Nelze přitom zapomínat, že tento emocionální moment je do díla vložen autorem, nepřináší ho čtenář. Nelze diskutovat o nějakém hrdinovi (např. Lermontovovův Pečorin), zda je to kladný nebo záporný typ. Je třeba najít k němu emocionální vztah v díle, kde je uložen (i když nemusí být vztahem samého autora). Emocionální zabarvení — přímočaré v jednoduchých literárních žánrech (např. v dobrodružném románu je odměněna ctnost a potrestána nepravost) — může být v propracovaných dílech jemné a složité někdy natolik, že nemůže být vyjádřeno jednoduchým vzorcem. Nicméně hlavně moment sympatie vede čtenářův zájem a udržuje jeho pozornost a vyvolává téměř osobní zainteresovanost na rozvíjení tématu.

2. Fabule a syžet

Téma tvoří určitou jednotu. Skládá se z menších tematických prvků, které jsou rozmístěny podle jistých souvislostí.

V rozmístění menších tematických prvků pozorujeme dva nejdůležitější typy: (1) časově příčinné souvislosti v předváděném tematickém materiálu, (2) současnost vyprávěného nebo jiný způsob skladby témat, ale bez vnitřní příčinné souvislosti vyprávěného. V prvním případě jde o díla fabulační (povídky, romány, epické poémy), v případě druhém nefabulační, „popisná" (deskriptivní a didaktická poezie, lyrika, cestopisy: Karamzinovy „Dopisy ruského cestovatele", Gončarovova „Fregata Pallada" atd.).

Fabule potřebuje nejen příznak času, ale i příznak příčiny. Cestopis se také může vyprávět podle časové následnosti, ale vypravuje-li se jenom o tom, co cestovatel vidí, a ne o tom, co sám prožívá — je to nefabulované vyprávění.

Čím slabší je příčinná souvislost, tím zřetelněji vystupují souvislosti čistě časové. Od fabulačního románu se oslabováním fabule dostaneme ke „kronice" — popisu v čase.

Podrobněji se zastavíme u prvního typu děl (fabulovaných), protože k němu patří většina uměleckých literárních děl; díla nefabulovaná jsou většinou na hranicích mezi uměleckým dílem a prózou v širokém smyslu slova.

Téma fabulovaného díla tvoří určitý víceméně jednotný systém událostí, v němž události vyplývají jedna z druhé a jsou ve vzájemné souvislosti. Souhrn událostí a jejich vzájemných vnitřních souvislostí tedy nazveme fabulí.

Rozvinutí fabule se obvykle děje uvedením několika osob do vyprávění. Jsou navzájem spojeny společnými zájmy nebo jinými vazbami (příbuzenství). Vzájemné vztahy postav v daném momentu tvoří situaci. Například: hrdina miluje hrdinku, ale ta miluje jeho soka. Jsou zde tři postavy: hrdina, sok, hrdinka. Vazby: láska hrdiny k hrdince a láska hrdinky k sokovi. Typická situace je situace s protikladnými vazbami: různé postavy chtějí různými způsoby změnit danou situaci. Například: hrdina miluje hrdinku a je milován, ale rodiče brání manželství. Hrdina s hrdinkou usilují o uzavření manželství, rodiče se snaží rozloučit je. Fabule spočívá v přechodu od jedné situace k druhé. Tyto přechody mohou být realizovány uvedením nových postav (komplikace situace), odstraněním starých postav (např. sokova smrt), změnou vazeb.

V základu většiny fabulačních forem je tedy zápas.

Vývoj fabule je vcelku možno charakterizovat jako přechod od jedné situace k druhé, přičemž pro každou situaci jsou charakteristické rozpory zájmů — kolize a zápas mezi postavami. Dialektický vývoj fabule je analogický s vývojem procesu sociálně historického, kde každé nové historické stadium je výsledkem zápasu so-

ciálních skupin předcházejícího stadia a zároveň bojištěm zájmů nových sociálních skupin, které tvoří stávající sociální strukturu.

Tyto protikladné zájmy a zápas mezi postavami je provázen seskupováním postav a zvláštní taktikou každé skupiny postav proti postavám ostatním. Vedení zápasu nazýváme intrikou (je typická pro dramatické formy).

Vývoj intriky (nebo při složitějším seskupení paralelních intrik) vede buď k odstranění protikladů nebo k vytvoření nových. Na konci fabule obvykle nastává situace, kde všechny protiklady jsou usmířeny, zájmy sladěny. Jestliže situace obsahující protiklady vyvolává pohyb děje, protože ze dvou zápasících principů jeden musí převládnout a dlouhotrvající existence obou není možná, pak usmířená situace další pohyb nevyvolává, neprobouzí ve čtenáři očekávání; takový stav je proto konečný a nazýváme jej rozuzlením. Tak ve starých mravoučných románech je v mezisituacích potlačováno dobro a zlo vítězí (morální protiklad), ale v rozuzlení je dobro odměněno a zlo potrestáno.

Někdy můžeme takovou vyrovnanou situaci pozorovat na počátku fabule (typ: „Hrdinové žili pokojně a tiše. Najednou se stalo ..."). Aby se fabule dala do pohybu, uvádějí se do úvodní vyrovnané situace události, které poruší rovnováhu. Souhrn událostí, které porušují nehybnost výchozí situace a podněcují pohyb, nazýváme expozicí. Expozice obvykle určuje celý průběh fabule a intrika se omezuje na pouhé variace akcí, které určují základní protiklad, uvedený expozicí. Tyto obměny se nazývají peripetie (přechody od jedné situace k druhé).

Čím složitější jsou protiklady situace a čím ostřeji proti sobě stojí zájmy postav, tím je situace napjatější. Napětí situace se zesiluje přibližováním velké změny stavu. A obvykle se napětí dosahuje přípravou

této změny. Tak v běžném dobrodružném románu mají stále převahu hrdinovi nepřátelé, kteří mu usilují o život. Připravují mu smrt, ale v posledním okamžiku, kdy hrdinova smrt se zdá nevyhnutelná, získává hrdina nenadálou svobodu, úklady krachují. Takovouto přípravou se zvyšuje napětí situace.

Těsně před rozuzlením dosahuje obvykle napětí nejvyššího stupně. Tento kulminační stupeň napětí se obvykle označuje německým slovem Spannung. Spannung je antitezí v nejjednodušší dialektické struktuře fabule (téze — expozice, antiteze — Spannung, syntéza — rozuzlení).

Nestačí však najít poutavý řetěz událostí a dát mu začátek a konec. Je třeba rozmístit události, sestávit je v určitém pořadí, prezentovat je, udělat z fabulačního materiálu literární kombinaci. Umělecky konstruované rozmístění událostí v díle se nazývá syžet. Pojem syžetu je složitý a pro jeho vysvětlení je třeba uvést několik pomocných termínů.

Před rozvržením tématu je nutné téma rozdělit na části, rozložit je na nejmenší výpravné jednotky, které se potom navlékají na osu vyprávění.

Pojem tématu je pojmem sumačním, shrnuje slovesný materiál díla. Téma může mít celé dílo, ale zároveň každá část díla má své vlastní téma. Rozlišení těch částí díla, jež spojují každou část zvláštní tematickou jednotou, nazýváme rozborem díla. Puškinovu povídku Výstřel je možno rozebrat na příběh setkání vypravěče se Silviem a hrabětem a na příběh střetnutí Silvia s hrabětem. První příběh je možno dále rozložit na příběhy života v pluku a příběh života na vesnici, druhý na první Silviův souboj s hrabětem a na jejich poslední setkání.

Takovým rozkládáním díla na tematické složky dojdeme nakonec ke složkám dále už nedělitelným, k nejdrobnějším částečkám tematického materiálu. „Při-

šel večer", „Raskolnikov zavraždil stařenu", „Hrdina zemřel", „Přišel dopis" atd. Témata těchto nerozložitelných částí se nazývají motivy. Ve skutečnosti má každá věta svůj vlastní motiv.

Upozorňuji, že termín „motiv", jehož se užívá ve srovnávacím studiu migračních syžetů (např. pohádek), se podstatně liší od našeho termínu, třebaže bývají obvykle definovány obdobně. Ve srovnávacím studiu se motivem nazývá tematická jednota, která se vyskytuje v různých dílech (např. „únos nevěsty", zvířata-pomocníci, tj. zvířata, která pomáhají hrdinovi v plnění úkolů atd.). Tyto motivy vcelku přecházejí z jedné syžetové konstrukce do druhé. Ve srovnávací poetice není důležité, je-li možné je dále rozkládat. Důležité je to, že v mezích zkoumaného žánru se tyto „motivy" vyskytují vždy v ucelené formě. Místo slova o nedělitelném by se ve srovnávacím zkoumání mělo hovořit o historicky nedělitelném, o jednotě, která je zachována při migrování z díla do díla. Ovšem, mnohé motivy srovnávací poetiky mají i význam motivů v tom smyslu, jak termínu užívá teoretická poetika.

Motivy se navzájem spojují a tvoří tak tematické spoje díla. Z tohoto hlediska je fabule souhrnem motivů v jejich logických, příčinných a časových souvislostech, syžetem je souhrn těchže motivů v té následnosti a těch souvislostech, v jakých jsou předvedeny v díle. Pro fabuli není důležité, ve které části díla se čtenář dovídá o události, a dovídá-li se o ní od autora, z vyprávění postavy nebo ze systému vedlejších narážek. V syžetu však má význam právě místo, čas a způsob uvedení motivu do pole čtenářovy pozornosti. Fabulí může být i skutečný příběh, který si spisovatel nevymyslel. Syžet je však čistá umělecká konstrukce.

Motivy díla bývají různorodé. Při pouhé reprodukci fabule ihned poznáme, co je možné vynechat, aniž by byla porušena souvislost vyprávění, a co vynechat

nelze bez porušení příčinných souvislostí mezi událostmi. Motivy, které takto vyloučit nelze, nazýváme vázané, motivy, které je možno vyloučit bez porušení celistvosti časového a příčinného sledu, nazýváme volné.

Pro fabuli mají význam pouze vázané motivy. V syžetu mají dominující úlohu právě volné motivy, ty určují strukturu díla. Tyto vedlejší motivy („podrobnosti" atd.) slouží umělecké stavbě vyprávění a mají různé funkce, ke kterým se ještě vrátíme. Uvádění volných motivů je do značné míry určováno literární tradicí a pro každou literární školu je charakteristický určitý repertoár volných motivů, zatímco vázané motivy jsou „zakořeněné", tj. vyskytují se v obdobné formě u nejrůznějších škol. Nicméně i v rozpracování fabule může mít pochopitelně literární tradice významnou roli (například pro 40. léta XIX. stol. byla charakteristická povídková fabule o neštěstí drobného úředníka: Gogolův Plášť, Chudí lidé Dostojevského; pro 20. léta je typická fabule nešťastné lásky Evropana k cizince — Puškinovi Cikáni a Kavkazský zajatec).

Od ostatních motivů musíme rozeznávat tzv. úvodní motivy, které se dožadují konkrétního doplnění dalšími motivy. V pohádkách je typická situace, v níž hrdina dostává úkoly. Například: otec se chce oženit s dcerou a dcera, aby se vyhnula svatbě, dává mu nesplnitelné úkoly. Nebo: hrdina jde na námluvy k carské dceři a carevna, aby se vyhnula nepříjemnému manželství, dává mu úkoly, které jsou na první pohled nesplnitelné. Srovnej např. s Puškinovou Pohádkou o Baldovi. Pop se chce zbavit sluhy, poručí mu tedy vybrat daň od čertů. Tento motiv svěřeného úkolu si žádá naplnění konkrétním vyprávěním o úkolech samých a je uvedením do vyprávění o příbězích hrdiny, který úkol plní. Takový je i motiv zdržovaného vyprávění. V Pohádkách tisíce a jedné noci zdržuje Šeherezáda vyprávěním pohádek trest smrti, který jí hrozí. Motiv vyprávění je

metodou, jak uvést samy pohádky. V dobrodružných románech jsou takovými motivy pronásledování atp. Uvádění volných motivů do vyprávění probíhá obvykle jako naplňování úvodního motivu, který jako takový je vázán, tj. nelze ho odstranit z fabule.

Dále můžeme motivy klasifikovat podle objektivní funkce, kterou obsahují.

Motivy, které mění situaci, se nazývají dynamické motivy; motivy, které situaci nemění, jsou statické motivy. Vezměme např. situaci Puškinovy povídky „Slečna selka" před jejím koncem: Alexej Berestov miluje Akulinu. Otec jej přinutí oženit se s Lízou Muromskou. Alexej neví, že Akulina a Líza jsou jedna a táž osoba, a brání se vnucenému sňatku. Jde vše vysvětlit Muromské a pozná v ní Akulinu. Situace se mění: překážky v sňatku pro Alexeje padají. Motiv poznání Akuliny v Lízc je dynamický.

Volné motivy obvykle bývají statické, ale ne každý statický motiv je volný. Řekněme, že pro fabulačně nezbytnou vraždu potřebuje hrdina revolver. Motiv revolveru je statický, ale současně vázaný, protože bez revolveru by nemohlo dojít k dané vraždě. Typickými statickými motivy jsou popisy přírody, krajiny, interiérů, postav a jejich charakterů atd. Typickou formou dynamických motivů jsou činy postav, jejich jednání.

Dynamické motivy jsou centrálními, hybnými motivy fabule. V syžetovém zformování mohou naopak do popředí vystoupit motivy statické.

Z hlediska fabulace lze motivy dělit podle jejich důležitosti. Hlavní jsou motivy dynamické, potom motivy, které je uváději, dále motivy určující situaci atd. Větší či menší fabulační důležitost se ozřejmí stručnou reprodukcí fabule a srovnáním s reprodukcí podrobnější.

V procesu syžetového konstruování fabulačního materiálu je třeba brát v úvahu následující momenty:

1. Je nezbytné vyprávění, které uvádí do výchozí

situace. Výklad okolností, které určují výchozí sesta postav a jejich vztahy, se nazývá expozice.

Každé vyprávění nemusí začínat expozicí. Nejjedn dušší je přímá expozice: autor nejdříve seznamu s účastníky fabule. Dosti typický je rychlý vstup v právění do děje, který se už rozvíjí, a pomalé, postu né seznamování se situací hrdinů. Mluvíme tehdy o zp malené expozici. Toto zpomalení expozice bý někdy velmi zdlouhavé a uvedení motivů, které expozi tvoří, různé. Někdy se seznamujeme se situací jen z vc dlejších narážek a ucelený dojem se vytváří jen v dů sledku sbírání těchto jakoby mimochodem učiněnýc poznámek. Expozice tu tedy vlastně chybí, tj. ve vyprá vění není delší ucelený text, jenž by shromažďoval mo tivy expozice.

Ale někdy autor vylíčí nějakou událost tak, že je pr nás ve všeobecných souvislostech nepochopitelná, a po tom jako vysvětlení k ní dodá (formou vlastního výkladu nebo prostřednictvím postavy) jistou expozici – komen tář k tomu, co bylo prezentováno už dříve. Je to pře místění expozice, jeden z případů časových posu nů v rozvíjení fabulačního materiálu.

Toto zpomalování expozice může trvat až do konce vyprávění; v průběhu celého vyprávění čtenář nezná všechny informace, nutné k pochopení děje. Čtenářova neinformovanost se obvykle uvádí do vyprávění jako neinformovanost základní skupiny postav, tj. čtenáři se sděluje pouze to, co je známo některé z postav. V rozuzlení se pak sdělují důležité, dosud neznámé okolnosti. Rozuzlení, které obsahuje prvky expozice a jakoby zpětně osvětluje všechny peripetie předchozího vyprávění, říkáme regresivní rozuzlení. Tak je udělána Metelice z Bělkinových povídek.

Zpomalení expozice je obyčejně uvedeno jako systém tajemství. Mohou při něm nastat následující kombinace: čtenář ví – hrdinové nevědí; část hrdinů ví – část neví;

chází najevo náhodně; hrdinové vědí — čtenář neví.

Tajemství mohou pronikat celým vyprávěním, mohou se týkat jen některých jeho momentů. Ve druhém případě může týž motiv figurovat ve výstavbě syžetu několikrát. Vezměme typický románový postup: Jednomu z hrdinů bylo dávno před časem děje uneseno dítě (první motiv). Objevuje se postava, z jejíhož životopisu poznáme, že byla vychována u cizích lidí a neznala rodiče (druhý motiv). Potom se ukazuje (obvykle srovnáním dat a okolností nebo za pomoci motivu „znamení" — amulet, mateřské znaménko atd.), že unesené dítě a nový hrdina jsou jedna a táž osoba. Tak se stanoví souvislost mezi prvním a druhým motivem. Opakování motivu v obměněné formě je charakteristické pro tu syžetovou stavbu, v níž fabulační momenty nejsou uváděny v přirozené chronologické následnosti. Opakovaný motiv je obvykle znakem fabulační souvislosti mezi složkami syžetové výstavby. Tak např. v uvedeném typickém příkladu „poznání ztraceného dítěte" je znamením amulet; motiv tohoto amuletu pak provází jak vyprávění o zmizení prvního dítěte, tak i životopis nové postavy (srov. Ostrovskij, Viníci bez viny).

Obdobné motivické spojování částí umožňuje časové přeskupování ve vyprávění. Tak může být přemístěna nejen expozice, ale i jednotlivé části fabule se může čtenář dovědět, až když už ví, co následovalo.

Souvislý výklad značné části událostí, které předcházely událostem, při nichž je výklad veden, se nazývá Vorgeschichte. Typickou formou Vorgeschichte je zpomalená expozice nebo životopis nového hrdiny uváděného do nové situace. Četné příklady viz v Turgeněvových románech.

Mnohem vzácnějším případem je Nachgeschichte, vyprávění o tom, co bude, které je postaveno v souvislé povídce před událostí, jež tuto budoucnost připravují. Má

pravděpodobných předpokladů.

Při nepřímém rozvíjení fabulačního materiálu má v znamnou roli „vypravěč", protože prvky syžetu js obvykle předváděny jako vlastnosti vyprávění.

Vypravěč bývá různý: buď se vyprávění vede objetivně, autor jako by podává prostou zprávu, aniž vysvětlí, jak události vešly ve známost (neosobní abstraktní vyprávění), nebo je vedeno jménem vypravěče jakožto konkrétní osoby. Vypravěč je někdy předváděn jako člověk, který to, co vypráví, slyšel od někoho jiného (vypravěč v Puškinově Výstřelu aj.), nebo jako více méně zasvěcený svědek anebo konečně jako jeden z účastníků vyprávěného příběhu (hrdina v Puškinově Kapitánské dceře). Někdy tento svědek nebo posluchač není vypravěčem a v neosobním vyprávění se jen podává zpráva o tom, co se dozvěděl nebo uslyšel tento svědek nebo posluchač, třebaže ve vyprávění nemá žádnou roli. Často se užívá velmi složitých metod vypravěčských (např. v Bratrech Karamazových je vypravěč předváděn jako svědek, v románu však nevystupuje a samo vyprávění je vedeno neosobně).

Tak tedy existují dva základní způsoby vyprávění — abstraktní a konkrétní. V systému abstraktního, neosobního vyprávění ví vypravěč vše až po nejskrytější hrdinovy myšlenky. V konkrétním vyprávění, vedeném v první osobě (to se někdy pojmenovává německým termínem ich-erzählung), je celé vyprávění formováno psychikou vypravěče (posluchače), přičemž u každé zprávy je vysvětleno, kdy a jak se vypravěč vyprávěné události dověděl.

Jsou možné i smíšené systémy. Při neosobním vyprávění autor obvykle sleduje osudy jednotlivých postav a čtenář se postupně dovídá, co dělala nebo co poznávala určitá postava. Potom se jedna postava nechává stranou a pozornost se soustřeďuje na jinou a čtenář se znovu

postupně dovídá, co dělala a co poznávala tato nová postava. Tak je postava obvykle svého druhu hlavní osnovou vyprávění, de facto vypravěčem ve skryté formě, a autor, který mluví za svou osobu, se zároveň snaží sdělovat pouze to, co by mohl vyprávět jeho hrdina. Někdy dokáže tato vazba vyprávění na jednu postavu určit celou konstrukci díla. Postava, která vede vyprávění, bývá nejčastěji hlavním hrdinou díla. Při stejném fabulačním materiálu by se mohl změnit i hrdina, jestliže by autor sledoval jinou postavu.

Jako příklad rozebereme Hauffovu pohádku Kalif-čáp. Uveďme v krátkosti její obsah:

Kalif Chasid a jeho vezír koupili jednou u trhovce tabatěrku s tajemným práškem a přiloženým latinským vzkazem. Učený Selim přečetl vzkaz, v němž stálo, že kdo přičichne k prášku a vysloví slovo „mutabor", může se proměnit v libovolné zvíře; ale po přeměně se nesmí zasmát, jinak zapomene slovo a nebude se moci proměnit zpátky v člověka. Kalif a vezír se proměnili v čápy a první setkání s opravdovými čápy je přimělo k smíchu. Zapomněli slovo a čápi kalif a vezír byli navždy odsouzeni žít jako ptáci. Létali nad Bagdádem a všimli si ruchu v ulicích a výkřiků, z nichž seznali, že jistý Mizra, syn Chasidova největšího nepřítele kouzelníka Kašnura, se zmocnil vlády v Bagdádu. Tehdy čápi uletěli ke hrobu prorokovu, kde chtěli najít osvobození od kouzla. Po cestě chtěli přenocovat v nějakých rozvalinách a tam se setkali se sovou, mluvící lidským hlasem. Vyprávěla jim svůj příběh. Byla kdysi jedinou dcerou indického vládce. Kouzelník Kašnur, který ji žádal o ruku pro svého syna Mizru, ale byl odmítnut, se jednou v podobě černocha dostal do paláce a dal jí kouzelný nápoj, po kterém se proměnila v sovu. Pak ji přinesl do rozvalin a řekl jí, že zůstane sovou do té doby, dokud si ji někdo nevezme za ženu. Ona však ještě v dětství slyšela věštbu, že štěstí jí přinesou čápi.

Sova slíbí pomoci kalifovi zbavit se kouzla, když jí ka
slíbí, že se s ní ožení. Po jistém váhání kalif souhlasí a so
ho přivádí do místnosti, v níž se scházejí kouzelní
Tam kalif vyslechne Kašnura, v němž pozná trhov
u něhož koupil tabatěrku. Kašnur vypráví, jak se m
podařilo oklamat kalifa a kalif se z rozhovoru doví sl
vo „mutabor". Kalif a vezír se znovu promění v li
sova také, všichni se vracejí do Bagdádu, kde doj
k zúčtování s Mizrou a Kašnurem.

Pohádka se jmenuje Kalif-čáp, tj. hrdinou je ka
Chasid, neboť autor sleduje ve vyprávění jeho osud
Příběh princezny-sovy je předveden v jejím vyprávě
při setkání v rozvalinách.

Stačilo by jen málo změnit rozmístění materiálu, a
se hrdinkou stala princezna-sova; bylo by třeba nejdří
předvést příběh princezniin a kalifův příběh předvé
jen v jeho vyprávění před osvobozením od kouzel.

Fabule by zůstala stejná, ale syžet by se podstat
změnil, protože by se změnila osnova vyprávění.

Upozorňuji na posunutí motivů: motiv trhovce a m
tiv Kašnura prozrazují svou totožnost až v okamžik
kdy kalif-čáp poslouchá kouzelníkovo vyprávění. Oko
nost, že začarování kalifa je intrikou Kašnurovou,
udána až na konci a ne na začátku pohádky, jak b
tomu mělo být v pragmatickém výkladu.

Fabule je zde dvojí:

1. Příběh kalifa, jenž je podvodně začarován Ka
ňurem.
2. Příběh princezny, rovněž od Kašnura začarovan

Tyto dvě paralelní fabulační větve se kříží v momen
tu, kdy se kalif a princezna setkají a přijmou vzájemn
závazky. Dále pokračuje již jen jediná fabulační věte
tj. jejich osvobození a potrestání kouzelníka.

Syžetová konstrukce se tu projevuje jako sledová

kalifových osudů. Ve skryté formě je tak kalif vlastně vypravěčem, ve formálně neosobním vyprávění se čtenáři sděluje jen to, co věděl kalif, a v pořadí, v jakém se to kalif dovídal. Tím je určena celá syžetová konstrukce pohádky. Je to příklad typický, hrdina obvykle bývá takovým skrytým (p o t e n c i á l n í m) vypravěčem. Tím se také vysvětluje, proč autoři novelistických forem se často uchylují k memoirové stavbě vyprávění, tj. nutí hrdinu, aby sám vyprávěl svůj příběh. Autoři tím jakoby odkrývají metodu sledování hrdiny a motivují předvádění daných motivů v daném pořadí.

Při analýze syžetové stavby jednotlivých děl je třeba věnovat zvláštní pozornost využití č a s u a m í s t a ve vyprávění.

V uměleckém díle musíme rozlišovat čas fabulační a čas vyprávění. Fabulační čas je ten, o němž se předpokládá, že se v něm uskutečnily vyprávěné události. Čas vyprávění je ten, který zabírá přečtení díla (ev. doba představení). Tento čas se shoduje s pojmem o b j e m u díla.

Fabulační čas je dán: 1. Datováním momentu děje — absolutním ([illegible] chronologický moment děje, např. „ve dvě hodiny odpoledne 8. ledna 18[illegible]“ nebo „v zimě“) — nebo relativním (poukaz na současnost událostí nebo jejich jiný časový vztah: „za dva roky“ atd.). 2. Poukazem na časové úryvky, během kterých události probíhají (rozhovor trval půl hodiny, cesta trvala tři měsíce — nebo přímo: pátý den přijeli na místo určení). 3. Vyvoláním dojmu o trvání: podle rozsahu promluv nebo [illegible] trvání [illegible] nebo jinak nepřímo určujeme, jak dlouho mohl trvat vyprávěný děj. Je třeba poznamenat, že třetího způsobu užívá autor zcela volně. Dlouhé projevy zkracuje do několika řádků a naopak jindy krátké projevy a rychlé činy protahuje do dlouhých časových úseků.

Formy vyprávění obvykle sestávají z úryvků n e p ř e t r ž i t é h o děje (obvykle za přítomnosti postav[illegible] která vede vyprávění), děleného časovými intervaly [illegible] doplňovaného shrnujícími sděleními (bez vedoucí p[illegible] stavy) o událostech, které na tyto intervaly připada[illegible] nebo o těch, které stojí vně nepřetržitého děje (staly [illegible] buď před začátkem nebo po konci vyprávění).

Pro místo děje jsou charakteristické dva typy: s t a t i č n o s t; všichni hrdinové se shromažďují na jedno[illegible] místě (proto tak často figurují hotely a podobná míst[illegible] která poskytují možnost nenadálých setkání). D y n a m i č n o s t: hrdinové se pohybují z místa na místo p[illegible] nutná setkání (vyprávění typu „cestopisů“). V obo[illegible] případech je volba takového místa, které nejvíce ospr[illegible] vedlňuje setkání hrdinů, nutná pro rozvoj intriky.

3. Motivace

Systém motivů, ze kterých sestává temat[illegible] ka díla, musí tvořit určitou uměleckou jednotu. Jestliž[illegible] motivy nebo komplex motivů nedostatečně „zapadaj[illegible] do díla, zakouší-li čtenář pocit nespokojenosti nad sou[illegible] vislostmi mezi daným komplexem motivů a celkem díl[illegible] mluví se o nedostatečné motivaci. Jestliže jsou všechn[illegible] složky díla špatně „smontovány“, dílo se rozpadá.

Uvedení každého motivu nebo komplexu motivů mu[illegible] sí být proto o d ů v o d n ě n o (motivováno).

To, že se ten či onen motiv objeví, musí čtenáři př[illegible] padat v daném momentu nevyhnutelné. Systém meto[illegible] které odůvodňují uvádění jednotlivých motivů a mot[illegible] vických komplexů do díla, se nazývá m o t i v a c e.

Způsoby motivace jsou různé a jejich povaha ne[illegible] jednotná; je proto nutné provést klasifikaci motivac[illegible]

1. Motivace kompoziční. Její princip spočívá v eko[illegible] nomice a účelnosti motivů. Jednotlivé motivy moho[illegible] charakterizovat předváděné předměty (rekvizity) neb[illegible]