onen dokonalý zločin. Jediným motivem je rozhodnutí autora, načež jsou jejich činy a dialogy umělé. Publikum nevěří tomu, co dělají a co říkají.

Možná se vám to zdá divné, ale postavy ve hře by měly být opravdovými živoucími bytostmi, které jednají z osobních pohnutek. I ti, kdo se rozhodnou spáchat bezchybný zločin, musí mít hlubokou motivaci. A ten zločin není samoučelný. Také ti, kdo spáchají zločin v šíleném amoku, mají motiv. Protože jsou blázni? Co zapříčinilo jejich sadismus, jejich chtíč a nenávisť? Existují důvody, které jsou na pozadí událostí, jež nás zajímají. Noviny jsou plné vražd, žhárství či znásilnění. Jsme z nich pak upřímně znechucení. Proč bychom ale potom měli chodit se na ně dívat do divadla, když ne proto, abychom zjistili, proč k nim došlo?

Mladá dívka zabije svou matku. Hrozné. Ale proč? Jaké kroky ji dovedly k vraždě? Čím víc se autorovi podaří je odhalit, o to lepší bude jeho drama. A čím víc můžete poodhalit prostředí, fyziologii a psychologii vraha a jeho osobní premisu, tím víc úspěchů budete mít.

Každá věc v životě je úzce spjata s těmi ostatními. Nemůžete pojednávat o nějaké příčině, jako by byla odloučená od zbytku existence. Jestliže čtenář přijme naši rozvahu, opustí snadno myšlenku napsat hru o tom, jak někdo spáchal dokonalý zločin, ale přejde k tomu, *proč* to udělal.

Krok za krokem zkusíme vystavět detektivku a budeme přitom dávat pozor, jak do ní zapadají různé články. O jaký zločin se bude jednat? Zpronevěru, vydírání, krádež nebo vraždu? Vybereme vraždu a přejdeme k zločinci. Proč zabil? Pro nenasytlost? Pro peníze? Nebo mstu? Ctižádost? Aby napravil mýlku? Existuje tolik typů vražd, že musíme umět odpovědět ihned. Předpokládejme, že jsme si vybrali ctižádost jako hybnou páku a uvidíme, kam nás to dovede.

Vrah musí dojít do bodu, ve kterém mu někdo zkříží cestu. Udělá všechno proto, aby obešel muže, který se mu plete do cesty za účelem získání náklonnosti. Možná uspěje a vražda je tak zažehnána. Ale když ne, budoucí oběť musí být neústupná - protože jinak

by zde nebyl žádný vrah a následně ani žádné drama. Ale proč by měla být neústupná? Nevíme, protože neznáme naši premisu.

Mohli bychom se na chvíli zastavit a podívat se na to, jak by se příběh odvíjel, kdybychom pokračovali bez premisy. Ale bylo by to zbytečné. Stačí zavadit pohledem o náš materiál, se kterým budeme pracovat, abychom pochopili, jak křehká je v tomto případě naše struktura. Tato myšlenka se stala základem pro stovku her, ale je to příliš slabé na to, abychom z ní vytvořili synopsi. Podívejme se více na zoubek jednotlivým článkům, které již máme, a nalezneme činnou premisu.

Vrah totiž zabije proto, aby dosáhl svého cíle. Jistě to není žádný dobrý člověk. Vražda je příliš vysoká cena za to, aby se jejím prostřednictvím vyplatilo zaplatit vlastní ambice. Je tedy třeba nelítostného muže, který by.. Ano! Náš vrah je bezcitný a lhostejný ke všemu včetně svých vlastních sobeckých cílů.

Je to nebezpečný muž, bez užitku pro společnost. A když uspěje v útěku před následky svého zločinu? Nebo když dospěje do stavu zodpovědnosti? Myslete na škodu, kterou by mohl způsobit! Mohl by donekonečna pokračovat ve své bezohledné cestě a potácet se od úspěchu k úspěchu. Ale je to vůbec možné? Opravdu by mohl muž s takovou bezcitnou ctižádostí dosáhnout úspěchu? Ne. Surovost, stejně jako nenávisť, s sebou uvnitř přináší zárodky vlastní destrukce. Výborně! Máme tedy již premisu: *Bezohledná ctižádost vede k sebezničení.*

Nyní již víme, že náš vrah spáchá naprosto bezchybný zločin, ale na konci je zničen vlastními ambicemi. Otevírají se tak neomezené možnosti.

Známe již našeho nelítostného vraha. Přirozeně o něm musíme vědět více. Pochopit postavu není tak jednoduché, jak uvedeme v kapitole o postavě. Ale je to premisa, která načrtla nejdůležitější rysy našeho protagonisty.

Bezohledná ctižádost, která vede k sebezničení, je i premisou *Macbetha* od Shakespeara, jak jsem již napsal.

Je tolik způsobů, jak získat premisu, kolik je spisovatelů, stejně jako je dáno, že velké množství spisovatelů používá více než jednu metodu, jak k premise dospět.

Uveďme ještě jiný příklad.

Představme si, že nějaký dramatik, který se v noci vrací domů, uvidí skupinu hochů, kteří přepadnou chodce. Je pobouřen. Chlapci ve věku šestnácti, osmnácti, dvacet let, kteří jsou již recidivovanými kriminálníky. Je tak zasažen, že se rozhodne napsat o mladické delikvenci drama. Vezme přitom v úvahu, že látka je velmi obsáhlá. Jakým námětem přesně se bude zabývat? Zvolí si ozbrojenou loupež. Byla to taková ozbrojená loupež, která jej natolik zasáhla, až si pomyslel, že publikum bude mít podobné reakce. Takoví kluci jsou hlupáci, přemýšlí dramatik. Pokud na ně přijdou, jejich život skončil. Budou odsouzeni tak na dvacet let za mřížemi až na doživotí. Jací blbečci! „Vsadím se,“ přemýšlí, „že jejich oběť ani neměla s sebou tolik peněz. Riskovali svůj život pro nic za nic.“

Ano, jistěže, je to dobrý nápad pro drama, a začíná na tom pracovat. Ale příběh se přestává rozvíjet. Po tom všem není schopen napsat tři akty o krádeži. Spisovatel je rozrušený, rozrušen svou neschopností napsat hru o tom, co je pro něj jistojistě dobrým nápadem.

Ozbrojená krádež je jen ozbrojená krádež, není to nic nového. Z jiného úhlu pohledu by mohl být překvapivý jen věk kriminálních. Ale proč by se mládenci všeobecně měli pouštět do krádeží? Třeba jejich rodičům na nich zas až tak nezáleží. Možná jsou jejich otcové alkoholici, zcela zabraní do svých vlastních problémů. Ale proč to všechno? Proč se dávají na pití a přehlíží své děti? A navíc je takových malých kriminálních spousta: ne všichni jejich rodiče musí být alkoholici, kteří nemají rádi své děti. Možná jsou to jen otcové, kteří nad svými syny ztratili jakoukoliv autoritu. A možná jsou také velmi chudí a nemohou je živit. Proč si potom nehledají práci? Zřejmě nastoupila velká krize. Není práce, a tak tihle chlapci žijí stále jen na ulici. Znají jen chudobu, opuštění a špínu. To jsou silné motivy pro zločiny.

A nejsou to jen chlapci z tohoto jednoho obzvláštního ghetta. Tisíce chudobných hochů v celé zemi se dávají na zločin, v němž vidí cestu úniku. A chudoba, která je zasáhla, z nich učinila zločince. Tady to je! *Chudoba podněcuje zločin*. Teď již máme naši premisu a dramatik tu svou.

Nyní hledá místo a prostředí, kam by umístil svoje drama. Vzpomíná na své dětství, na něco, co viděl, nebo výstřižek z novin. V každém případě myslí na určitá místa, která by mohla podněcovat zločin. Studuje osoby, domy a důvody této rozšířené chudoby. Zjišťuje, co udělalo město ohledně těchto podmínek. Pak se soustředí na ty chlapce. Jsou opravdu tak hloupí? Nebo se jimi stali jen pouhou nedbalostí, neduhy a podvýživou? Rozhodne se koncentrovat na jednu určitou postavu, která mu dovolí napsat příběh. Najde ji: je to sympatický mladík ve věku šestnácti let a má sestru. Otec od nich odešel a zanechal tak dvě děti a nemocnou manželku. Nemohl si najít práci, byl životem otráven a nakonec opustil domov. Manželka brzy poté zemřela. Osmnáctiletá sestra trvá na tom, že se o svého bratra musí postarat. Má ho ráda a ani nedokáže pomyslet na to, že by mohla žít bez něho: je připravená pracovat, aby ho zachránila. Přirozeně by náš Johnny mohl skončit v nějakém sirotčinci, ale to by pak nemělo smysl potvrzovat to, že *chudoba podněcuje zločin*. A tak se Johnny toulá po ulicích, zatímco jeho sestra pracuje v továrně. Johnny má na každou věc svou filozofii. Ostatní děti následují rady svých učitelů a rodičů, kteří nabádají být poslušní a čestní. Johnny ale ze své vlastní zkušenosti ví, že jsou to všechno jen řeči. Pokud by respektoval, co je psáno, umřel by hladem. A tak si našel svou osobní premisu: *Jsi-li dost chytrý, všechno ti projde*. A našel si způsob, jak dokázat, že to funguje. Pokradl a vyvlékl se z toho. Johnnyho nepřítelem je zákon, jehož premisa zní: *Jen tak se z toho nevyvlečeš nebo Zločin je špatný*.

Také Johnny má své hrdiny. Kluky, kteří z toho vyvázli. Je si jistý, že by mohli přelstít kdejakého poldu. Tak například místní kluk Jack Colley. Pochází přímo z jeho čtvrti. Všichni zdejší poldové ho pronásledovali a on z nich udělal jen hlupáky. Jack je nejlejší.