

- ¹⁰ Také Věc Makropulos končí smrtí „netvora“ — nesmrtelné a nelidské Eliny Makropulos alias Emilie Marty.
- ¹¹ Typ utopie s jedinou utopickou (fantastickou) postavou (postavou s nereálnými rysy), představovaný Věcí Makropulos, je jen vágně oddělen od fantastického žánru. K tomuto typu patří např. Weissovy romány *Spáček ve zvěrokruhu* (1937) a *Přišel z hor* (1941) a povídky Raffelovy spjaté postavou elektrického kouzelníka, který v sobě shrnuje rysy stvořitele, ale zároveň je „jinou“ bytostí na způsob absolutna, vtělenou elektrickou silou.
- ¹² Žánrový typ, de facto i literární druh do značné míry determinuje volbu prostoru: v dramatech (i v „kolektivním“ RUR) děj v podstatě utkvívá v tradičním utopickém prostoru (vzdálený ostrov, hmyzí říše, blíže neurčená nebo abstraktní země, moderní velkoměsto).
- ¹³ V obou románech tvoří syžet řetěz zkoušek, v centru je fáze hrdinova „sestupu“, symbolické smrti, spojené s částečnou nebo úplnou ztrátou paměti (Brok je zbaven i svého těla). Zatímco Dům o tisíci patrech se opírá především o strukturu pohádky, Krakatit je stylizován jako dobrodružně iniciační román s řadou aluzí na díla podobného typu (Odysseu, Fausta), především na středověké romány o svatém grálu (jméno Prokop je možná „překladem“ jména Perceval, Anči je analogií zapomenuté Blanche-flor, Týnice zámku Belrepaire; Baltín a chromý kníže Hagen Baltín připomíná pustou zemi a krále Rybáře, Tomeš, zloděj vynálezu, nepravého hrdinu grálu — Gauvaina; Carson, d'Hémon a dědeček-pánbůh jsou Prokopovými zasněžiteli). Iniciační syžet je v románu příznačně modifikován: Krakatit — negativní grál (nepřináší spásu, ale záhubu) je nalezen na samém začátku a smysl Prokopova blouzení a „zuřivosti“ (iniciační šílenství) spočívá v odvrácení jeho následků, současně však v duchu iniciačního románu v hledání smyslu života — pravého grálu. Iniciační syžet, jeho směřování, se vlastně obrací naruby: jestliže hrdina iniciačního příběhu dospíval ze skutečnosti do mimosvětských oblastí, Prokop se naopak z těchto oblastí (z utopického prostoru a ze sféry svých titánských představ) vrací do skutečnosti.
- ¹⁴ K. Čapek, *Poznámky o tvorbě*, s. 110.

Groteska a revue

Chceme-li v této kapitole mluvit o grotesce v českém dramatu mezi válečným obdobím, nemíníme se přitom pouštět do příliš rozsáhlých teoretických úvah o obecné povaze fenoménu označovaného tímto pojmem, ale pouze se pokusit o výklad poetiky jedné z jeho mnoha historických podob. Činíme tak zcela záměrně, mimo jiné i proto, že právě v případě grotesky (snad ještě více než v případech jiných) jsou nám zjevné problémy, které by takového obecné uvažování, abstrahující od historické podmíněnosti a proměnlivosti jevů, přineslo.

Přesto se však nemůžeme vyhnout odpovědi na základní otázku, co to vlastně groteska obecně je, respektive co tímto termínem označujeme. Jde o problém na první pohled nepřilíživě složitý, ale ve své podstatě velmi obtížně řešitelný.¹ Jestliže totiž je v běžné komunikaci slovo groteska celkem smysluplné, obsažné a užitečné, tam, kde jsme nuceni ho používat jako termínu, a kde tedy stoupají nároky na vymezení jeho konkrétního obsahu, rozsahu a vztahu k jiným termínům, vystupuje zřetelně jeho značná mlhavost, neurčitost, neohraničenost. Přestože substantivní tvar tohoto slova vzbuzuje ve vnímání přesvědčení, že se jedná o pojem z oblasti druhové a žánrové, zůstává faktem, že bezvýhradné platnosti žánrového označení dosáhla groteska snad jen v němém filmu. Ve všech ostatních druzích umění, počínaje architekturou a užitým uměním a konče třeba literaturou, se slovem groteska pojmenovávají umělecké jevy velice různorodého charakteru. Tak různorodého, že se zdá nemožné shrnout všechna tato díla, i když se pohybujeme ve sféře jednoho druhu umění, literatury, do jednoho žánru a najít jejich společného jmenovatele jinde než v rovině obecně zobrazovacího principu.

Zdálo by se tudíž vhodnější hovořit nikoli o grotesce, ale pouze

o grotesknu, tzn. používat termínu ze sféry takových termínů, jako je například komično a tragično. To by však náš problém příliš nezjednodušilo. Stejně jako je zřejmé, že vedle komična existuje i jeho svrchovaný výraz — komedie, vedle tragična tragédie, tak je nesporná i existence děl, která jsou oprávněně — a to bez ohledu na vlastní užší žánrovou příslušnost — nazývána groteskami, neboť jde o díla prostoupená groteskním principem v sémanticky rozhodující míře. Navíc v jednotlivých historických obdobích vznikají celé skupiny podobných děl, u nichž pak zpravidla není příliš těžké vymezit společné základní formálně obsahové rysy. Rozmanitost jevů označovaných pojmem groteska je vlastně rozmanitostí jednotlivých dobově konkrétně limitovaných skupin jevů, jež sice mají samy o sobě přesně definovatelné vlastnosti, opravňující označit je za grotesky, ale ve vzájemné konfrontaci mohou vystupovat jako projevy tendencí, obsahů a forem v mnohém i zcela protichůdných. Používáme-li tedy pojmu groteska pouze ve vztahu k jedné z takových skupin, může velice snadno nabýt charakteru označení žánrového, ale tohoto charakteru okamžitě pozbývá, uvažujeme-li o grotesce obecně.

Co však tyto protikladné skupiny děl spojuje natolik, že je i přes jejich značnou rozdílnost můžeme shrnout pod jediný termín? Jakou jejich společnou vlastnost označením groteska charakterizujeme? — Odpověď snad spočívá v samotné podstatě groteskního principu: určité dílo považujeme za groteskní, když dojdeme k přesvědčení, že v něm způsob autorské interpretace reality překročil určitou, obtížně definovatelnou, ale přesně cítěnou hranici a přerostl v její subjektivní, více či méně disharmonickou deformaci. Groteskno rozpoznáváme v umění všude tam, kde subjektivní výpověď autora nerespektuje dobové normy „nepříznakového“, tj. negroteskního vnímání a zobrazování světa a staví se vůči nim do opozice. Jeho konstitutivním rysem je dialektika vyhroceného rozporu mezi „přirozeností“ světa a „barbarskou“ výpovědí o něm, tj. dialektika smyslu přetvořeného v nesmysl tak, aby se tento nesmysl stal v jiné rovině smyslem novým. Vstup groteska do uměleckého díla je odrazem potřeby autorského subjektu získat od reality dostatečný odstup a zároveň i neschopnosti odstupu „objektivního“. Je odrazem nutnosti realitu nějak významově přehodnotit, neboť v té podobě, kterou autor vnímá jako „přirozenou“, se mu tato realita jeví jako neschopná podat o sobě dostatečnou, podstatnou výpověď.

Vnějším projevem groteskního principu je pak zdánlivě nespoutaná, „barbarská“ svévole, s níž tvůrce kontaminuje prvky — věci, děje, formy, postupy, hodnoty — pocíťované jako heterogenní, protikladné a neslučitelné a s níž narušuje obvyklé a harmonické rozměry, proporce.

Shrnutí tak různorodé množství protichůdných děl pod společné označení groteska nám vlastně umožňuje fakt, že tím neříkáme o mnoho víc než to, že dané dílo vnímáme jako projev zmíněné „svévole“ autora proti „přirozené harmonii“ světa. Jeho užitím dáváme najevo, že jsme si uvědomili určitý deformační pohyb překračující určitou mez. Neříkáme tím však nic ani o příčinách a cílech, které autora k zaujetí groteskního postoje vedly a ani o kvalitě a filozofické podstatě tohoto postoje. A neříkáme příliš ani o podstatě obsahů a forem, jimiž autor groteskního odstupu dosáhl, protože způsobů, jak se „svévolně“ postavit do opozice vůči „přirozenému“, je nekonečně mnoho.² Znamená to tedy, že termínem groteska konvencionálně pojmenováváme jak díla uvolněné fantazie, rozverného humoru, tak také satiry a křečovitě parodie, stejně jako díla vyjadřující nespoutaně živelný, optimistický vztah k životu, i díla vyvěrající z hlubokého pesimismu. Projevy tzv. smíchové a karnevalové kultury, i americkou filmovou němou komedii, i poválečné expresionistické vize, i absurdní dramata, i hry Jiřího Voskovce a Jana Wericha. Ve všech těchto případech je termín groteska na místě, zároveň však cítíme, že sám o sobě nestačí a vyžaduje si další upřesnění.

Pojetí grotesky, s nímž budeme pracovat v této kapitole, je velice široké a do značné míry akceptuje i obsahovou neohraničenost tohoto pojmu, kterou chápeme jako logický důsledek rozmanitosti a historicky podmíněné proměnlivosti fenoménu jím označovaného. Vystává před námi nutnost grotesku konkrétně historicky zkoumat a zároveň se snažit vyhnout jejímu jednostrannému ztotožnění s jednou z jejích historických podob.³ Pro náš další výklad je takoveto široké pojetí grotesky funkční již proto, že si ho vynutila sama povaha materiálu, sám vývoj českého dramatu a divadla dvacátých a třicátých let. Jako s groteskami se tu totiž setkáváme se dvěma významnými skupinami děl, které jsou již na první pohled v mnohém víc než protichůdné, a to jak svým vznikem, filozofií, světonázorem, tak poetikou. Grotesku tu nalzáme jednak v dramatu expresionistickém, jednak v podobě lyrickogroteskních revuálních her Voskovce a Wericha.

Podívejme se nejprve na expresionistickou grotesku. Uznáme-li za správný názor, že použití groteskní formy je podmíněno faktem, že pro daný autorský subjekt jsou v dané historické situaci „přirozené“ výpovědní možnosti reality destabilizovány, tzn. že se mu zpochybňuje samotný smysl a směr pohybu skutečnosti, neudiví nás, že se v české dramatické literatuře groteska poprvé výrazně objeví teprve v souvislosti s rozvratem všech tradičních jistot a hodnot, pseudojistot a pseudohodnot české měšťanské společnosti za 1. světové války a v poválečném chaosu. Skupina dramát napsaných v letech 1916–1929, především však v letech 1918–1922, kterou zde budeme nazývat expresionistická groteska (adjektivum expresionistická používáme v nejširším smyslu slova), byla bezprostřední reakcí dramatu na tento rozvrat. Náš zájem o ni není přitom diktován uměleckou velikostí těchto dramát, neboť se většinou jedná o díla druhořadá či přinejmenším pro jejich všenegující povahu nepřijatá ani soudobým měšťanským publikem, proti němuž byla bezprostředně namířena, ani levicovou kulturou, jíž bránil a brání v přijetí těchto děl jejich silný pesimistický akcent.⁴ A není dokonce motivován ani skutečností, že jde o charakteristickou etapu meziválečného vývoje dramatu. Podněcuje nás totiž především fakt, že expresionistická groteska je — pro svůj jednoznačně záporný postoj k soudobé společnosti a tím i k soudobým dramatickým normám — nejkoncentrovanějším, nejradikálnějším, byť velmi jednostranným projevem procesů, jež ovládaly celou tehdejší dramaturgii a o nichž se zpravidla mluví jako o krizi měšťanského dramatu.

Musíme si přitom uvědomit, že jde o skupinu vnitřně velmi různorodou a konstituující se bez vědomí existence grotesky jako žánru. Nejčastější žánrové podtituly expresionistických grotesek mají zpravidla neutrální povahu, označují tato dramata jako komedie či veselohry, případně fantastické veselohry. Jen zcela výjimečně se již v podtitulu objevuje označení přiznávající hře grotesknost⁵ (například Blatného pojmenování satiry Kokoko-dák! jako „Výstřednosti“). Přesto je dnes už zřejmé, že má tato skupina dramát společnou poetiku — společné formálně obsahové rysy, podmíněné především shodným, emocionálně vypjatým a specificky formovaným vztahem, který k soudobé společnosti prostřednictvím svých dramát zaujali jednotliví autoři. Na druhé straně širě zorného úhlu, jímž nahlíželi realitu měšťanského světa, a tedy i míra zobecnění pro grotesku tak typického despektu vůči tomuto

světu, není u všech autorů stejná. Na jednom pólu skupiny tu stojí dramata založená jakoby bezprostředně na impresionistickém popisu nějakého výseku reality, dramata namířená proti historicky konkrétnímu nepříteli a přerůstající v grotesku takřka proti vůli autora. Na opačném pólu pak můžeme nalézt hry, které usilují velmi programově o uchopení světa a lidského života v rovině co nejobecnější a nárokuje si právo takřka na „věčné pravdy“.

Způsob, jakým se zgroteskuje dramatikova výpověď a dramatický tvar pod tlakem vypjatě emocionálního vztahu k zobrazované a modelové realitě, můžeme doložit na dvou Šrámkových komediích — Hagenbekovi (1920) a Zvonech (1921). Obě dramata jsou psána v podstatě realisticko-impresionistickou technikou. V prvním z nich je autorův emocionální výsměch dávnému osobnímu nepříteli, rakouské armádě,⁶ opřen o konkrétní situaci rozpadu monarchie, který autorovi umožnil pojmout ústřední postavu rakouského generála jako figurku zbavenou všech jistot a výsad a libovolně s ní manipulovat. I když nadsázka této komedie nepřekračuje konvence žánru, Šrámkova subjektivní zainteresovanost na tématu, jeho snaha maximálně deklasovat princip představovaný ústřední postavou natolik ovlivnila významovou výstavbu dramatu, že narušila i jeho dějovou, kompoziční a ideovou jednotu a vyváženost. Obdobně k tomu došlo i ve Zvonech, hře bez bližšího žánrového označení, představující však jakousi vesnickou idylu „naruby“ (jednou z ústředních postav je starý muž jménem Babička). Základním dějovým prvkem tohoto dramatu je typicky šrámkovské náhlé smyslové a erotické uvolnění — tentokrát nikoliv s kladným, ale záporným hodnotovým znaménkem. Autor tu vystupuje jako moralista, který chce svou hrou podat obraz válečného rozvratu morálky vesničanů. Aby tento rozvrat odhalil, postaví vesnici do reálně motivované situace: skupina vojáků má rozkaz odvézt místní zvony, jejichž kovu má být užito na děla, čímž vznikne v ženách pocit, že nyní je už vše dovoleno. Na tomto půdoryse pak rozehrává hru bez dramatického konfliktu mezi postavami, neboť to, co se tu reálně mezi nimi odehrává, nemá základní významovou funkci a je toliko vnějším, takřka alternativním prostředkem vyjádření autorova apriorně negativního postoje. Těžiště výpovědi se tak výrazně posouvá od objektivního zpodobení vztahů mezi lidmi k subjektivní demonstraci autorova názoru na lidi, jejich chování a charaktery.

Pro vývoj moderního evropského dramatického umění od symbolistické reakce na naturalismus je typická jeho subjektivizace, tj. proces pronikání subjektu autora (a také subjektu diváka) přímo do struktury dramatického textu, který je výsledkem a příznakem ústupu tradičních, „aristotelských“ norem iluzivního, tzv. „absolutního“ dramatu v nových společenských podmínkách. Tato subjektivizace, jež v dramatu není ničím jiným než zvláštním případem zvýšené aktivity subjektu ve všech druzích umění, se může v dramatu projevit v podstatě třemi vzájemně velmi úzce propojenými způsoby: lyrizací nebo epizací dramatu, nebo také jeho výraznou stylizací, která záměrně opouští rovinu iluzivního zobrazení a navazuje gnozeologický vztah k realitě v rovině jejího modelu. Na poetice expresionistické grotesky jako emocionálně mimořádně vypjatého typu dramatu se všechny tři způsoby podílejí velmi výrazně — vytvářejí pevný a ucelený systém, vzájemně se prostupují a podmiňují. Rozhodující podíl na identitě této poetiky má však především způsob třetí, jež tu navíc nabývá výrazně ideologické povahy.

Stylizace je v groteskách vyhrocena tak, aby překračovala představy diváka o „přirozeném“ a „adekvátním“. Extrémní ideová jednostrannost, která má měšťácké publikum provokovat a nezřídka i urážet, která záměrně útočí na divákovo sebevědomí a jeho představu hodnot, způsobuje pak již zmíněnou absenci vnitřního dramatického konfliktu dramatu, který tu musí ustoupit konfliktu mezi dramatem (jevištěm) a jeho vnímatelem (divákem). Tento rys, který bychom mohli zjednodušeně charakterizovat slovy: není důležité, co se tu děje, neboť výsledek je znám už předem, patří k nejtýpčtějším rysům všech expresionistických grotesek. Mohli bychom jej doložit jak na Krkavcích Jana Bartoše (1920), na hře Kokoko-dák! Lva Blatného (1922), na Dvořákově a Klímově Matěji Poctivém (1922), tak na hrách bratří Čapků Ze života hmyzu (1921) a Adam Stvořitel (1927). Ve všech těchto případech nepředstavuje drama pro autory prostor k vybudování primárního, objektivního, dialektického střetnutí několika stejně oprávněných dramatických sil, ale výhradně k jednoznačné demonstraci ryze subjektivního vidění světa.

Příkladem nejnázornějším nám může být komedie Ze života hmyzu, jejíž autoři na rozdíl od Šrámka aspirovali na globální filozofické zobecnění, všeobšáhlu koncepci lidské existence jako takové, nesvázané s určitým časem a prostorem. Negativní postoj k soudobé společnosti

je tu zobecněn do podoby, v níž jsou vybrané formy elementárního lidského chování zesměšněny a poníženy jejich ztotožněním s chováním ne-lidským, hmyzím. Tématem hry tedy už vůbec není to, co se může v mezilidských vztazích odehrát, ale samotná podstata člověka. Autoři si kladou otázku: jací jsou lidé? A současně, respektive předem, si odpovídají: stejní jako motýli, chrobáci, cvrčci, lumíci, jepice, mravenci atd. V této odpovědi leží východisko i těžiště významové výstavby, neboť tím, že někoho ztotožní třeba s chrobákem, říká o něm prakticky vše a předem zcela konkrétně určují i jeho chování. Dramatické dění je pak jen vnější, sekundární demonstrací apriorní teze. Její konkrétní podoba může sice rozhodnout o umělecké působivosti textu, ale nikoliv o jeho celkovém ideovém vyznění.

Demonstrace apriorní subjektivní teze se v groteskách prosazuje i tam, kde je drama zdánlivě vystavěno na konfliktu dvou protichůdných stanovisek. V Matěji Poctivém kladou například autoři otázku, jaký postoj má jedinec zaujmout ke světu měšťáckých pseudohodnot. Čert doporučuje titulnímu hrdinovi dobývat svět podle hesla: „Hodnotu člověka lze změřit přesně počtem loupežných vražd, jež má na svědomí.“ Naproti tomu Světluška mu radí slovy, která by mohla být motem většiny grotesek: „Udělej dlouhý nos na celý svět, jakos ho právě udělal na sebe — vždyť beztoho nestojí za víc a krásným se stane teprve tehdy, až na něj ten nos uděláš! Ze všeho si dělej blázny, všemu se směj —: pak nemusíš prstem hnout, nepotřebuješ žádných armád, žádných státních pokladů — celý svět je tvůj.“ Celou svou stavbou míří ovšem Dvořákov a Klímova satira přímočaře k potvrzení teze druhé: Matěj se tak dlouho vysmívá všemu a všem, až se mu všichni podrobí. Dodejme, že k takovému výsledku mohou autoři dospět pouze za cenu četných, z objektivního hlediska nelogických a křečovitých zvrátů v ději.

Expresionistická groteska vzniká na jedné straně z bezprostřední reakce na rozpory doby, na druhé straně je ve svém obsahu i tvaru projevem skutečnosti, že její autor nechtěl nebo nebyl schopen zaujmout takový postoj, který by mu umožňoval dostatečný objektivní odstup. Nechtěl nebo nebyl schopen vidět východisko z krize společnosti. Proto děj v groteskách nevyjadřuje svět v jeho vývoji. Není takovým dramatickým dějem, tj. sérií kvalitativních změn, kterou byl v tzv. absolutním dramatu. O jeho průběhu pak nerozhoduje „přirozená“ logika; jednání

postav není řízeno logickými a kauzálními motivacemi, ale záměrem tvůrce — a to bez ohledu na to, zda se dostávají nebo nedostávají do rozporu s představou o „přirozeném“, adekvátním jednání.

Postavy expresionistických grotesek se proměňují v jakési loutky, ovládané libovůlí autora, čímž se de facto mnohorozměrná dramatická postava redukuje na postavu přímočaře zosobňující určitou ideu nebo formu lidské existence. Evropská dramatika tuto redukci zná přinejmenším od symbolismu — groteska však postavu definitivně zbavuje symbolistické neurčitosti, „zreálnuje“ ji a proměňuje v přímočarý a maximálně komunikativní znak. Postavy jsou pak v nejvyhraněnějších groteskách utvářeny tak, aby nevznikaly sebemenší pochybnosti o jejich významové funkci. To se zpravidla odráží i v jejich pojmenování, ať už má charakter jména vlastního (Matěj Poctivý, Hedona, Světluška ad.), nebo obecného (Tulák, Kukla, Chrobák, Lumek, Parazit). Názorným, i když konkrétní formou spíše výjimečným příkladem vazby jména na dramatickou funkci postavy je Komédie v kostce Edmonda Konráda z roku 1925. Děj v ní vzniká groteskní hyperbolizací manželského trojúhelníku na mnohoúhelník permutovaný přesně podle matematické instrukce: každý s každou. Jednotlivé manželské páry jsou pojmenovány: pan A (Adam) a paní A (Anděla), pan B (Bohdan) a paní B (Božena), pan C (Cyril) a paní C (Celina).

Nejvýraznější formou groteskní redukce je groteskní kontaminace těla a jednání lidského s ne-lidským. Čapci ztotožňují chování měšťáka s chováním hmyzu, Blatný s chováním slepic, Bartoš s chováním krkavců. Dvořák a Klíma nechávají některé postavy běhat a štěkat jako psy. Čestmír Jeřábek zakončuje svou komedii Cirkus maximus (1922) výkřikem jedné postavy na adresu všech ostatních: „Zvířata — zvířata!“ A zvířecí symbolika je přítomna i tam, kde ji dnes nevnímáme: v Hagbenku pracuje Šrámek s napětím mezi jménem generála Hönebecka a jeho přezdívkou, která dala komedii titul a která je jménem slavného hamburského zoologa a majitele zoologické zahrady. Zvířecí motiv nemusí navíc být v grotesce použit pouze pro vyjádření autorského postoje k postavám — v Bartošově jednoaktovce Pelikán obrovský z roku 1923 se v ptáka promění byrokratická činnost úřadu.

Typizace pomocí zvířecí symboliky, která vždy znamená redukci postavy, těsně souvisí s dobovým expresionistickým preferováním iracionálních, podvědomých a pudových složek lidské osobnosti. Bezprostřed-

ní příčina této redukce tkví v tom, že autoři vědomě snižují „vysoké“ lidské jednání na úroveň „nízkého“ jednání zvířecího, napadají samotnou podstatu lidského sebevědomí, aby tak dosáhli maximálního účinku své výpovědi a donutili diváka vidět se z úhlu, který ho má provokovat.

Shodnou motivací se vyznačuje i další rozšířený způsob útoku proti tradičním hodnotám „spořádané“ měšťanské společnosti, a sice jejich takřka brechtovská konfrontace s chováním a hodnotami lumpenproletariátu: „Zatímco my vás přepadáme a vyprázdňujeme vaše kapsy a pokladnu, chodíte vy mezi sebou s úsměvy a poklonami a šidíte jeden druhého, okrádáte rafinovaně a elegantně — a říkáte tomu obchod. Jste samý obchod a průmysl; průmysl — to jsou děla, pušky, náboje a nástroje na zabíjení — . . . já vím: děláte užitečný průmysl, ale než jej vyrobíte, zabijete armádu lidí. A potom je z něho zase obchod, krize, kursy, intriky a zločiny.“ — Tato slova adresuje ve hře Kokoko-dák! zloděj Franc blahobytnému Pánovi. Zcela identické konfrontace však můžeme nalézt ve většině grotesek. V Matěji Poctivém říká Čert: „Lidstvo jest jen velkou organizovanou zlodějskou bandou: kdo je v organizaci, krade čestně, kdo krade samostatně, platí za zloděje a lumpa.“ A v Krkavcích malíř Dlask ironicky vyhláší svůj plán na českou kolonizaci Orinoka: „Budeme vlastenčit, utiskovat chudáky, oslavovat veliké muže, jakmile je doženeme k smrti, krást na radnicích, ubíjet všechny schopné čestné lidi, fedrovat idioty, a štvát, štvát, štvát, jako se štve u nás.“

Z citovaných replik je snad patrné, že přímočará demonstrace autorské teze a následná redukce postavy na maximálně komunikativní znak se promítá i do přímočarosti, s jakou postavy ve svých promluvách a také ve svém jednání divákovi „předvádějí“ svůj groteskně typizovaný charakter a autorem přidělenou roli. To pak na jedné straně vede ke značné monologizaci textu, na druhé se tím zpravidla omezuje nejen možnost vzniku dramatického konfliktu, ale dokonce i jakékoliv složitější zápletky. To se ozřejmí, srovnáme-li hru s její dramatickou inspirací — Bartošovy Krkavce s Klicperovými komediemi, především s Divotvorným kloboukem. Bartošova hra se touto předlohou inspiruje jak ve výchozím dějišti prvního dějství (vesnická hospoda), tak i v syžetu spiknutí, kterým se několik postav snaží připravit o majetek bohatého kupce (u Bartoše Eliáše, u Klicpery Koliáše), který má zdědit jeho sy-

novce (u Bartoše Dlask, u Klicpery Strnad).⁷ Na rozdíl od předlohy není však Bartošova hlavní postava aktivní, vystupuje pouze jako pozorovatel, který je bez vlastního přičinění záminkou k tomu, aby si pár malých, ubohých lumpů vyřídilo účty s lumpem větším. Samotné spiknutí se pak neprosazuje prostřednictvím intriky — děje, jenž by drama sjednocoval, ale přímou cestou: v druhém dějství soudem a ve třetím kolektivním ukládáním dosud živého Eliáše do rakve. Každé dějství je přitom dějově relativně samostatné, je svébytnou situací dávající postavám možnost se projevit.

Tendence, kterou tu pozorujeme, může vést až k rozpadu dramatu na více méně volný sled relativně samostatných situací, na pásmo či revui, ve které již není, tak jako v ideální představě absolutního dramatu, jejich vzájemná návaznost a následnost diktována nutností, tj. zákonitým vyplynutím jedné situace z druhé. (Tak je tomu například ve hře *Ze života hmyzu*, kde každý „hmyzí“ druh má svůj vlastní výstup.) Groteskní drama tak směřuje k rozložení jednoty děje na sled dějství, scén, výstupů a promluv, přestává být kauzální řadou prvků, nutně vytvářejících řetěz příčin a následků a směřujících od zákonitého začátku k nutnému konci.

Ideálním typem groteskního dramatu by tudíž byla jednoaktovka, vystavená pouze na jedné dramatické situaci. Z mnoha důvodů však jednoaktovka do české oficiální, prestižní dramatické tvorby pronikla pouze ojedinele a zůstala výsadou především neprestižních divadelních aktivit — například groteskních kabaretních scén *Červené sedmy*, jejichž autory byli E. Bass a F. Futurista.⁸ Umělecká působivost celovečerních grotesek (nejčastěji o třech dějstvích) pak do značné míry závisela na tom, nakolik se jejich autoři dokázali s růstem samostatnosti jednotlivých scén, s deformací „přirozené“ logiky děje i s ideovou redukcí postavy vyrovnat, nakolik z nich dokázali učinit organickou významovou součást výpovědi. Pro hledání žádoucího groteskního výrazu byl proto příznačný posun k nepsychologickým dramatickým formám, které nebyly spoutány realisticko-naturalistickými normami zobrazování, přitom byly autory zpravidla reflektovány jako „primitivní“. V tom smyslu je charakteristické, že grotesky často přímo odkazují na svůj vzor: Krkavci na již zmíněné Klicperovy komedie, Matěj Poctivý na lidovou alegorickou pohádku a ve své druhé verzi již titulem *Matějovo vidění na Tyla*. O hře *Ze života hmyzu* se pak většinou mluví

jednak ve vztahu k středověkým morálitám, jednak k soudobé revui.

S otázkou hledání dramatické formy adekvátní autorovu záměru je v úzkém vztahu i problém, který v souvislosti s ideovou a výrazovou přímočarostí grotesek musel před autory nutně vyvstat. Není-li totiž děj sám o sobě kauzální řadou promluv a scénických akcí, v níž informace vzrůstá spolu s rozvíjejícím se dějem, ale pouze sledem jednotlivých situací, musí se autor vyrovnat s problémem, jak zajistit, aby výsledné drama nepostrádalo významovou gradaci a stupňující se dramatický účín. Expresionistická groteska se proto uchyluje v podstatě ke dvěma možným, zpravidla vzájemně se prostupujícím typům kompozice:

První z nich je typ kruhový a nezastřeně odhaluje statičnost groteskní perspektivy. Je-li totiž groteskní drama demonstrací jednoznačného pojetí světa a člověka, pak nevnímá a nemodeluje realitu v jejím dialektickém pohybu, ale jako statický stav. Aby však mohl být tento stav vůbec zobrazitelný a dramatik o něm mohl vypovídat, musí se vytvořit situace, v níž by se postavy dostaly alespoň do relativního pohybu a mohly projevit svou podstatu či spíš to, co za ni autor považuje. A protože modelovaná realita není v grotesce expresionismu vnímána jako sama o sobě dynamická, není zpravidla ani možné, aby se do takové situace dostala svým vnitřním pohybem, přirozenou logikou, a autorovi nezbyvá než žádanou situaci navodit víceméně zásahem „zvenčí“. Jakmile však vlastní příčina tohoto narušení ztratí své dramatické opodstatnění, neboť autor už řekl vše, co chtěl, často okamžitě mizí i prostředek, jímž byl vnější zásah proveden a drama může snadno skončit. Tak třeba na začátku dramatu se po vesnici rozšíří zvěst, že budou odvezeny zvony — po bouřlivé noci tvořící jádro výpovědi se ukáže, že zůstanou na místě (*Zvony*); na začátku se náhle z moře vynoří nový světadíl, do něhož všichni lidé projektují své tužby a o nějž bojují — na konci se opět potopí (V zemi mnoha jmen Josefa Čapka, 1923); na začátku vstoupí do děje postava, která je jiná a svou odlišností nějak naruší zaběhaný řád —, na konci odchází nebo umírá (Krupičkova předexpresionistická — z roku 1908 — komedie *Velký styl*, *Krkavci*, *Cirkus maximus*, *Ze života hmyzu*). Vnějšíkovost takovýchto zásahů se zpravidla ani nezastírá: v *Krkavcích* je na scénu přivezen spící Dlask hned poté, co se spiklenci domluvili, že by se jim lépe proti Eliášovi bojovalo, kdyby se našel zákonný dědic. Ačkoliv v průběhu

celého dramatu Dlask neučiní prakticky vůbec nic, jen se občas probouzí a pronáší dlouhé ironické monology, přesto působí jako katalyzátor, nutí ostatní k jednání a odhalování svých charakterů.

Chce-li tedy autor grotesky, a to nejen grotesky s kruhovou kompozicí, vyjádřit svůj názor na to, jací lidé jsou, je nucen vybudovat větší nebo menší konstrukci, jejímž prostřednictvím se mu pak zobrazovaný stav určitým způsobem „odkryje“. Zpětně však musí, podle pravidel platných pro jednotlivé dramatické žánry, tuto konstrukci nějak motivovat a tematizovat, přičemž význam reálné motivace vnějšího zásahu roste úměrně s tím, jak se to které drama snaží dostát tradiční povinnosti podávat primární iluzi objektivního děje a jak si samo sebe neuvědomuje jako subjektivní výpověď. Jestliže například ve *Zvonech* je motiv zvonů zjevně pouze vnější záminkou k ne zcela adekvátním reakcím postav, pak se tuto jeho vnějškovost autor snaží zastříť vytrvalostí, s níž jeho postavy stále slovně odkazují své jednání k této zámince. Obdobně se v *Komedii v kostce* Konrád „zbavuje“ autorské odpovědnosti za „nepřirozené“ chování svých postav tím, že tyto postavy vše, co v mimomanželském opojení činí, svádějí na kouzelnou moc zahrady, v níž se děj odehrává.

Autorům *Ze života hmyzu* se zase podařilo najít klíč k zamýšlenému výkladu světa v tematizaci groteskního hmyzího dění jako výsledku čistě subjektivního a deformovaného pohledu opilého, umírajícího člověka. Pro náš výklad je zajímavé, že ani tato motivace a tematizace autorského práva na groteskní perspektivu publiku nestačila, a bratři Čapkové proto vytvořili smírnější variantu závěru. Pokusili se v ní groteskní perspektivu ještě jednou zpětně motivovat — způsobem, který je pro grotesku (a alegorii) velice typický — jejím posunem do roviny pouhého snu či mdloby, čímž vlastně popřeli realnost toho, co se odehrálo.⁹ A zcela shodně se pokusili zbavit groteskní dění jeho závaznosti pomocí jeho přesunu do roviny snu i autoři *Matěje Poctivého*, když ho v druhé verzi (vynucené skandálem kolem verze první) přepracovali — slovy Julia Fučíka — z „konkrétní sociálně kritické satiry na obecnou jalově státoctvornou komedii“, ¹⁰ příznačně nazvanou *Matějovo* vidění. Bartoš zase použil motivaci snem mimo vlastní strukturu díla — k přípravě publika na groteskní specifiku *Krkavců* v časopiseckém článku vydaném u příležitosti jejich premiéry.¹¹

Druhý typ kompozice expresionistických grotesek s prvním úzce sou-

visí a bývá většinou také založen na počátečním vnějším zásahu autora. Spočívá v postupné gradaci groteskna. Nevzniká-li totiž dramatické napětí přímo z logického vyplynutí jedné dějové situace z druhé, je požadovaný groteskní účín optimálním řešením, jestliže se scénu od scény plynule stupňuje působivost a apelativnost zobrazovaného. A jestliže navíc většina autorů expresionismu mířila k co nejjobecnější výpovědi o člověku a lidstvu, není divu, že velká část těchto grotesek vrcholí v závěru efektními (ne vždy vnitřně motivovanými) scénami o velké emocionální působivosti — groteskní smrti člověka, především však scénami válek, revolucí nebo i požárů. Uvažováno čistě teoreticky, mohly by totiž například výstupy jednotlivých druhů hmyzu ve hře bratří Čapků být seřazeny podle libovolného klíče, aniž by příliš ztratily. Avšak nutnost postupného zvyšování účinnosti výpovědi nedala autorům prakticky jinou možnost než je uspořádat tak, aby jejich apelativnost narůstala od frivolní erotické hry *Motýlů*, přes *kuličky Chrobáčků*, *kořistnictví Lumíků* a *Parazitů* až k válečnému běsnění *Mravenců*.

Nejnázornějším příkladem groteskní gradace je Bartošův *Pelikán obrovský*, ve kterém se byrokracie nesmyslného úřadu zhmotní v ptáčka rostoucího z drobného špačka na holuba, krahujce a pelikána. Pták pak postupně naroste do rozměrů umožňujících mu rozmetat město v trosky a celé ho přikrýt svými křídly. V *Šaldově Tažení* proti smrti, hře vymykající se poetice expresionistické grotesky pouze svým (chtěným?) optimismem, roste zase zvnějšnělá vitalita ústřední postavy doktora *Věžníka* od lásky k jedné ženě na schopnost milovat současně ženy dvě, tři, čtyři . . .

Základním typem groteskní gradace je gradace spočívající v plynulém stupňování groteskního zkreslení až do okamžiku maxima, v němž pak drama většinou okamžitě a bez rozřešení končí. Tím autor nechává diváka bez katarze, očištění a své výpovědi dává emocionálně působivou formu otázky či zvolání, namířeného vůči vnímateli a vynucujícího si jeho reakci.

Česká dramatika však zná i poněkud odlišnou modifikaci významové gradace, která využívá pro expresionistickou grotesku charakteristický rys, který jsme dosud záměrně ponechali stranou. Silná subjektivní angažovanost groteskních dramát si totiž vynutila, aby v naprosté většině z nich přijala jedna z postav funkci autorského subjektu — interního subjektu díla, nikoliv konkrétního, sociálního a psychologického jedince

— a přímočaře vyjadřovala autorovy postoje k zobrazovanému. Status takovéto postavy spočívá v tom, že se výrazně odlišuje od všech ostatních, přičemž tato odlišnost je zpravidla jí i těmi druhými intenzivně vnímána (pokud nejde o postavu stojící zcela mimo lidské bytí a zorný úhel postav, jakou je například Duch domu v Komedii v kostce). Bývá motivována tím, že jde o postavu, která zjevně, třeba svým sociálním zařazením, neaspiruje na životní styl a životní hodnoty modelovaného prostředí a většinou také přichází odněkud zvenčí (Tulák, potulný malíř, zloděj apod.). V dramatech, kde je postav odpovídajících této charakteristice víc (například skupina lupičů v Kokoko-dák!), se může autorský subjekt mezi ně rozložit a promlouvat „ústý“ celé této skupiny. Že se skutečně jedná o ztotožnění postavy s autorským subjektem, není těžké doložit: vezměme například proměnu malíře Dlaska v druhém, devětsilovském vydání Krkavců (1926), kde se tato postava, na rozdíl od vydání prvního (1920) a souběžně s autorovým příklonem ke komunistické levici, zřetelně gesticky konkretizuje jako sociální revolucionář — rozhazuje rudé letáky a karafiáty, vztyčuje rudý prapor, rozdává chudým získané dědictví atd. V Kokoko-dák! si zase lupič Jeli-mánek náhle osvojuje práva autora, když na otázku Pána „Proboha, co zamýšlíte s mou paní?“, odpovídá: „To bys rád věděl, to věřím. Ale to ti nepovíme, to bude až v druhém jednání.“ (Není vůbec náhodou, že je tato replika srovnatelná se „zcizovacím“ efektem epického divadla, jehož zásady později formuloval B. Brecht.)

Příchod či existence postavy zastupující autorský subjekt může být a bývá záminkou k nastolení žádané groteskní situace, neboť v její odlišnosti, v tom, že autorský subjekt jejím prostřednictvím neguje zobrazenou realitu, je prvotní zárodek možného konfliktu. Naproti tomu autorovo vidění světa jako stavu bez východiska se projevuje v nemožnosti tento konflikt reálně rozvinout. Postava zastupující autorský subjekt je od prostředí, do něhož přichází, odlišná jen natolik, aby je mohla provokovat. Je pro ni typická vnější proklamace všeobecně humanitních myšlenek bez reálné a konkrétní obsahové náplně (Dlask rozdává letáky, aniž by byl jejich obsah pro diváky zveřejněn). Tyto myšlenky sice deklarují odstup od modelovaného, nemohou se však stát jeho dostatečnou protiváhou. Proto také, oproti dramatu typu Čapkova Loupežníka — tj. dramatům subjektivně lyrickým, v nichž se takovýto typ autorského hrdiny vyskytuje rovněž — nebývá groteskní subjekt sám

o sobě aktivní, nezasahuje svou konkrétní činností do zobrazované reality a nesnaží se ji změnit. Je u něho zdůrazněn především jeho odstup diváka a pozorovatele, eventuálně i zobrazovatele (malíř). Jediný okamžik, kdy podobná postava může zasáhnout do děje, je závěr dramatu, kdy groteskní gradace dosáhne vrcholu a ona může autorův postoj vyjádřit razantním závěrečným činem: v Krkavcích Dlask poté, co zaživa pohřbíváný Eliáš zemře a za scénou (!) vypukne revoluce vyvolaná Eliášovým pádem, odchází z jeviště. Postavám, které tu zůstávají a proti nimž je tato revoluce namířena, hází symbolický provaz k oběšení, vyhlašuje konec Krkavců. V zmíněné druhé verzi je pak tento Dlaskův čin navíc zbaven negující a provokující neurčitosti a konkretizován o (za scénou pronesenou) slovní proklamací k lidu, v níž rozdává své dědictví a vyzývá zástupy: „... žádejte nyní odhodlaně, aby všichni ostatní lichváři vrátili vám, oč vás oloupili.“ Obdobně je významovým vrcholem a katarzí Ze života hmyzu gesto, v němž v závěru třetího dějství zašlápne Tulák náčelníka vítězné mravenčí armády.

Hra bratří Čapků nám také na závěr našeho výkladu o expresionistické grotesce ukazuje meze přímočaře groteskní poetiky a významové těžkosti vznikající z pokusů o jejich překročení. Gestem vrcholného odporu, závěrečnou likvidací či výzvou k likvidaci modelovaného groteskního světa jsou totiž možnosti grotesky a gradované kompozice zcela vyčerpány. — Čapkům však toto gesto nestačilo a pokusili se působení hry dále stupňovat, což si ovšem vyžádalo značnou proměnu perspektivy. V další části hry, příznačně označené pouze jako epilog, Tulák, který byl doposud médiem autorského odstupu, tj. mimo jiné i tematizovaným subjektem vnímatele, umírá a současně, což je mnohem významnější, se z pozorovatele mění na pozorovaného (skupinou diváků-Slimáků). Tím zcela mizí jako výjimečnost daná negující distancí od hmyzu a Tulák se ocitá na stejné úrovni s jepicemi prožívajícími svůj krátký život. Předchozí satirická kritika je tu náhle a neočekávaně zvrácena v otázku smyslu lidské existence vůbec s cílem apelovat zdůrazněním její časové omezenosti na diváka tak, aby měl pocit, že musí tuto krátkou existenci skutečně prožít. Je nepochybné, že tento epilog splnil svou funkci, neboť se zasloužil o narušení přímočaré lapidárnosti, vlastní všem groteskám, a tím vlastně i o divácký a dramaturgický úspěch celé hry. Zároveň ale postavil autory před neřešitelný problém: první varianta, ve které se Tulák, s nímž se po

značnou část dramatu vnímatel indentifikoval, umírá, působila (jak dokládají dějiny percepce této hry) příliš silně a takřka nihilisticky; druhá varianta naopak vyznění hry neadekvátně relativizuje, protože poté, co už byl Tulák jednou ztotožněn s hmyzem, nemůže jen tak lehce odejít.

Poetika expresionistické grotesky se nám tak prezentuje jako relativně pevný a ucelený systém, který má svou vnitřní logiku a vyvíjí velmi silný nátlak na všechny složky dramatické výpovědi. Okolnost, že de facto jediným živým dramatem z mnoha grotesek dvacátých let zůstalo pouze *Ze života hmyzu* (měříme-li životnost díla tím, že se hraje a vydává), nám připomíná obecně známou skutečnost, že bezvýhradné naplnění jakékoliv poetiky nemusí ještě vést k úspěchu. Poetika expresionistické grotesky tíhne totiž zjevněji než kterákoliv jiná poetika k lapidárnosti a přímočarosti, která může přerůst až v jednostrannou trivialnost. Tímto svým rysem se pak může dostat do rozporu s požadavkem významové otevřenosti uměleckého díla, která je podmínkou dlouhodobé schopnosti díla komunikovat s vnímatelem.

V další části kapitoly budeme rozvíjet výklad o grotesce na materiálu her Voskovce a Wericha, které pro nás představují formu revue. Chceme se o to pokusit, byť si jsme vědomi, že podobné zařazení vyvolává řadu námitek.

První z nich je dána už tím, že mezi dramatikou Osvobozeného divadla a dramatikou expresionismu, o níž jsme hovořili doposud, není ani přímá genetická vazba, ani spojitost ideová a světonázorová.

Druhá námitka plyne ze skutečnosti, že se tu setkáváme s typem dramatických textů, které už svou formou dávají najevo, že jsou organickou součástí takového divadla, v němž význam textové složky ustupuje pod tlakem významu složek netextových — hudby, zpěvu, tance, masek, kostýmů, scény a zejména vlastních hereckých výkonů. Jestliže se náš výklad zatím pohyboval v rovině literárněvědného zkoumání dramatického textu jako svébytného díla, vzniká nyní otázka, zda si budeme moci tuto perspektivu udržet i nadále, aniž bychom zkoumané jevy zkreslili.

Třetí námitka souvisí se značnými vývojovými proměnami, kterými dramatika V+W od *Vest pocket revue* k *Pěsti na oko* prošla a která

nám znesnadňuje uvažovat o ní jako o fenoménu vnitřně zcela jednotném a stejnorodém.

Navzdory závažnosti těchto tří námitek pokusme se náš výklad rámcovat pomocí námítky čtvrté a nejdůležitější: můžeme vůbec tvorbu V+W, respektive některou z jejích vývojových etap, označit jako grotesku? — Je totiž zajímavé, že jakkoliv často se adjektivum „groteskní“ objevuje jak v promluvách samotných autorů, tak v soudech kritiků, většinou se to děje výhradně v souvislosti s dílčími složkami jednotlivých her a představení, nikoliv s jejich celkem. Zdá se tedy, že klasifikaci děl V+W pojmem groteska cosi bránilo a brání. Kdybychom přitom chtěli hledat příčinu tohoto faktu v míře deformace, tzn. kdybychom chtěli „měřit“ jednotlivá díla „nepříznakovou“ realitou v naději, že ji zkreslují méně než grotesky expresionismu, asi bychom se zklamali. Nejen postavy, děje, jednotlivé situace, akce a dialogy, ale i celé hry V+W jsou založeny na zcela záměrné stylizaci tvaru a deformaci reality, o níž se vypovídá — a to v míře naprosto dostatečné k tomu, aby se jejich označení jako grotesek zdálo oprávněné.

Významným objektivním faktem je pak také to, že i přes rozdílnost kontextů, protikladnost v rovině ideové i v rovině divadelních výrazových prostředků se vývoj tvorby V+W začíná právě od formy dějové revue, k níž, jak jsme se pokusili doložit, směřoval vývoj expresionistické grotesky. Skutečnost, že autoři Osvobozeného divadla záměrně revui převzali z oblasti ležící zcela mimo sféru oficiálních a prestižních aktivit, sice vzájemnou vazbu těchto fenoménů zastírá, nicméně asi nepůjde o shodu pouze náhodnou. Absence skutečného dramatického konfliktu, redukcí groteskní typizace postav, pokles významu dramatického děje a růst významu jednotlivých situací, částečně i výběr témat — to vše spojuje většinu z téměř tří desítek her Osvobozeného divadla s pohybem naznačeným předchozím vývojem expresionistické grotesky.

Na rozdíl od ní však není pro Voskovce a Wericha groteskní zkreslení pouze prostředkem, nýbrž je — v konkrétní podobě přímé a často improvizované verbální či gestické akce, ve scénické komice — povýšeno na samotný obsah sdělení. „Revuální komika neznámá nutně dělat si ze všeho legraci, nýbrž také dělat si legraci pro legraci,“ napsali autoři v době, kdy se utvářely základní rysy jejich poetiky a oni hájili „bezpředmětnou, čirou komiku, jejímž jediným pojátkem se skutečností

je pouze smích“.¹² Tezi o „bezpředmětnosti“, tj. zároveň o hodnotové, významové, estetické a etické svébytnosti komiky nelze přitom chápat pouze jako ústup od hodnocení. Hodnotící vztah k realitě je tu totiž navázán na úrovni dadaistické hry — bezprostřední kreativity, která vidí a vyjadřuje svět jako mnohost nepřevoditelnou na jedinou tezi. Spontánně vyjadřuje celou sérii dílčích soudů, ale brání se jejich zobecnění, protože by tím ztratila svou hravost a nezávaznost.

V okamžiku vstupu na jeviště tak byla pro Voskovce a Wericha nezávazná komika de facto „světovým názorem“, jenž — řečeno Teigovou parafrází Klímova výroku — „chápe svět jako legraci a nic“¹³ a jenž si také vynutil takovou formu výpovědi, která klade komické hře minimální překážky. Několikrát se sice Voskovec a Werich pokusili najít rámec pro svou komiku v oblasti tradičnějších dramatických žánrů (v parodované detektivce,¹⁴ v situační, zápletkové komedii z vlastní dílny¹⁵ nebo vzniklé adaptací starší předlohy¹⁶), v naprosté většině případů však tyto pokusy skončily relativním neúspěchem. Publikum a dobová kritika je vnímaly jako vybočení ze základní linie divadla. Forma revue otevírala totiž kreativě tvůrců možnosti podobné těm, které básníkům skýtala forma básnického pásma. Otevírala jim cestu k polytematičnosti, k jednotné, a přece tvarově a tematicky velmi svobodné významové výstavbě díla dramatického i divadelního. Umožňovala jim komponovat svou výpověď ze všech dostupných výrazových prostředků, z výstupů „čistě dramatických“ stejně jako z komických čísel klaunů, tzv. předscén, hudby, zpěvu a tance. A dovolovala jim také pomoci montáže slučovat do jednotného celku scény a situace, které spolu (z perspektivy tradiční dramatiky) žánrově, prostorově, časově ani dějově nesouvisely.

Třebaže je tematická a formální volnost revue značná, není neomezená — jednotlivé scény a výstupy musí být vždy sceleny tak, aby výsledný tvar působil jednotně, smysluplně a organicky, tzn. aby v něm složky nejenom koexistovaly, nebo se dokonce zastiňovaly,¹⁷ ale aby se vzájemně sčítaly a umocňovaly.

První cesta k významovému sjednocení revue je prostá — spočívá v tom, že se nevyužije všech možností formy revue a jednotlivé výstupy se propojí do řetězce pomocí volného děje. Pro nás je přitom zajímavé pozorovat, jakým způsobem se v různých hrách V+W takovéto scelení dějem realizuje a jak se tento způsob proměňuje a vyvíjí. Jestliže, jak už

jsme řekli, se autoři na samém počátku své tvorby záměrně zřekli možnosti přímočaře vynášet soud, nemohl být děj revue v té době ani částečně dějem skutečně dramatickým, dějem s nutnou kauzální a ideovou vazbou mezi předcházejícím a následujícím. Mohl se realizovat pouze jako epický a vůči samotným výstupům v podstatě vnější způsob syžetové výstavby. Ve Vest pocket revue (1927) je takovýto děj postaven na parodii typicky epického syžetu cesty kolem světa. Pohyb postav z místa na místo, diktující komice určitý řád a dějovou logiku, je tu motivován tradičním motivem pronásledování: spisovatel Kvido Maria de la Camera van Obscura se vydává na cestu za námětem a je na ní pronásledován jednak zamilovanou sekretářkou Josefkou, jednak fotografem Josskem a jeho příbuznými Houskou a Rukou, kteří mají za úkol Kvida rozzuřit tak, aby si ho Jossek mohl vyfotografovat. Cesta má dvanáct zastávek, ale teoreticky — kdyby se nemusela udržet optimální délka představení — mohl by jich takovýto syžetový postup spojit neomezený počet, neboť putování může být libovolně dlouhé a závěrečnou (parodovanou) svatbu je možné libovolně odkládat. Kaleidoskopický obraz reality, jenž přitom „navlékáci“ syžet cesty poskytuje, si pak vynucuje jednak akce, promluvy a dialogy bezprostředně vyplývající z povahy jednotlivých prostředí (Paříž, transatlantický parník, koš balónu, severská Haparanda aj.), jednak umožňuje volně motivovat i celou řadu výstupů jinak postrádajících logickou vazbu k základní dějové linii. Nejevidentnějším typem takových výstupů byly dialogické předscény protagonistů, které se staly součástí inscenace Vest pocket revue (a celé poetiky V+W) naprostou náhodou, a přece v ní nepůsobily jako cizorodý prvek, ale jako organické vyjádření intencí hry.

Přestože sami autoři pokládali způsob dějového scelení revue ve Vest pocket revue za formu zcela novou a velmi perspektivní (příznačně nazvanou vest pocket), což je také přivedlo k pokusům ji zopakovat (Smoking revue, 1928, Kostky jsou vrženy, 1929), byl to způsob v podstatě velmi málo variabilní a neposkytoval možnost dalšího vývoje. Proto se od počátku třicátých let, po několika letech hledání, v tvorbě V+W začíná prosazovat způsob založený už nejen na parodii určitých syžetových principů, ale na parodii celých příběhů a významových komplexů — v Ostrově Dynamit (1930) typického příběhu soudobého amerického filmu z tropů, v dalších pěti hrách (Sever proti Jihu, 1930, Don Juan & comp., 1931, Golem, 1931, Caesar, 1932, Robin Zbojník,

1932) pak na parodii historických látek a legend. Podobný způsob nebyl sice pro autory úplně nový (použili ho v jednotlivých scénách svých dřívějších revuí a také v detektivních parodiích), nicméně teprve v tomto období se o něj opírá celá revuální forma. Jeho výhodou je, že divákovi předem známá předloha určuje předem a zvenčí klíčové body vznikající hry — čas, dějiště, základní postavy či typy postav a v nejhrubších rysech také děj. Ať už je přitom tato původní logika groteskně hyperbolizována (Buffalo Bill se mění v nadpřirozenou bytost), nebo naopak anekdoticky převrácena (Don Juan se vyhýbá ženám, Robin Hood je hypochondr), vždy se stává bezpečnou oporou pro další fabulaci a pro montáž jednotlivých výstupů.

Pozoruhodné přitom je, že bez ohledu na předlohu té které hry zůstávají v tomto období základem autorské fabulace V+W stále stejné motivy a typy syžetů. Dominantní postavení mají především tři vzájemně se proplétající klasické komediální syžety: syžet mnohými překážkami retardovaného milostného vztahu, syžet nepodařené intriky či spiknutí a syžet hledání určitého předmětu. Druhý z nich pak zpravidla bývá základní hybnou silou revuálního děje. V Ostrově Dynamit intrikuje kolonizátor Batha proti domorodcům — hledá chatrč, v níž uvěznil královnu ostrova a schoval plynovou masku, která ho má jako jediného ochránit před rajským plynem. V Severu proti Jihu se major Warton zamiluje do krásné Jižanky Mercedes, a aby ji získal, chce zradit Sever, předat Jižanům vrak plný munice. V Donu Juanovi uvádí dění do pohybu spiknutí Fernandezé a Admirála proti guvernérovi a jejich úsilí získat poklad hledaný „dvěma muži z Jihu“. V Golemovi intrikují alchymista Scotta a komorník Lang, kteří chtějí získat šém a ovládat Golema. V další revui chce kněz Ratata nechat Caesara nejprve sežrat lvem a potom zavraždit v chrámu. V Robinu Zbojníkovi chce zase Boleslav, bratr krále Edwarda, strhnout na sebe moc, a proto se snaží získat královský paraf.

Samotné dějové schéma, s velkou fantazií obměňované, je pak celkem jednoduché: intrikující postavy uvádějí děj do pohybu, kladou nástrahy, staví překážky vytouženému splnutí mileneckého páru, hledají, získávají a zase ztrácejí předmět, jímž se má jejich intrika realizovat; proti nim pak vystupují postavy kladné, snažící se intrice zabránit. Jejich souboj, který se realizuje v sérii „typizovaných“ epizod a scén situační komiky (scény zajetí, vysvobození, obklíčení, útěku, strašidelné

scény a scény několika dveří, komika vznikající z nevědomé manipulace s hledaným předmětem apod.), zákonitě končí vítězstvím dobra, ovšem za vydatné, leč bezděčné účasti postav ztělesňovaných oběma protagonisty, kteří si zachovávají odstup od základního děje a zasahují do něj jen jakoby náhodou (rozbijí kamna, v nichž je zadržena královna, nechají uplavat vrak s municí, nenajdou poklad, získají šém, udělají zmatek na místě, kde by měl být zavražděn Caesar apod.). Tento pevný způsob fabulace spolu s oporou v konkrétní předloze vytvořil předpoklady k tomu, aby byly jednotlivé scény a výstupy spojeny do jednotného děje. Přesto zůstával v tomto období děj vůči významovému těžišti her V+W sekundární a důraz byl kladen na jednotlivé scény a situace. Dokládá to mimo jiné i „eskamotérský“ kousek, který autoři mohli udělat, když rychle potřebovali hru pro dětské představení: pod titulem Děti kapitána Bublase (1933), odkazujícím na Verna, spojili dva ze šestnácti obrazů Ostrova Dynamit (4. a 13.) a mezi ně vložili jeden obraz z Robina Zbojníka (5.). Ke vzniku nové hry a nového, relativně celistvého děje pak stačilo pouze několik nezbytných zásahů, přejmenování postav a dílčí přestavba vztahů mezi nimi.¹⁸ Jednotlivé výstupy a situace z původních her tu autorům de facto posloužily jako „prefabrikáty“, které je možno bez velkých problémů vyjmout z jednoho celku, aniž by tím něčeho pozbyly, a s minimálními změnami je poskládat v celek nový.

Se syžetem nezdařeného spiknutí však dochází v tvorbě V+W ke kauzálnímu prohloubení dějové linie, neboť se tím naskýtá možnost skutečného dramatického střetu mezi postavami. Tento syžet není totiž pouze akcí jedněch proti druhým, ale současně je i nositelem hodnotového vztahu. Jestliže například ve Vest pocket revue se všechny postavy pohybovaly na stejné hodnotové úrovni, syžet spiknutí proměňuje takřka automaticky vztahy postav v konflikt dobra a zla. A třebaže se zpočátku odehrává výhradně v nekonkrétní, nejobecnější rovině, stává se toto střetnutí základem dalšího vývoje Osvobozeného divadla — umožnilo totiž autorům, aby svou výpověď bez velké změny fabulace ideologizovali: v Oslu a stínu (1933) i v Katu a bláznů (1934) je spiknutí obráceno proti lidu obecnému a spojují se v něm vůdci strany bohatých s opozičními vůdci lidových stran. V obou případech spiknutí překazí spontánní jednání dvojice postav představovaných protagonisty. V Baladě z hadrů (1935) vstoupí náhodou antoušek Geor-

ges (V) a ponocný Jehan (W) do intrik, které sprádá běhna Kateřina a mistr Filip proti Villonovi, ztělesňujícímu tu podle předmluvy autorů „zázrak básnické intuice, která v . . . dávném rozbřesku sociálního myšlení první se dovedla vzepřít společenské nespravedlnosti“. V Rubu a líci (1936) překazí Krev (V) a Mlíko (W) náhodným objevem skladiště zbraní fašistické spiknutí řízené „mužem v pozadí“ Dexlerem. V Těžké Barboře (1937) je spiklencem zámecký pán, který chce zaprodat své město sousední zemi, v čemž mu zabrání První (V) a Druhý (W) žoldněr tím, že náhodou získají a do města přivezou velké dělo a město varují.

Z toho, co jsme řekli, je snad zřejmé, jakým způsobem ústřední syžet spiknutí nabývá v dramate V+W stále aktuálnějších a konkrétnějších významů. Souběžně s tím ale také děj her přestává být pouhou zámkou ke komice a posunuje se do středu významové výstavby. Příklad Balady z hadrů, inspirované osudy Villona, pak dokládá, že se tento děj často vzdává i svého parodického rozměru.¹⁹ Místo parodie se jako dějového půdorysu využívá anekdoty (v Oslu a stínu anekdoty Lukianovy, v Těžké Barboře anekdoty o sýraři, v Katu a bláznu pak dokonce anekdot dvou, vzájemně se prostupujících). Tím, že se děj částečně dramaticky zvýznamnil, stoupá jeho uzavřenost a dostředivost, tj. nutnost kauzálního propojení jednotlivých scén. Výrazně se omezuje prostor pro vkládání libovolných epizod a ubývá i samostatných hudebních a baletních čísel. Současně mizí i prostor (mimo předscény) pro volnou improvizaci. Proto může Fučík napsat: „Sté představení u většiny her Osvobozeného divadla bývalo leckdy až z poloviny jinou hrou, než jsme viděli na premiéře. Tak působila spolupráce V. a W. s publikem. Rub a líc však tvoří významnou výjimku. Je to hra tak pevná a tak dokonale dramaticky postavená, že v její struktuře nebylo třeba žádných oprav.“²⁰ Pro nás není důležité, že Fučík reflektuje tuto změnu jako hodnotově vyšší, ale že dokládá stabilitu divadelního tvaru.

Proměny dramatiky V+W během třicátých let bychom tedy mohli charakterizovat také jako postupné významové a formální zpevnování revue. Poznamenejme, že tento vývoj je zcela protichůdný vývoji uvnitř expresionistické grotesky. V linii tvorby, kterou jsme sledovali doposud, to znamenalo, že jednotlivé výstupy a scény byly stále více stmelovány a „spoutávány“ dějem, až posléze revue přestala být takřka sama sebou a přeměnila se ve formu nepsychologické lidové hry.

Kromě této linie však v dramate V+W existuje i linie druhá, v níž jednotlivé výstupy stále zachovávají relativní svébytnost a samostatnost a k jejich scelování dochází přímou tematizací autorského, epického subjektu v textu. Tuto linii představují zejména revue Panoptikum (1937) a Pěst na oko (1938), hry nestejně kvality, ale vybudované na identickém principu a rozvíjející na obdobných motivech obdobné ideje. Jejich ideový základ tvoří teze z Panoptika: „Pane, lidstvo nutno vychovávat, vzdělávat. Uzří-li . . . za jediný večer svůj vývoj od pravěku až dodnes, pochopí smysl života a chytí se za nos.“ Tato didaktická teze, tak odlišná od dřívějších postojů, vede pak autory k tomu, aby volně vedle sebe řadili: objev kola, římské pronásledování křesťanů, smrt-nesmrt Václava IV., vynález knihtisku, scény představující život a myšlení soudobého milionáře a soudobé měšťanské rodinky, moderní vynálezy (Panoptikum), dobytí Tróje, zrod Michelangelova Davida, objevení Ameriky, vznik ČSR, smrt-nesmrt Caesara (Pěst na oko). Princip revuálního pohybu prostorem z Vest pocket revue se tu transformoval v pohyb časem (dokonce v pohyb nerespektující časovou posloupnost). To bylo umožněno tím, že jsou v obou hrách jednotlivé apokryfy propojeny vnějším rámcem. Jsou prezentovány jako divadlo na divadle, tedy jako zobrazení předváděné, které má své konkrétní autorské subjekty, určující následnost, obsah i vzájemnou spojitost jednotlivých epizod. V obou případech jsou těmito subjekty herci, kteří divadlo na divadle hrají — výjimečné postavení mezi nimi ovšem mají oba protagonisté a jimi ztělesňované postavy (v Panoptiku hraje Voskovec majitele divadla voskových figur, Werich pana Publikum, v Pěsti na oko Voskovec ředitele divadla, Werich exekutora Josefa Dionýsa, který je současně i bohem divadla). Abychom však mohli postup tematizace autorského subjektu v těchto hrách plně pochopit, je nezbytné si objasnit, jak je tomu s autorskými subjekty ve hrách V+W obecně.

Když jsme hovořili o expresionistické grotesce, označili jsme vstup autorského subjektu do významové roviny díla za jeden z nejcharakterističtějších procesů ve vývoji dramatiky našeho století a projekci tohoto subjektu do postavy určitého charakteru (podle typu a žánru dramatu) za její nejvýraznější projev. V groteskní revue V+W tento proces dále pokračuje a přesahuje dokonce hranice dramatického textu. Autoři se tu nespokojují pouze projekcí svého subjektu do významové roviny textu, ale vystupují zároveň jako herci a na jevišti bezprostředně

komunikují s publikem.²¹ Nevzdávají se však přitom práv vyplývajících z autorství textu a vytvářejí si pro sebe takové postavy, které jim ponechávají dostatečný prostor pro sebevyjádření. Tím vzniká typ divadelní produkce, jež sice není v dějinách evropského, především lidového divadla něčím novým (viz např. komedie dell'arte, kabaret, klauni atd.), ale přesto má v daném okamžiku a pro hlavní vývojový proud význam zřetelně nové kvality. Základem tohoto typu divadelní produkce je maximální přiblížení čtyř složek: 1) autorského subjektu hry; 2) autorů jako konkrétních psychofyzických a sociálních jedinců; 3) hereckých rolí, které tito jedinci hrají; 4) dramatických postav, jež tím utvářejí. Navenek se v dramatičce V + W toto přiblížení projevilo v dramatické svobodě, kterou měla dvojice postav autory představovaných. Nemusela participovat na základních dějových liniích her, mohla vystupovat v samostatných dějových vložkách nebo v samostatných komických výstupech a nic jí nebránilo ani vystoupit na předscénu, opustit zcela dramatický časoprostor hry a volně improvizovat dialogy. Záhy se také stabilizovala do dvojice poměrně pevných masek v duchu komedie dell'arte a jako taková mohla bez velkých změn přecházet ze hry do hry. Díky tomu a díky velké popularitě Osvobozeného divadla přerostlo záhy sblížení autorů, autorského subjektu díla, jejich rolí a ústředních dramatických postav díla v jakýsi „mýtus“, v němž byly tyto složky zcela ztotožněny. Ve spontánní divácké recepci tak, populárně řečeno, vstupovali na scénu Voskovec a Werich, aby ve své hře hráli role a postavy Voskovce a Wericha a vyjadřovali tak názory a postoje Voskovce a Wericha.

Ztotožnění těchto čtyř složek je typické pro daný typ autorského divadla. Nesmíme však zapomínat, že postavy, které si autoři pro své sebevyjádření vytvořili, jsou pouze určitou autostylizací a zároveň i součástí významové stavby textu, jež má svá konkrétní pravidla. Zvolená autostylizace do dvojice klaunů nejen koresponduje s avantgardním zbožněním cirkusu, ale má také svou funkční oprávněnost. Maska klauna (většinou vyjádřená i vizuálně) jako znaková realita, odkazující nikoliv k „mimouměleckému“ bytí, ale ke stylizovanému umění cirkusovému, si totiž ze svého původního prostředí přinesla řadu vlastností usnadňujících autorům sebevyjádření. Především je opravňovala k tomu, aby své postoje vyjadřovali komikou, jejímž smyslem není pouze prostředkovat obsahy, ale prováděný výkon sám o sobě. Umož-

ňovala jim sdělovat takové významy, které nespočívaly ani tak v došlém znění jednotlivých výroků, jako spíše v pružném a otevřeném způsobu myšlení, v jehož dialogické struktuře je pevně zabudován groteskní paradox a antiteze a jemuž je bytostně cizí utvářet pevné a závazné konstrukce filozofické a ideové. Pro svou dramatickou neurčitost, časovou a sociální obecnost mohla přijímat nejrůznější konkrétní podoby, aniž by se však s nimi zcela ztotožnila a přestala být sama sebou, tj. modelovým zpodoběním člověka jako takového.

Na rozdíl od tuláka, typického představitele autorského subjektu v expresionistických groteskách, nemá dvojice „toulavých“ klaunů (vlastně chaplinovského typu) vůči zobrazovanému intelektuální a hodnotový nadhled. Nejenže není pozorovatelem a soudcem, ale pohybuje se dokonce v dějích, kterým zpravidla nerozumí a ani nechce rozumět. Oproti „velkým“, i když většinou parodovaným motivům a cílům jednaní ostatních postav, jsou její motivy a cíle záměrně situovány do roviny emocionálních, hlavně však bezprostředně životních potřeb. Řečeno slovy autorů z úvodu k Oslu a stínu — protagonisté „jednájí podle svého srdce a prázdného žaludku, nikoliv z módy“. Jestliže zasahují do syžetu spiknutí, pak tak činí jen málokdy cílevědomě (Osel a stín) a z ideových příčin. Většinou jsou na pohybu základní dějové linie zcela nezainteresováni, a ovlivní-li ji, tak pouze jakoby náhodou při sledování svých vlastních konkrétních cílů. Zpočátku bylo třeba tuto jejich odlišnost od ostatních postav nějak dramaticky motivovat, takže v úvodu k Vest pocket revue čteme: „Přestože oba jsou přesvědčeni o své genialitě, jejich blbost je bezmezná. Je tak veliká, že místy hraničí s vtipností.“ Později, současně s tím, jak se stávají „mýtem“ a Osvobozené divadlo se angažuje v soudobém dění, berou na sebe postavy protagonistů podobu typických představitelů „Lidu“. Stále si však zachovávají svou „přízemnost“, která záměrně nechápe velké ideály. I ve hře, v níž autoři tak výrazně straní jednomu ze dvou ideově protikladných táborů, jako je tomu v Rubu a líci, je pohyb postav jimi ztělesňovaných motivován nikoliv ideou, ale zcela „přízemně“ — hladem. Výstižně je tato jejich nová charakteristika vyjádřena v předmluvě k Oslu a stínu. „Skočdopolis a Nejezchlebos jsou krystalizací . . . lidu. Jak říká Jindřich Honzl, jejich „jedinou životní ctižádostivostí je býti živ“ a o uskutečnění tohoto lopotného ideálu se pokoušejí nesčetnými oklikami lidských slabostí a nedorozumění, směšností a dojemných

moudrostí . . . Před každou špatností a zatuchlým svinstvím se vzbouří jejich zdravý lidský cit a promění je z hašteřivých sousedů v solidární a útočné kumpány.“

Tato stylizace komické dvojice byla poměrně závazná, a kdykoliv se autoři pokusili o její změnu (např. v adaptacích starších předloh), setkávalo se to s rozpaky obecenstva. Dvojice popletených, leč sympatických mladých mužů, malých lidiček, kteří nechápou svět „velkých dějin“, ale přesto a bez velkých spekulací vědí, kde je dobro a kde zlo, čím je jejich existence ohrožena — taková stylizace v mnohém korespondovala s autostylizací českého publika. Lichotila mu tím, že apelovala na jeho kladné emocionální sebeuvědomění. Pojetím života jedince jako samoučelu nepřesahujícího sebe sama jej vtahovala do hry a aktivizovala. (Proto, podle svědectví J. Wericha, diváci těžce nesli, když se ve hře *Nebe na zemi* protagonisté proměnili ve skutečně podvodníky.) Zároveň však mohla dvojice klaunů jen obtížně překračovat meze komické stylizace a tlumočit (tam, kde to autoři nezbytně potřebovali) vážně formulované a míněné myšlenky a soudy. Již od počátku sice existoval pro tyto myšlenky značný prostor v písních, zejména finálních, které velmi snadno mohly vybočovat ze základní stylizace, nicméně ve třicátých letech se v dramate V+W stále více prosazovala snaha pojmut tematizovaný autorský subjekt jako součást ideové konstrukce her. V té době se totiž obraz světa divákům předkládaný až nebezpečně přibližuje expresionistické negaci a přitom jen v některých hrách se autorům podařilo najít protíváhu intrikám negativních postav v postavách aktivních (Rub a líc, Těžká Barbora). Daleko častěji směřuje logika základního příběhu k pesimistickému závěru, který však autoři potřebují převrátit v klad. (Všechny hry V+W mají kladný, i když leckdy hodně ironický konec.) V *Oslu* a stínu například příběh gradující anekdotu nezadržitelně spěje k totalitní fašistické diktatuře *Osla* (groteskní zvířecí symbolika). Aby však k tomu nedošlo, tematizovali autoři autorský subjekt v postavě boha Dionýsa, který, stejně jako autorské subjekty expresionistických gradovaných grotesek, v závěru zasahuje do děje (učiní tmu — osleplý Lid prohlédne). Tento subjekt navíc není pouze tím, kdo dramatické dění pozoruje a ovlivňuje, ale zároveň je tím, kdo ho divákům jako divadlo předvádí.

Takováto tematizace autorského subjektu v postavě boha je v dramate V+W velmi častá (poprvé v Severu proti Jihu) a je vždy pří-

znakem potřeby zvýšit ideologické působení na diváka. Zřetelně je to například vidět na způsobu, jakým autoři aktualizovali ve hře *Nebe na zemi* (1936) staroanglickou frašku. Předsunuli před její děj prolog, v němž se bůh Jupiter rozhodne sestoupit na zem a sám sebe přesvědčit, že lidé jsou v podstatě dobří. Protože však samotný děj frašky svědčí spíše o opaku, musí Jupiter v závěru vystoupit ze svého převtělení do jedné z postav, zasáhnout ve prospěch dobrých, potrestat zlé (přemění je v myš a kentaury!), a přitom nezapomene ani na závěrečné poučení.

Příklad *Pěsti na oko*, u něhož jsme tuto část výkladu započali, nám pak dokládá, že se tematizace autorského subjektu v postavě boha často doplňovala s jeho tematizací v postavách velice příznačných pro dobové sebeuvědomování divadla — postavě Dionýsa jako boha divadla, postavě divadelního ředitele, kolektivu hereců, divákovi, jenž překročil rampu. Výhoda této tematizace spočívá v tom, že je celkem přirozeně motivována a umožňuje vnímat jako „přirozené“ i takové postupy, které by v rámci iluzivního dramatu vyznívaly groteskně. Postavy „divadelníků“ mají totiž právo být přirozenými subjekty divadelního dění, tj. mohou toto dění libovolně utvářet, přetvářet a měnit. Například v *Baladě z hadrů* je Villonův příběh hrán jakoby skupinou nezaměstnaných v čele se Studentem, ztělesňujícím hlavní postavu. Když se děj neodvratně nachýlí k tragickému konci, je hra náhle přerušena. Student-Villon snímá paruku a prohlašuje: „Kamaráde, to byla jenom hra. Já nejsem Villon.“ Kouzlo divadelní iluze je tak náhle „zciženo“ a demaskované postavy mohou pronést závěrečnou, takřka brechtovskou proklamaci. Autorský subjekt se tu rozkládá mezi skupinu nezaměstnaných-herců, z nichž každý velmi didakticky komentuje svou roli. Z rolí klaunů vystupují i protagonisté a jeden z nich pronáší takovéto závěrečné poučení: „Kdo je lump? Ten Villon, který kradl a loupil a nakonec musel vraždit, aby se bránil, nebo jsou lumpi ti, kteří ho donutili krást, loupit a vraždit jen proto, že chtěl víc, než směl, víc, než panstvo dovolilo.“

Citovaná slova nejsou asi v závěru hry pouze náhodou, neboť podobná konfrontace chování lumpenproletariátu s chováním bohatých se ve hrách V+W objevuje mnohokrát, nejvýrazněji ve *Světě za mřížemi* (1933, spolu s A. Hoffmeisterem), kde je groteskně převrácena logika toho, co je a není zločinné a trestné. Spolu se zvířecí symbolikou,

vyskytující se ojedinele v některých hrách, nám tato konfrontace připomíná, že souběžně s tím, jak se v tvorbě V+W prosazuje přímočará autorská prezentace jednotné ideje, přibližuje se vlastně tato tvorba také obsahově a způsobem vyjádření expresionistické grotesce. Svědčí o tom i výrok Dionýsa v prologu Osla a stínu: „V této hře jde mi o to, dokázat, že jste stále stejní, / že se lidé nemění a že vždycky byli stejně hloupí. / Můžete se tomu smát, můžete mít i vztek, / v obojím případě padne to vždycky na vás.“ Na rozdíl od expresionistické grotesky není však nikdy autorská prezentace tak přímočará a jednostranná, vždy je neutralizována autorskou komikou protagonistů a také svou vnitřní rozporností. Dramatika V+W byla totiž vybudována na rozporu mezi despektem k soudobému stavu společnosti a mezi zpočátku spontánním a později zcela záměrným optimismem, který se ze všech sil bránil negaci a chtěl „dobýt“ svět. — V závěru revue Panoptikum se například na scéně objeví fakír Ben Akiba, jehož jméno panoptikum nese, a odpovídá na otázku, kde je moudrost: „Ó, lidičky, nač se tolik lopotíte, nač tolik přemýšlíte, co počít a jak sjednat nápravu v těžkých dobách. Vězte, že ničeho nezmůžete. Svět si jde svou cestou a nic není nového pod sluncem.“ Odmaskování herci mu na to odpovídají: „Mlč, ... mluvíš nesmysly.“ „Takhle bychom se nikam nedostali“ ... „Tak myslí figury z vosku ...“ ... „Ale my jsme živí lidé.“ „Chceme všechno to, co ještě nemáme.“ „... chceme něco, co tu ještě nebylo.“ „Chceme práci.“ ... „Chceme mír.“ — Nezáleží na tom, kdo tyto výroky pronáší, podstatné je, že se tu tematizovaný autorský subjekt zjevně rozpadá do dvou protikladných postojů. Závěr Panoptika je přitom jen ilustrací toho, že v situaci, kdy vzniká rozpor mezi groteskním způsobem výpovědi o světě a optimistickým názorem tvůrců, prostupujícím celou tvorbu Voskovce a Wericha, může tento názor významově přehodnotit způsob výpovědi, zbavit ho skeptického a nihilistického vyznění a učinit z něj prostředek skutečně účinného apelu na diváka.

Ačkoliv se heslo „ze všeho si dělat legraci“, kterým vrcholí finále Vest pocket revue, takřka doslovně shoduje s Klímovým a Dvořákovým „na všechno udělat dlouhý nos“ z Matěje Pochvěného, není cílem Voskovce a Wericha jen destruktivní výsměch měšťáckým hodnotám, ale také úsilí tyto hodnoty konstruktivním smíchem spojujícím jeviště a hlediště depatetizovat. Údery, které přitom autoři rozdávají na všechny strany, mají karnevalově ambivalentní povahu. Smyslem nesmyslných

a absurdních dialogů a situací není pouze útok na diváka, ale také spontánní snaha osvojit si svět v jeho nejbezprostřednější, smyslové podobě. Karel Teige ve své poetické knize-programu Svět, který se směje, odráží stejnou myšlenkovou atmosféru jako počátky V+W, napsal: „Absurdní a idiotské vtipy jsou nutnou potravou inteligentního století. Toto idiotství není naprosto zjevem povážlivým nebo dokonce úpadkovým, právě naopak: je to zdravá ventilace přetopeného mozku, desinfekce proti bakteriím trudnomyslnosti a hmyzu existenčních starostí, výborná kanalizace úzkosti a chmur... Je třeba chvílemi býti oddán pošetilsti, je třeba chvílemi zakoušeti štěstí, nejvyšší velebnou spokojenost, žítí na vrcholcích radosti momenty naivní a svobodné veselosti.“²² Na rozdíl od expresionistické pesimistické provokace, která se sice vysmívala celému světu, ale samu sebe brala většinou zcela vážně, přicházejí příslušníci poetické generace s divadlem, jehož estetický a společenský účín těsně souvisí s jeho „hygienickým“, očištným působením na diváka.²³ Spontánní úspěch Voskovce a Wericha při vstupu na jeviště tkvěl pak mimo jiné i v tom, že jejich představení nebylo lapidární demonstrací filozofující teze, ale možností, jak vyjádřit kritický a přitom konkrétní, optimistický postoj, emocionálně korespondující s pocity jejich obecnstva. Ve třicátých letech, kdy se tvorba V+W proměňuje v útočnou politickou satiru, se sice teozovitost a snaha scénickým děním demonstrovat určitý soud do dramatiky V+W určitým způsobem zase vrací, nicméně nikdy se tato dramatika nevzdá svého „hygienického“ působení na diváka. Ba dokonce lze říci, že se v této době emocionální vazba mezi jevištěm a hledištěm posiluje v souvislosti s tím, jak roste zainteresovanost publika a divadla na veřejném dění.

Při takovémto specifickém emocionálním vztahu mezi dílem a jeho vnímatelem mohlo být dílo jen stěží vnímáno jako groteskní. Subjektivita tvaru byla divákem zpětně objektivizována. I když jednotlivé složky působily neobvykle, překvapivě a deformovaně — groteskně, jako celek byly hry V+W nejen souběžně s vnímání, ale dokonce na ně působily jako aktivizující obrazy světa posilující harmonie. A tento jejich rys mimo jiné způsobil, že se ocitly na opačném pólu než groteskní dramata expresionismu. A jestliže jsme o obou těchto fenoménech hovořili ve vzájemné souvislosti a posloupnosti, učinili jsme to pouze proto, že jsou přece jen, byť na sebe přímo nenavazují, výrazem v jis-

tém smyslu návazných, objektivně probíhajících tendencí, které ve sledovaném období rozhodovaly o pohybech a proměnách dramatických textů.

POZNÁMKY

- ¹ Z rozsáhlé literatury o grotesce uvádíme: H. Seidler, *Die Dichtung. Wesen. Form. Dasein*, Stuttgart 1957; W. Kayser, *Das Groteske in Malerei und Dichtung*, Hamburg 1960; G. R. Tamarin, *Teorija groteska*, Sarajevo 1962; M. Esslin, R. Grimm, H. B. Harder, K. Völker, *Smysl nebo nesmysl (Groteskno v moderním dramatu)*, Praha 1966; J. Mann, *O grotesce v literatuře*, Moskva 1966; A. Heidsieck, *Das Groteske und das Absurds im modernen Drama*, Stuttgart 1969; A. Morávková, *Groteska*, in: *Příspěvek k morfológii a sémantice literárněvědných termínů*, Praha 1975; M. M. Bachtin, *François Rabelais a lidová kultura středověku a renesance*, Praha 1975; A. P. Losev, V. P. Šestakov, *Dějiny estetičtých kategorií*, Praha 1984.
- ² Jakkoliv je obsahová a formální „nespoutanost“ grotesky obrovská, přece jen není neomezená. Vždy je limitována stavem a historicko-sociálními proměnami norem, které určují, co je a není v té které době „přirozené“, a tedy také to, co je a není groteskní. Přitom jsou některé z těchto norem (zejména normy vymezující způsoby zobrazování lidského těla) relativně stabilní. — K podstatě grotesky ovšem patří, že je tím působivější, čím stabilnější normy překračuje.
- ³ K tomu došlo v pracích W. Kaysera, který vybudoval svou koncepci grotesky a groteskna na výkladu německého romantismu a především západoevropského vývoje umění od expresionismu, a M. Bachtina, který ztotožnil grotesku s její podobou v tzv. smíchové kultuře středověku a renesance, zejména s tvorbou F. Rabelaise, a jejím prizmatem hodnotil celý její další vývoj.
- ⁴ Příčiny negativní recepce jedné z nejtypičtějších grotesek ve své recenzi přesvědčivě formuloval Zd. Nejedlý: „Nový kus Arnošta Dvořáka a L. Klímy byl přijat aspoň hlasy tisku velmi zdrženlivě, ne-li docela odmítavě. Nenadchly se pro něj strany pravé ani levé, ač není pochyby, že jeho tendence je velmi časová. Nikdo však si dobře netroufal k této tendenci přihlásiti, poněvadž bije všech, a proto se také všichni stáhli stranou... A přece není pochyby, že to jest kus, který by mohl vykonati své poslání. Jest to drastický obraz dnešních poměrů, přitom jasný a srozumitelný, že jej může poslouchati i nejprostší divák a musí mu porozuměti... Ale v jedné věci se Matěj Poctivý zase liší od Tylových her. Nemá pozitivního cíle jako tyto hry... Lid však chce, a zvláště v době, jako je dnešní, viděti i východisko. A toho tu není, neboť to, co se děje ve třetím aktu, je prostě bezradná fraška, nic více. Je zajímavé, že i čistě divadelně se tu kus autorům bortí.“ *Var* 1, 1922, č. 9, s. 294–295.
- ⁵ Podtitul groteska se vyskytl pouze u velmi špatné hry B. M. Pauka *Císař pán* (1922).
- ⁶ Grotesky „degradující“ rozpadlou monarchii bujely zejména na okraji dramatické tvorby. Vedle Paukovy komedie (viz pozn. 5) můžeme jmenovat např. jednoaktovku E. Basse *Císař a služka* (1919) nebo *Vitání France Josefa* (1920) F. Futuristy.
- ⁷ Dlaskovo povolání malíře koresponduje s povoláním spiklenců v jiné Klicperově komedii — v *Rohovínu Čtverrohém*; jeho jméno souvisí se jménem jedné z ústředních postav — Ptáčníka, ve kterém je také rozvinuta typicky klicperovská ptačí symbolika odpovídající titulu *Krkavců*.
- ⁸ Kromě jednoaktovek, jmenovaných v pozn. 6, jsou to především jednoaktovky a jednotlivé výstupy vydávané v letech 1918–1922 J. Springerem v edicích *Šprým* (např. F. Futurista: *Nálada při loupání buřta*, *Červené eso*, *V říši duchů*) a *Syrinx* (např. F. Futurista: *Dům hrůzy*, E. Bass: *Náhrdelník*, *Opuštěná*).
- ⁹ TULÁK: „Ach těžký sen jsem měl... Viděl jsem, co jsem viděl, / či se mi to jen zdálo? / A kdyby to i pravda bylo, / nic nestalo se, nic se nezměnilo, / jen když zas člověk žije dál.“ V nepoužité rukopisné verzi tohoto závěru je snaha „ospravedlnit“ grotesknost ještě očividnější: TULÁK: „... Ach těžký sen jsem měl / a v úzkostech bědoval ze sna — / Ach ne! — haha! to nebyla pravda, / byl to jen klam, jen šalebné divadlo, / rej pouhých vidin hrozných a protivných / a pravda je tady — (obrátl se k publiku) jistotně, že zde: / já díval jsem se jinam a měl jsem hledět sem / na tuto stranu, na vás, vidíte, že / nejste pouhý hmyz, to přece ne — / vy v sobě nesete přece pravdu jasnější, / lidskou a věcnější než pachtění je hmyzí.“ Fotokopie rukopisu in: K. Čapek, *Divadelníkem proti své vůli*, Praha 1968, obr. 9.
- ¹⁰ J. Fučík, *Co viděl Matěj*, dříve *Poctivý*, *Socialista* 29. 11. 1923, knižně in: *Divadelní kritiky*, Praha, Spisy sv. 5, s. 98–99.
- ¹¹ J. Bartoš, *Jak jsem psal Krkavce*, *Jeviště* 1, 1920, č. 19, s. 225–226.
- ¹² *Music-hall a co z toho pošlo*, předmluva ke *Smoking revue*, Praha 1928, s. 3, také in: *Fata morgana a jiné hry*, Praha 1967, s. 484.
- ¹³ K. Teige, *O humoru, clownech a dadaistech*, I. část, in: *Svět, který se směje* (1924–26), Praha 1928, s. 28.
- ¹⁴ *Gorila ex machina* (1928), *Líčení se odročuje* (1929), částečně *Svět za mřížemi* (1933).
- ¹⁵ *Premiéra Skafandr* (1929).
- ¹⁶ ... si pořádně zařadit (podle J. Nestroye, 1928), *Slaměný klobouk* (podle E. La-biche, 1934).
- ¹⁷ To se projevilo zejména v inscenaci hry *Fata morgana* (1929), vedené snahou obejít se bez jednotné textové vazby jednotlivých výstupů komických, hudebních, baletních a propojit je pouze jednotou divadelního názoru. Přestože bylo toto revuální pásmo divácky dost úspěšné a na další vývoj hlavní linie tvorby

V+W mělo velký vliv, zdá se, že autory přesvědčilo o vztahu mezi dramatickým účinem revue a tematizací vzájemné vazby scén a výstupů v textu. Počínaje následujícím představením (Ostrov Dynamit) se totiž do revue V+W vrací děj a pevnější významová stavba.

- ¹⁸ Kapitán Cook byl přejmenován na kapitána Bublase, kolonizátor Batha na Robura Dobyvatele, kouzelník Manihiki se změnil v dobrého krále ostrova. Místo královny Halmahery pak byl do kamen zazděn Miloslav Vlnovský, který kdysi zachránil dva Bublasovy syny, Skageraka a Kategata. Ti mezitím už dorostli do rolí Roury a Trouby z Robina Zbojníka a Kozoroha a Raka z Ostrova Dynamit. V závěru se všichni poznají a zlo je potrestáno. (Tato hra nebyla knižně vydána, strojopis je k nahlédnutí v knihovně Divadelního ústavu v Praze.)
- ¹⁹ Příležitost k parodii autoři nevyužili ani ve hře Rub a líc, kde tvoří celou jednu dějovou linii ve své době velmi produktivní sladkobolný příběh boháče, který se dostal mezi chudé, protože ztratil paměť.
- ²⁰ J. Fučík, 100× Rub a líc, Rudé právo, 3. 3. 1937, knižně viz pozn. 10, s. 355.
- ²¹ Jedná se tu o realizaci subjektu už nikoliv pouze literární, ale divadelní, která vyžaduje fyzickou přítomnost autorů na jevišti. Bez ní nebo alespoň bez jejího technického záznamu není obnovitelná. Vnímateli ji v plné míře nemohou zprostředkovat ani dochované texty (třebaže jsou nejenom projektem inscenací, ale také jejich dodatečným zpětným záznamem), ani pozdější nastudování, není-li v těchto nastudováních autorský vklad původních protagonistů adekvátně nahrazen autorským vkladem protagonistů nových.
- ²² K. Teige, Svět, který se směje, s. 26.
- ²³ V duchu teze: „Poetismus jako návrh umělých, ale neiluzivních a skutečných rájů, ohněstrůjné fantazie a rekordní odvahy... A v neposlední řadě velký objev štěstí a smíchu: vědomí, že nad všechna umění jest nejvzácnější umění žít, jež se neobejde bez humoristického ducha.“ (Tamtéž, s. 88)

V dějinách divadla se nepřetržitě prosazuje dvojí proud: první aktualizuje dominantní postavení pevně fixovaného dramatického textu, druhý nalézá klíčové postavy v simultánním uplatňování jiných scénických (divadelních) prostředků. Oba proudy stojí v různých dobách vedle sebe v různé míře napětí a mohou navzájem objevovat jak oboustranně se realizující inspiraci a možnosti strukturních průniků, tak působit i ve zcela příkrém, záměrně vyostřeném rozporu.

Nejstarší divadelní projevy měly rituální povahu, proto se v nich uvedené napětí zřejmě nepociťovalo; to souviselo patrně s tím, že se důraz kladl na mimojazykové, gestické a mimické prostředky. Složka zvuková nebyla nadřazena vizuálním prostředkům, neboť významotvorným činitelem byl především pohyb s kultickým významem. Verbální prostředky, které se začaly posléze objevovat (především v písních), měly zprvu charakter spíše průvodní, sekundární (a ve vztahu k mimojazykovým postupům byly ve srovnání s tím, jak je chápala pozdější období — především klasicismus — využívány často protikladně). Jejich postupná emancipace se však manifestovala již v raných dobách evropské kultury vznikem svébytného literárního druhu — dramatu, k jehož vlastnostem patří genetické i funkční sepětí s divadlem jako východiskem.

Struktura dramatu je výrazně poznamenána tím, že jde o umělecké dílo, jež je předurčeno ke scénickému provedení. Drama ve své stavbě reálně nebo alespoň potenciálně počítá s prostředky, které nabízí jeviště (divadelní prostor, režijní, výtvarné i herecké utváření atd.), i když jeho základním prostředkem zůstává jazyk. Uvažujeme-li o dramatu jako o literárně uměleckém druhu dostatečně široce, podílí se zjevně na jeho žánrové diferenciaci i typ děl, jejichž přítomnost v žánrové struk-