

# Krize řádu i jazyka: drama absurdní a modelové

Vedle divadel malých forem šedesátá léta zrodila také malá, studiová divadla, která nemířila do sféry žánrové synkreze, kabaretu a volných divadelních, literárních a hudebních pásem ani do sféry svobodné improvizace, nýbrž usilovala nově pojmout a interpretovat „tradičnější“ činoherní podoby divadla a pevného dramatického textu.

Tato divadla se stala zázemím pro původní dramatiky hlásící se k programu dramatu absurdního a modelového.

Takovým divadlem se v letech 1962–68 stalo Divadlo Na Zábradlí, když jeho režisér a umělecký vedoucí Jan Grossman začal důsledně uplatňovat svoji koncepci apelativního, problémového a analytického divadla s prvky absurdity. V tomto období byly v Divadle Na Zábradlí představeny klíčové postavy světové absurdní a modelové dramatiky (Alfred Jarry, Eugène Ionesco, Samuel Beckett, Friedrich Dürrenmatt, Sławomir Mrożek). Z domácí dramatiky pak byla mimo jiné uvedena i Grossmanova dramaturgická zpracování Procesu Franze Kafky (čas. Divadlo 1966, č. 6; prem. 26. 5. 1966) a také první absurdní hry Václava Havla (→ s. 445, pododd. *Absurdní drama Václava Havla*). Po Grossmanovu a Havlovu odchodu v roce 1968 v nastoupené dramaturgické linii víceméně pokračoval také jeho nástupce Jaroslav Gillar, který zde mimo jiné inscenoval v roce 1969 hru Ptákovina Milana Kundery.

Druhým divadlem, jehož dramaturgie se orientovala na moderně pojatou činohru, se stal Činoherní klub (→ s. 452, pododd. *Modelové hry a grotesky v Činoherním klubu*). U jeho zrodu stáli dramatik a režisér Ladislav Smoček a divadelní teoretik a dramaturg Jaroslav Vostrý. K nim se záhy připojil režisér Jan Kačer, který s sebou přivedl z Ostravy část generační skupiny (režiséra Evžena Němce, scénografa Luboše Hružu, herce Ninu Divíškovou, Petra Čepka, Jiřího Hrzána, Františka Husáka aj.). Činoherní klub si vytvořil své osobité autorsko-dramatické zázemí. Z překladové dramatiky tvořily významnou součást repertoáru mimo jiné i inscenace z oblasti divadla absurdity (Edward Albee, Harold Pinter) a v nových překladech nastudovaná ruská klasika (N. V. Gogol, A. P. Čechov).

Spřízněným typem činoherního divadla-dílny tvůrců blízkého uměleckého názoru bylo také Divadlo za branou, založené v roce 1965 režisérem Otomarem Krejčou, dramaturgem Karlem Krausem, dramatikem Josefem Topolem

a herci Marií Tomášovou a Janem Třískou. Jeho repertoár tvořily především herecky a interpretačně náročné inscenace her Josefa Topola (→ s. 455, pododd. *Svébytná modelovost Topolových her*) a děl světové dramatiky (Michel de Ghelderode, A. P. Čechov, Jean Giraudoux, J. N. Nestroy aj.).

## ■ Počátky a specifika české modelové dramatiky

Schopnost „modelovat“ svět člověka utvářením specifických objektů, které jeho mnohost redukuje na podstatné a pojmenováníhodné, je přirozenou vlastností jazyka a literatury a uplatňuje se ve všech obdobích jejich vývoje. Nutně proto spoluutvářela i českou dramaturgii pojímanou jako napodobení skutečnosti. Šedesátá léta ovšem přišla se zcela jiným pojetím dramatu, které v opozici vůči předchozímu období svou modelovost nezastírá, ale naopak ji činí konstitutivním rysem poetiky. Společným znakem této dramatiky je chápání dramatu nikoli jako výseku reality, ale jako projektu svébytné jevištní skutečnosti, která není verifikovatelná realistickými kritérii pravděpodobnosti a k realitě za hranicemi jeviště se vyjadřuje prostřednictvím hyperbolizované analogie a metafory. Jednotlivé hry proto zpravidla nezakrývají subjektivnost autorské výpovědi, její hravou „vymyšlenost“ a „umělost“ nastolených dramatických situací a významových konstrukcí. Tato dramatika nechce vychovávat, nýbrž znepokojoval a provokovat. Nehledá to, co je v životě člověka a společnosti v souladu s vyšším (například historickým) řádem, nýbrž naopak to, co ukazuje na jeho absenci, nebo dokonce na fakt, že tento řád je spíše ne-řád. Hledání typického ustupuje snaze zachytit groteskní paradoxy.

Českou modelovou dramaturgii lze v zásadě rozdělit na dva souběžné a vzájemně se prostupující proudy. První byl nesen pocity životní absurdity, objevem smyslu, kterého může nabýt nesmysl, a objevem fráze a jazykového stereotypu, který nejenže ničí možnost mezilidského dorozumívání, ale utváří také svébytné mechanismy ovládající lidské osudy. Druhý proud využíval modelovosti divadelní hry k nastolování dramatických problémů a utváření podobenství, vyjadřujících se k žité přítomnosti dramatiků a jejich adresátů.

Poetika absurdity pronikala do českého dramatu a divadla pozvolna a v několika vlnách. Předzvěstí z konce čtyřicátých let byla Kainarova variace na Jarryho Krále Ubu (Ubu se vrací aneb Drščky nebudou, čas. Divadelní revue 1989; prem. Nové divadlo satiry 16. 2. 1949). Za první vlnu však lze považovat až teoretické reflexe především francouzsky psané absurdní dramatiky v časopisech (zvláště Divadlo a Světová literatura) na konci padesátých a v první třetině šedesátých let. Souběžně se však prvky absurdity spontánně objevovaly i v některých domácích divadelních aktivitách, zejména těch, jejichž iniciátorem byl Ivan Vyskočil.

Orientaci původní dramatické tvorby na problematiku absurdity světa doprovázelo uvádění reprezentantů světové absurdní dramatiky. Za první kontakt se západoevropskou absurdní dramatikou lze považovat uvedení Ioneskovy hry *Nosorožec* Divadlem E. F. Buriana, a to necelý rok po premiéře v Düsseldorfu (2. 7. 1960, rež. Karel Novák). Rozhodující přelom však nastal – obdobně jako v próze či poezii – v letech 1963 a 1964, kdy na česká jeviště výrazně vstoupila dramatika Sławomira Mrożka, Edwarda Albeeho, Eugèna Ioneska či Samuela Becketta. Za nejvýraznější inscenace lze považovat uvedení Albeeho hry *Kdo se bojí Virginie Woolfové?* (s tit. *Kdopak by se Kafky bál?*, Divadlo S. K. Neumanna 20. 12. 1963, rež. Václav Lohniský) a zejména sérii velmi úspěšných představení Divadla Na Zábradlí, které publiku představilo Jarryho *Krále Ubu* (16. 5. 1964, rež. Jan Grossman), Ioneskovy hry *Plešatá zpěvačka* a *Lekce* (prem. 17. 12. 1964, rež. Václav Hudeček) a Beckettovo *Čekání na Godota* (prem. 18. 12. 1964, rež. Václav Hudeček). V polovině šedesátých let byly hry jmenovaných dramatiků k dispozici také v knižních souborech vydávaných nakladatelstvím Orbis.

Tento vliv absurdního divadla se ovšem prostupoval také se zájmem o švýcarského dramatika Friedricha Dürrenmatta a jeho parabolické a modelové hry. První uvedenou Dürrenmattovou hrou na české scéně byla 16. 10. 1959 *Návštěva staré dámy* (Divadlo ABC, rež. Miroslav Horníček), v následujících letech byly v českých a moravských divadlech hojně inscenovány i jeho další hry: *Frank Pátý* (Divadlo E. F. Buriana 28. 9. 1961, rež. Karel Novák), *Fyzikové* (Divadlo F. X. Šaldy, Liberec 13. 4. 1963, Městská divadla pražská – Komorní divadlo 8. 5. 1963, rež. Ladislav Vymětal), *Herkules a Augiášův chlév* (Divadlo J. K. Tyla Plzeň 14. 12. 1963, rež. Jan Fišer) a *Romulus Veliký* (Městská divadla pražská – Komorní divadlo 25. 2. 1965, rež. Václav Hudeček). Dürrenmattovu dramatickou tvorbu průběžně reflektoval také časopis *Divadlo*, a v květnu 1964 jí dokonce věnoval monotematické číslo.

Povědomí o světové absurdní dramatice a Dürrenmattově pojetí dramatu lze vystopovat v tvorbě téměř všech osobitých divadelních scén a autorských osobností druhé a třetí třetiny šedesátých let; míra těchto vlivů byla ovšem modifikována odlišnostmi inscenačních přístupů a poetikou jednotlivých dramatiků. Na rozdíl od západoevropské dramatiky čeští autoři nekladli takový důraz na existenciální a filozofický rozměr absurdity a paradoxu. Možnost prostřednictvím dramatu na jevišti modelovat nesmyslné mechanismy lidského fungování se jim totiž – obdobně jako dalším autorům v zemích východního bloku – prostupovala s potřebou vyjádřit se k nesmyslným mechanismům totalitního politického systému. Přinejmenším zpočátku se tak české drama více soustřeďovalo na komediálně satirické možnosti dramatických modelů a na hyperbolu jako konstitutivní prvek výpovědi o konkrétní společenské situaci.

Již dobová kritika ovšem zdůrazňovala, že nejde jen o frašky, jejichž cílem je zesměšnění konkrétních lidských nectností a chyb. Upozorňovala na fakt, že v této dramatice jde o demonstraci deformací uvnitř společenského systému

a že umělá realita divadelního mikrosvěta je k realitě společenské ve vztahu volné, značně hyperbolizované analogie.

## ■ Divadelní experimenty Ivana Vyskočila

V tvorbě IVANA VYSKOČILA měly prvky groteskní absurdity významné místo již od doby jeho prvních textů a povídek, které prezentoval v rámci text-appealů v Redutě. Vyskočilův zájem o absurdní momenty lidského bytí a o groteskní hru se smyslem nesmyslu ovlivnil ale také počátky Divadla Na Zábradlí.

V době, kdy Vyskočil stál v jeho čele, divadlo uvedlo pohádku MILOŠE MACOURKA *Jedničky má papoušek* (rozmn. 1960; 1976; prem. 1959), jejichž sedm obrazů „pro malé děti a velké papoušky“ ironizovalo školu založenou na biflování. Morbidní groteska *Smutné Vánoce* (prem. 21. 10. 1960), kterou napsal Vyskočil a Macourek společně s PAVLEM KOPTOU, byla fantaskním podobenstvím o lidstvu, které přežívá jen díky zvrácenému obchodu s mrtvolami. Hra *Autostop* (rozmn. 1961; in *Humorem i satirou*, 1963; prem. Divadlo Na Zábradlí 15. 3. 1961), na níž Vyskočil spolupracoval s VÁCLAVEM HAVLEM, pak byla koncipována jako propojení monologické promluvy vypravěče, Demonstrátora, se scénickým zpřítomňováním (demonstracemi) obsahu jeho řeči. Scelujícím prvkem pásma relativně samostatných výstupů byl motiv autostopu jako okamžiku dočasného setkávání, spolužití či opětovného míjení. Absurdní (a také

kafkovskou) inspiraci prozrazuje například demonstrace nazvaná *Motorfóza* (in *Hovory s veverkou*, 1963, ed. J. R. Pick), v níž se přednášející během výkladu o metamorfóze člověka v motorové vozidlo sám promění v automobil: postupně ztrácí své lidské vlastnosti a nechává se ovládat odlidštěným mechanismem fantasmagorií a utkvělých představ.

Vyjádřením Vyskočilových autorско-hereckých ambicí bylo založení Nediadla jako prostoru pro divadelní formu, která v návaznosti na text-appealy kombinuje vyprávění a improvizaci a názorné předvádění vyprávěného s průběžným komentováním předváděného. V „nedivadelním“ představení, jež je prezentováno jakoby ve stavu zrodu,



Ivan Vyskočil

vyrůstají satirické a groteskní situace z těsného kontaktu aktérů s divákem, jenž se stává svědkem a záhy i účastníkem jakési psychologicko-divadelní laboratoře. Předmětem zkoumání jsou mezilidské vztahy a hranice mezilidské komunikace, o nichž se pojednává s ironickou nadsázkou a v hraničním divadelním tvaru hravého, částečně improvizovaného vyprávění.

Prvky absurdního pojetí světa a s tím související jazykové hry byly patrné již v zahajovacím představení Neřivadla, experimentálním pořadu nazvaném *Poslední den* (přepis zvukového záznamu čas. Repertoár malé scény č. 10, 1964; prem. Reduta 11. 1. 1964), na jehož scénáři se vedle Ivana Vyskočila podíleli také PAVEL BOŠEK a JOSEF PODANÝ. Inscenace kombinovala poetiku text-appealu s tezí o nemožnosti mezilidské komunikace. Odvíjela se od představy vyhlášky, která od zítřka ruší platnost lidské řeči, a byla komponována jako promluvy sedmi neindividualizovaných lidí s alfabetickými jmény, kteří sedí za stolem a obrácení tváří do publika přednáší své repliky, texty a text-appealové povídky a slovně vyjadřují akce, aniž by k nim fyzicky docházelo a aniž by mezi nimi vznikala jakýkoli kontakt. Jejich snaha o dorozumění a navázání smysluplného dorozumívání vychází zcela naprázdno, neboť slova uzavřená do stereotypu rčení a frází již pro ně zcela ztratila svoji komunikativní funkci. Předsevzetí využít v maximální míře čas určený k poslednímu rozhovoru tak bylo demonstrováno jako nerealizovatelné: řeč přestala nést význam ještě před tím, než nesmyslná vyhláška vstoupí v platnost. (Výrazem nekomunikativnosti byly i pravidelné hudební vložky, které přicházely každých třináct minut bez ohledu na to, co se právě na jevišti dělo.)

Hromadění nepředvídatelných absurdit je charakteristickým rysem parodické hříčky *Křtiny v Hbřbvích aneb Blbá hra* (s tit. *O Rodný raně čili Padni, padouchu; Křtiny v Hbřbvích*, rozmn. 1969; odlišná varianta čas. Svět a divadlo 1992, č. 1–2; prem. Reduta říjen 1965). Destrukci lidské řeči tu demonstrují dvě rozdílná promluvová pásma dvou protagonistů: předsedy zemědělského družstva Oskara Vávry, „nejbohatšího družstevníka široko daleko v kraji“, a jeho bratra Julia, „šéfredaktora, docenta a děkana“, jenž touží po „rodné hroudě“ a po letech se vrací zpět do rodného domu. Zatímco bodrý družstevník své folklorní venkovanství proklamuje dialektem míchajícím prvky chodštiny, hanáčtiny, slovenštiny a slangových výrazů, nostalgické promluvy vykořeněného pražského intelektuála, venkovem okouzleného pseudovzdělance, jsou prostoupeny řadou floskulí, citátů a literárních parafrází, které mají podpořit zdánlivou hlubokomyslnost jeho úvah. Hra přitom paroduje nejen dobovou angažovanou dramaturgii, dějová klíše pokleslých románů, módní čechovovský dialog plný mnohoznačných zámlk a nedorozumění, ale i samotné postupy absurdního dramatu.

Nekontrolovatelný proud řeči se stal základním strukturním prvkem následujícího představení *Meziřeči* (čas. Divadlo 1966, č. 8; prem. Reduta 12. 4. 1966), které bezprostředně navazovalo na text-appealové *Večery jen tak*, v nichž

Vyskočil společně s Leošem Suchařípou improvizovaně přemítali a vyprávěli si o tom, co je divadlo a jak by se mělo hrát, aby byli diváci spokojeni. Obdobně tomu bylo i v Meziřečech, kde si protagonisté na začátku představení uvědomí svou situaci na jevišti, začnou si všímat diváků a také rozvíjet a řetězit své poznámky a teorie o obecněstvu a o divadle tak dlouho, až do nich zcela zabřednou a k provedení hry vůbec nedojde. Hra byla pojata jako „nápadník pro představení nebo představování si“ a vlastním a jediným tématem představení se stala „situace jeviště a hlediště, situace divadla“. Těžiště hry bylo přeneseno z jejího předmětu na samotný herní proces. Představení se tak stalo originálním a vědomým trapasem.

Jednu z variant Meziřečí Vyskočil publikoval v knižním souboru *Malé hry, kde hláska há ve slově hry je neznělá, takže se tento název vyslovuje a taky znamená Maléry* (1967). Organicky je začlenil mezi své další texty určené ke čtení (jako návody k „vnitřnímu divadlu“), případně jako scénáře k jevištnímu vyprávění. Soubor kombinuje primární texty a výchozí situace s rámcovými úvahami, které tyto texty a situace dialogicky rozvádějí a analyzují.

Nejbliže k běžné podobě absurdního dramatu má v rámci tohoto souboru hra Bráškové, v níž je soukromí inženýra odpočívajícího ve svém bytě narušeno groteskní dvojicí dělníků, kteří přicházejí, aby zjistili „příčiny nefungování“. Za tím účelem celý byt zdevastují, pošpiní a pomažou medem a jeho majitele svými náladami přivedou na pokraj zhroutení, aniž by dali na jeho námitky, že voda, plyn a elektřina v tomto bytě nemohou fungovat, protože se při stavbě domu pozapomnělo na rozvody. Absurdní závěr, kdy navzdory této nepopiratelné realitě voda začne nečekaně téct a elektřina svítit, ovšem autora inspiruje k následnému typicky vyskočilovskému řetězci úvah o příčinách tohoto fungování, který vrcholí přesvědčivým pseudovysvětlením, že „to bude tím medem“. Příběh člověka, který se dostal do neobvyklé situace, vyjadřují i texty Nejsm si jist I a Nejsm si jist II. Text Tajný tajný Vyskočil pojal jako příběh muže, jenž si uvědomí, že je tajným, a to dokonce tajným nasazeným na sebe sama. Současně je pojat jako instruktáž, která čtenáře připravuje na analogickou situaci. Povídka Návštěva čili Návštěva o „poučeném zaměstnanci“ Hugo Houkovi, jenž se přizpůsobuje „tak dokonale, že on jako on, jako svébytná totožnost a jméno, přestal existovat“ a posléze přijde sám k sobě na návštěvu jako k někomu cizímu, představuje zpracování Vyskočilova námětu, jenž se stal předobrazem Havlovy dramatické prvotiny Zahradní slavnost. Společným rysem všech těchto „malých her“, specifických útvarů na pomezí epiky a dramatiky, je nejen uvolněná jazyková hra, ale i variování rozmanitých absurdních situací, v nichž jsou mechanicky jednající postavy vystaveny účelové manipulaci, případně se takovýchto manipulačních her aktivně zúčastňují, a to i za cenu ztráty vlastní identity.

Původně rozhlasová hra *Cesta do Úbic* (čas. Divadlo 1968, č. 4, jevištní varianta rozmn. 1990) byla žánrově vymezena podtitulem „Příběh pro říkání

a poslouchání“ a pojata jako uvolněná hra před mikrofonem, který snímá i ty zvuky, jež nemají být zveřejněny. Účinkující, kteří jsou současně dramatickými postavami a zároveň i sami sebou, předehrávají příběh cestujících, kteří se chtějí vlakem dostat do Úbic, jsou ale nuceni vystoupit na jakési neznámé stanici. Úbice zde symbolizují lepší budoucnost, ve skutečnosti jsou však jen klamnou nadějí, neboť lidé se chtějí dostat někam, kde již vlastně dávno jsou. Namačkaní v nádražní čekárně představují dav neschopný vlastního rozhodnutí, setrvávají v beckettovském napjatém čekání na něco, co nepřichází, zatímco přednosta stanice jako samozvaný režisér manipuluje s jejich osudy.

Mimo Nediadlo byla na studentské scéně DAMU Disk inscenována Vyskočilova hra *O rodný raně čili Padni, padouchu* (in *O Rodný raně čili Padni, padouchu; Křtiny v Hbřbvič*, rozmn. 1969; prem. 8. 12. 1968), stylizovaná jako naučné představení pro učitelský sbor a studenty vyšších ročníků, která v bohaté škále výstupů parodovala žánrové stereotypy šestákových kovbojských příběhů.

## ■ Absurdní drama Václava Havla

Zosobněním českého absurdního dramatu šedesátých let se stal VÁCLAV HAVEL, který si z široké škály postupů nabízených poetikou absurdity nepřisvojil – na rozdíl od jiných dramatiků – jen dílčí prvky a postupy, ale svou tvorbou vyjadřoval klíčovou problematiku tohoto divadelního a literárního proudu, totiž problematiku krize a ztráty smyslu mezilidské komunikace.

Pro Havlovu dramatickou tvorbu šedesátých let měla nemalý význam skutečnost, že pracoval – nejprve jako jevištní technik, později jako asistent režie a dramaturg – v Divadle Na Zábradlí. V počátcích jej ovlivnila již zmíněná spolupráce s Ivanem Vyskočilem na hře *Autostop*; stejný námět leží také v základech Vyskočilovy povídky *Návštěva čili Návštěva* (knižně 1967 v souboru *Malé*



Václav Havel s herci Městského divadla v Kolíně při zkoušce hry *Vyrozumění*

hry, kde hláska há ve slově hry je neznělá, takže se tento název vyslovuje a taky znamená Maléry) a Havlovy dramatické prvotiny Zahradní slavnost.

*Zahradní slavnost* (1964; prem. Divadlo Na Zábradlí 3. 12. 1963) byla publikem a kritikou přijata jako mimořádná událost potvrzující nástup původní absurdní grotesky na česká jeviště a předznamenala poetiku autorovy další dramatické tvorby, založené na principu modelového zobrazení devalvace řeči a deformované mezilidské komunikace. Osu hry o čtyřech dějstvích utváří cesta hlavního hrdiny, který se po vzoru Odyssea nebo pohádkových postav vydává do světa, aby se v závěru vítězně vrátil domů. Hugo Pludek tu představuje typ člověka, jenž si v životě počíná podobně jako při hře v šachy sám proti sobě: prohraje-li na jedné straně, na straně druhé musí zaručeně vyhrát. Své schopnosti pohotově kombinovat dokáže využít při pronikání do bezobsažných zákonitostí a pravidel nesmyslných institucí. Jeho cestu světem, respektive jeho úřednickou kariéru, přitom Havel koncipuje jako parodii na dialektickou triádu teze, antiteze, synteze: Hugo se podílí na likvidaci Likvidačního úřadu, na jeho nahrazení stejně zbytečnou Zahajovačskou službou i na vzniku nové, „syntetické“ instituce nazvané Ústřední komise pro zahajování a likvidování. Domů se pak vrací za situace, kdy již zcela ztratil sám sebe, a tudíž ani neví, kam přichází. Jeho integrace s nesmyslným světem je vykoupena ztrátou vlastní identity: na otázku vlastního otce, kdo vlastně je, v závěrečné replice odpovídá: „Já? Kdo jsem já? Notak podívejte, já nemám rád tak jednostranně stavěné otázky, vážně ne!“

Postupy absurdní dramatiky umožnily Havlovi vystavět model světa, v němž nad individualitou a mravními kritérii dominuje obratná manipulace se slovy, neboť dorozumívací funkce jazyka je zde destruována a řeč se mění na tok fráží a floskulí. Jakkoli promluvy postav mají formální podobu logických argumentů, jejich informační a věcná hodnota je mizivá – stávají se součástí společenského mechanismu, v němž bezobsažnost je zárukou úspěchu. Řečeno slovy Jana Grossmana z doslovu k prvnímu vydání díla, fráze je v Zahradní slavnosti hlavním aktérem, „osnuje a komplikuje zápletku, posunuje příběh, a odtržena od jedinečné skutečnosti, vyrábí a prosazuje skutečnost novou a vlastní“. Havlova metajazyková a metaliterární hra s fráží přitom na sebe bere různé podoby, včetně rozmanitých aluzí, parafrází a citátů. Například otce hlavního hrdiny charakterizují nesmyslné variace na lidová přísloví („Kdo ví, kde má čmelák žihadlo, tomu nejsou kalhoty nikdy krátké!“), v řeči Hugovy matky se objevují sentimentální motivy české poezie („Vrátí se, Oldo? Jistě vrátí / a řekne tiše: maminko má, / jak je to hezké u nás doma!“) a úředníci Zahajovačské služby argumentují výroky z repertoáru dobových politických fráží („každá zahradní slavnost by měla být především platformou zdravé, lidové a přitom ukázněné zábavy všech úředníků“).

Úředník, člověk vykonávající nejasnou a nejspíše zbytečnou práci, je typickou postavou prvních Havlových her. Blíže neurčený úřad tvoří také dějiště



jeho hry *Vyrozumění* (rozmn. 1965; in *Protokoly*, 1966; prem. Divadlo Na Zábřadlí 26. 7. 1965), vystavené na motivu boje o moc prostřednictvím nesmyslných reforem. Proti přirozenému chodu věcí je zde v první fázi postavena reforma s využitím nesrozumitelného umělého jazyka ptydepe, který má svou přesností, spolehlivostí a jednoznačností zajistit lepší fungování úřadu. Ve skutečnosti je však jen nástrojem soupeření mezi ředitelem a jeho náměstkem, jenž se prohlašuje za nositele změny a vzniklých zmatků využívá k převzetí moci. Když však nový systém ztroskotává, vrací se s falešnou kajícíností do původní pozice: „Sám vděčně přijímám z rukou kolegy Grosse funkci jeho náměstka, a to především proto, abych mohl pilnou prací prokázat svou vůli pracovat v novém duchu a odčinit tak vše špatné, čeho jsem se v dobrém úmyslu dopustil.“ V kruhové kompozici hry ale ani tato další „nová“ koncepce není návratem k normálu, neboť stále stejní lidé zůstávají na svých místech a další z řady reforem sice odsuzuje jazyk ptydepe, místo něho však zavádí stejně nesrozumitelný a nesmyslný jazyk chorukor. Podobně jako v předchozí hře je tak i ve *Vyrozumění* hlavním aktérem „člověk systemizovaný“, z donucení i z vlastní vůle se zapojující do nadosobního mechanismu nesmyslných slov a společenských zvyklostí. V dobové atmosféře sílícího volání po reformě socialismu a jeho ekonomickém fungování pak Havlova hra vyjádřila pochyby autora o smyslu obdobných reforem bez změny podstaty systému.

Ústřední postavou Havlovy divadelní hry *Ztížená možnost soustředění* (rozmn. 1968; 1969; prem. Divadlo Na Zábřadlí 11. 4. 1968) je vědec Eduard Huml, který sice z řady obecných frází sestavuje filozofickou stať o morálce, hodnotách a smyslu lidského a společenského bytí, má však nemalé potíže s hodnotovými volbami ve svém osobním a citovém životě. Hra má mozaikovitou, kaleidoskopickou stavbu, v rychlých časoprostorových střizích se v ní střídají výjevy z protagonistova soukromého i pracovního života. Humlovo „filozofování“ se prostupuje s banálními, vzájemně zaměnitelnými rozhovory se ženou a milenkou a se snahou záhadného speciálního týmu uvést do chodu komplikovaný počítačový stroj, s jehož pomocí chce proniknout do Humlova myšlenkového světa a objektivně poznat jeho názory. Chystané strojové interview se však neuskuteční, neboť popletený stroj má – na rozdíl od mechanicky fungujících lidí – své čtené, téměř „lidské“ vrtochy a posléze propadá „bludným myšlenkám“. V gradovaném závěru hry pak jevištní dění přerůstá do stále se stupňujícího vizuálního i zvukového chaosu, demonstrujícího myšlenkovou prázdnotu prostřednictvím nesouvislé série mechanicky opakovaných otázek a promluv, jen bezvýhodné stereotypní Humlovo živoření se rozšíří o další, tedy třetí ženu.

Základní principy Havlova pojetí absurdního dramatu zůstávaly stejné, *Ztížená možnost soustředění* však představovala krok od společenské satiry k zájmu o lidskou individualitu. U Havla se tu poprvé dostává do popředí komplikovanější jedinec a postava doktora Humla, který stereotypně osciluje

mezi dvěma (třemi) ženami, mezi rolemi manžela a milence, aniž by v některé z nich našel kýžený smysl života, je tu předmětem dramatického pozorování, nikoli však již předmětem jednoznačného odsudku. S jistou rezervou lze dokonce i uvažovat o některých autobiografických prvcích při kresbě této postavy, tedy o sémantickém rysu, který se v následujících desetiletích stal pro značnou část Havlovy dramatiky charakteristickým.

## ■ Od politické satiry ke groteskám

Postupy modelové hry satiricky vykreslující přítomnost a vládnoucí politický systém se v druhé a třetí třetině šedesátých let objevily u celé řady dalších autorů. Základním tématem českého dramatu tohoto období se stala všemohoucnost iracionálního systému, který ovládá i své tvůrce a který nedává prostor pro individuální hledání pravdy. Tomu odpovídala také inklinace k dramatické hyperbole, alegorii a ke kruhové kompozici, která společnost reflektuje jako stav, z něhož není úniku a v němž každý pokus o změnu končí návratem do výchozí situace. Jestliže Havlovy hry v tomto kontextu představují takřka vzorový příklad absurdní dramatiky, u ostatních autorů se hledání „smyslu nesmyslu“ postupovalo s mnoha dalšími inspiracemi a vlivy, které obraz české dramatiky výrazně diferencovaly.

K prvním modelovým dramatům, pohrávajícím si v groteskní nadsázce s tématem byrokratického aparátu, patřila také „rokoková libohra o dvou pauzách a jednom tanci“ *C. k. státní ženich* (1962; prem. Divadlo československé armády, Vinohrady 23. 12. 1961), kterou na motivy novely Poručík Kiže ruského spisovatele Jurije Tyňanova napsal LUDVÍK AŠKENAZY. Rozehrál v ní satirický příběh fiktivního, neexistující vojáka, jenž – zrozen v důsledku administrativní chyby a omylu mocných – projde strmou kariérou na císařském dvoře.

V první polovině šedesátých let byla – zejména v brněnském divadle, ale nejen v něm – velmi silná inspirace epickým divadlem Bertolta Brechta. Prokazatelné je to například v politické satirě, v „nonstop-nonsensu“ *Milana Uhdeho Král-Vávra* (1965; prem. Satirické divadlo Večerní Brno 26. 2. 1964). Tato groteskní hra je spjata s poetikou divadel malých forem a vyrůstá z tvaru kabaretní koláže, propojující hrané scény s lyrickými songy. Dramatik se tu pohybuje na pomezí absurdního dramatu a problémového apokryfu: inspiroval se Havlíčkovou lyrickoepickou skladbou o králi, jenž skrývá své oslí uši, a vytvořil tak svébytný hyperbolizovaný příběh o zemi řízené ne zcela přičetným ředitelem zemské poloosy, jenž má chování sedláka a myšlení úředníka. Autorita krále-Vávry a jeho společníků – tajemníka a holiče Kukulína a strýce národa Starého Vrby – je odvozena od lživého tvrzení a udržována prostřednictvím obrazu nepřítelů (druhá část zemské osy je údajně ovládána nepřátelskými „Engličany“) a navzájem se vylučujících nařízení a hesel. Ve skutečnosti je však tato

vláda velkým humbukem, který ale – díky aktivní spoluúčasti obyvatel – fakticky funguje. Systém falešných hesel a zásad utváří samočinný mechanismus, jenž i z odpůrců, kteří zprvu chtějí poznat pravdu, snadno vytváří nové posluhovače režimu. Obdobně jako u Havla absurdní výraz Uhdeho satiry umocňuje také způsob práce s jazykem, frázovitostí i neustálým opakováním stále stejných slov a vět, zdůrazňující mechaničnost odlidštěné řeči i myšlení (Kukulín: „Napište, že rozhovor probíhá v srdečném a přátelském ovzduší ve znamení naprosté shody ve všech projednávaných otázkách“).

Groteskní politická fráze prostupuje také repliky „vyvolených“ v *Zámku*, dramatické prvotině prozaika IVANA KLÍMY (rozmn. 1964; 1965; prem. Divadlo československé armády, Vinohrady 25. 10. 1964). Již název hry prozrazuje vědomou inspirací Franzem Kafkou, která se v Klímově dramatu projevila řadou konkrétních aluzí: nejen v jeho názvu a statutu hlavní postavy, kterou je „syn zeměměřiče“ Josef Kán, ale i využitím kafkovského tématu prázdného a odcizeného světa. Zámek – nebezpečně připomínající spisovatelský zámek na Dobříši – představuje v Klímově hře symbolickou, před světem uzavřenou instituci, jež by měla sloužit jako inspirativní tvůrčí prostředí pro vyvolené kapacity, ve skutečnosti však jen rafinovaně maskuje prázdnotu a nečinnost svého osazenstva. Josef Kán do tohoto prostředí přichází s dobrým úmyslem opravdu pracovat, záhy se však zaplétá do vyšetřování vraždy jednoho z prominentních obyvatel. Pátrání po vrahovi vrcholí rekonstrukcí zločinu, při níž se Josef stává figurantem a pravděpodobně – v duchu Dürrenmattovy dramatiky paradoxů – i další obětí, neboť obyvatelé Zámku jsou odhodláni chránit svou prázdnotu před každým, kdo ji prohlédne.

Ve hře *Porota* (rozmn. 1968; prem. Městská divadla pražská – Komorní divadlo 19. 4. 1969) zasadil Klíma téma bezvýchodnosti z krizového stavu společnosti do prostředí soudu. O vině a trestu muže obžalovaného z vraždy své snoubenky rozhoduje „nezávislá a nezaajatá“ porota soudců z lidu (Archivář, Inženýr, Kapitán, Mlékařka, Holič). Za zdánlivě regulérním soudním přelíčením se ale skrývá vykonstruovaný proces, jehož atmosféra evokuje politické procesy padesátých let: záhy se ukazuje, že obžalovaný byl již bez rozsudku popraven a chybějící šestý člen poroty zatčen. Rozhodování členů poroty tak ovlivňují nejen jejich životní zkušenosti a charakterové vlastnosti, ale také strach o sebe sama. Každý z nich stojí před morálním problémem: před rozhodnutím, zda podlehne nátlaku a pseudoargumentům a vysloví verdikt „vinen“. Z pěti porotců odolá pouze Archivář, muž s pamětí, jenž si uvědomuje marnost snahy dosáhnout spravedlnosti ve světě, v němž se „řídíme všichni zákony, které jsme nevytvořili, a odpovídáme na otázky, které jsme nepoložili“.

Další Klímovy hry *Mistr* (1967; prem. New York 1970), *Klára a dva páni*, *Cukrárna Myriam* (obě rozmn. 1968; prem. New York 1969) a *Ženich pro Marcelu* (rozmn. 1969) byly sice v šedesátých letech k dispozici v tištěné podobě, avšak na domácím jevišti se v této době již neobjevily. Nejblíže k postupům

absurdní dramatiky mělo drama Mistr, v němž se autor vrátil k žánru symbolického podobenství o člověku, kterého strach z pravdy zbavuje odvahy ke skutečnému, plnohodnotnému životu, a tím jej – v podtextu hry obrazně, v příběhové linii doslova – zabíjí. Děj hry se odehrává v rodinné vilce na okraji města, v níž dochází k sérii záhadných úmrtí. Ústřední postavou je mistr rakvářský, který do tohoto prostředí přichází ještě před tím, než je objevena první mrtvola, a který se stává utěшитelem pozůstalých i jejich bezděčným zpovědníkem: Mistr je tu symbolickou personifikací samotné Smrti, která pro- věřuje vnitřní sílu hrdinů.

Směřování MILANA KUNDERY k dramatické modelující prostřednictvím reálně vyhlížejících lidských situací obecnější soudy nad společenskou přítomností naznačila již jeho hra Majitelé klíčů. Jestliže ve své dramatické prvotině útočil na poklidné živoření měšťáků, kteří se marně pokoušejí vyhnout chodu dějin, svou následující hru, absurdní grotesku *Ptákovina* (1. verze s tit. *Dvě uši dvě svatby* rozmn. 1968; 2. verze čas. Divadlo 1969, č. 1; prem. Divadlo F. X. Šaldy, Liberec 18. 1. 1969, Divadlo Na Zábřadlí 12. 5. 1969) věnoval problematice obtížného hledání pravdy a partnerské lásky uprostřed odlidštěného systému, jenž funguje jen na principu odměn a trestů. Satirický rozměr Kunderovy hry je nesen groteskní postavou Předsedy, všemocného funkcionáře, jenž zasahuje do lidských životů na základě udání donašečů, a také postavou vnitřně rozpolceného servilního Ředitele, který v pudu sebezáchovy skrývá svou „lepší tvář“. Hra však současně obsahuje i typicky kunderovské téma střetu pohlaví a erotické manipulace. Autor obdobně jako v *Majitelích klíčů* paralelně rozvíjí dvě dějové linie, které se vzájemně významově doplňují a vykreslují atmosféru podlézavosti a neomezené moci. Zápletka první dějové linie, odehrávající se v prostředí základní školy, se odvíjí od pobuřujícího piktogramu, ve kterém Ředitel sám sebe na tabuli tajně a z rozmaru přirovná k ženskému přirození a který rozpoutá bizarní pátrání po delikventovi, jež vede i ke krutému tres- tání nevinných, včetně Ředitelovy přítelkyně. V druhé dějové linii, náležitější ke „směšným láskám“, se Řediteli nabídne možnost pomstít se za přítelčino ponížení: Předseda mu uloží, aby se pokusil svést jeho snoubenku, a tak pro- věřil její věrnost. Řediteli se to podaří, avšak tato „žena na pomezí nechutnosti a přitažlivosti“ nakonec v sérii intrik a manipulací zvítězí a začne svého milence vydírat a ovládat, neboť „moc je nejsladší, když je úplně nepřiměřená. Když blbec vládne moudrému, silný slabému, ohavná krásnému“.

V průběhu desetiletí se i česká absurdní dramatika pomalu vzdalovala od výchozích satiricko-komediálních poloh a mířila do sféry obecnějších, filozofičtějších výpovědí. Nejabstraktnější dramatický model životních stereotypů se podařilo vytvořit MILOŠI MACOURKOVĚ ve *Hře na Zuzanku* (rozmn. 1968; prem. Divadlo Na Zábřadlí 20. 12. 1967). Terčem Macourkovy satiry už není konkrétní politika a společenská situace, nýbrž stereotypy v životě moderního člověka vůbec. Drama nemá souvislý děj, je spíš jakýmsi panoptikem groteskních

výjevů ze života jedné ženy od narození přes dětství v podivné rodině, školní docházku, všelijaká jednání na úřadech, manželství a péči o děti až po stáří zakončené pohřbem. Postavy jednají mechanicky a krutě, bez logické motivace, bez citu a soucitu (otec bije matku válečkem, strýc zastřelí tetu kvůli neoblíbené večeři, úředníci useknou Zuzance malíček, aby měla „zvláštní znamení“ apod.). Obraz jednoho průměrného lidského života je pak komentován postavou Pánaboha: roztržitého stvořitele, který má lidské osudy plně v moci, jemuž se ale jeho dílo stále nějak nedaří. Pocit absence smyslu života umocňuje opět i parodický jazyk, neboť v dramatických dialozích řeč jako prostředek vzájemné komunikace mezi lidmi poklesá na mechanickou všednodenní frázi, odpovídající různým sociálním prostředím (rodina, škola, zaměstnání).

PAVEL KOHOUT se k modelové dramatice přihlásil „cirkusovým představením s jednou pauzou“ *August August, august* (rozmn. 1967; 1968; prem. Divadlo na Vinohradech 12. 5. 1967). Využil v něm specifickou poetiku cirkusové komiky a metaforicky je vystavěl na protikladu mezi lidskými sny, krutostí světa a těch, kteří s ním manipulují. Ústřední postavou této alegorie je klaun, jenž touží „frizírovat vosum bílejších lupicánů“ (touží tedy po něčem, co je výsadou cirkusových ředitelů) a pro tento sen je ochoten učinit cokoli. Augustovým protihráčem je ředitel: pragmatický manipulátor, který mu sice nechává naději, avšak zároveň mu klade nesplnitelné podmínky – a když se Augustovi podaří všechny po klaunsku splnit, ředitel do manéže místo lipicánů nechá vpustit dravé šelmy.



Pavel Kohout

Specifickou polohu české absurdní dramatiky představovala dvojice alegorických her **JIRŤHO KOLÁŘE**, které vznikaly mimo dobový divadelní kontext a také se v době svého vzniku inscenace na českém jevišti nedočkaly. Obě nesou zřetelné rysy autorovy básnické a výtvarné techniky koláže a uměleckého experimentu: význam nového díla se utváří prostřednictvím montáže zdánlivě nesouvisejících částí a citací z uměleckých děl. Texty obou dramát kombinují verš, dialogy a pantomimické výstupy. *Mor v Athénách* (rozmn. 1965; in *Chléb náš vezdejší; Mor v Athénách*, 2000) je metaforickým vyjádřením autorova soudu nad zkaženým světem bez skrupulí a bez morálky. Otevírá jej pantomimická předehra Světlo světa, v níž žena, která na světlo světa vylezla z kanálu, rozehrává milostnou a záhy i agresivní hru s „mužskou paží“, třecí z ocelových plátů dekorace. Následující jediné dějství pak představuje složitě konstruovanou dramatickou strukturu neustále se proměňujících scén a situací: dva tucty dramatických postav rozehrávají variace na téma svodů násilí, agresivity a zla, kterým člověk v různých dějinných situacích opakovaně podléhá. Autor přitom pracuje s montáží nejrůznějších literárních citací a parafrází: například v titulu zmíněné líčení morové nákazy v Athénách je převzato z Lucretiovy básnické skladby O přírodě.

Úvodním dějištěm Kolářovy černé komedie *Chléb náš vezdejší* (německy s tit. *Unser täglich Brot*, 1966; česky rozmn. 1991; in *Chléb náš vezdejší; Mor v Athénách*, 2000), která nese „shakespearovský“ podtitul „Jáma – Komedie prázdná omylů“, je vězeňská cela. Člověk je tu prezentován jako trestanec a klaun, jenž marně hledá vysvobození ze své samoty. V následující sérii relativně samostatných výstupů se na scéně střídají dvojice postav, jejichž groteskně obrazné dialogy v nečekaných asociacích variují téma nedorozumění mezi partnery a mezi člověkem a vnějším světem. V centru těchto dialogů jsou pseudofolklorní slovní hry a metafyzické otázky, na něž se aktéři marně pokoušejí odpovědět: otázky v úvodu položené se v kruhové kompozici hry na konci opět vracejí.

V kontextu Kolářova literárního díla nejsou jeho dramatické texty ani tak návodem pro divadelní pohrávání si s metaforami, obrazy a pantomimickými výstupy, jako spíše specifickou podobou autorova básnického díla, pokusem o „zpředmětněnou, provedenou báseň“.

## ■ Modelové hry a grotesky v Činoherním klubu

Specifickou součástí české dramatické produkce šedesátých let tvořily hry vznikající v kontextu Činoherního klubu, scény, jež postupně vykristalizovala do podoby divadla založeného na originálním režijním uchopení předlohy a především na výrazných hereckých osobnostech mladší generace (Josef Abrhám, Petr Čepek, Nina Divíšková, Jiří Hrzán, Jiří Kodet, Pavel Landovský,

Vladimír Pucholt ad.). Tomu odpovídala i dramaturgie Činoherního klubu a také původní dramatika, která citlivě reagovala na soudobé trendy a zároveň je poněkud modifikovala, protože nechávala výrazný prostor pro herce.

Kmenovým dramatikem Činoherního klubu byl režisér LADISLAV SMOČEK, jehož hry se vracely především k problematice paradoxnosti lidského jednání v napjatých podmínkách a k otázce svobodné životní volby.

Jako víceméně modelová hra byla v dobovém kontextu přijímána již první, zakládající inscenace Činoherního klubu, Smočkovo drama *Piknik* (rozmn. 1966; in *Piknik; Podivné odpoledne dr. Zvonka Burkeho; Bludiště*, 1967; prem. 27. 2. 1965). Oddíl amerických vojáků, kteří se uprostřed druhé světové války ocitají v exotickém prostředí tropické tichomořské džungle, tu představuje skupinu lidí vytržených z normálních každodenních vazeb a postavených do extrémní situace, která probouzí džungli v člověku a v mezilidských vztazích. Precizně

vystavěné dramatické napětí vyrůstá z povahových odlišností jednotlivých členů průzkumné hlídky a mění se v sérii vzájemných averzí, slovních potyček a nakonec i fyzických střetů. Ve skupině, kterou opustil původní velitel, se vyhrocuje konflikt mezi Burdou, velením dočasně pověřeným nervózním intelektuálem bez přirozené autority, a agresivním Tallem, který postupně přebírá moc a násilím si podmaňuje další vojáky: cynického šprýmaře Smilea i přizpůsobivého slabocha Rozdena. Tento boj o sebeprosazení v extrémních podmínkách však posléze vyznívá jako nesmyslný, neboť osud postav směřuje k tragické tečce: v závěrečné scénické poznámce je jejich život ukončen krátkou přestřelkou s japonskou hlídkou.

Groteskní a tragikomické polohy lidského jednání Smoček vyjádřil v hrách *Bludiště a Podivné odpoledne dr. Zvonka Burkeho* (obě rozmn. 1966; in *Piknik; Podivné odpoledne dr. Zvonka Burkeho; Bludiště*, 1967; společná prem.



Vladimír Pucholt ve hře Ladislava Smočka *Podivné odpoledne dr. Zvonka Burkeho*, Činoherní klub, 1966

9. 3. 1966). Bludiště má ze všech Smočkových her asi nejbližší k absurdnímu dramatu havlovského typu a k jeho aspiraci na jinotajnou výpověď o politické přítomnosti, pojaté jako uzavřený prostor, z kterého není úniku. Groteska s podtitulem „Pokus o interview před vchodem“ je postavena jako alegorické podobenství. Před vchodem do bludiště z vysokého živého plotu rozmlouvá Muž s Vrátným, který s úřednickou obřadností vpouští zájemce dovnitř, avšak v žádném případě nikomu nedovolí vyjít ven, neboť „když je tohle vchod, jo, tak to není zároveň východ“. Muž během dlouhého rozhovoru marně pátrá po osudu lidí, kteří do bludiště vstoupili, ale i po tom, zda nějaký „východ“ vůbec existuje. Sám ale nakonec hledá spásu v bludišti poté, co jej agresivní vrátný napadne se sekyrou v ruce.

Také v Podivném odpoledni dr. Zvonka Burkeho je tematizován uzavřený prostor – tentokrát ovšem nikoli jako něco, z čeho chtějí postavy uniknout, ale jako prostor samozřejmého bytí, který si titulní postava hájí. Dějištěm hry je staromódní pokojík, z něhož se po dvaceti letech podnájmu má vystěhovat titulní tragikomická postava, aby se uvolnilo místo pro Svatavu, stárnoucí dceru majitelky bytu, a jejího nastávajícího. Na první pohled mírný a spořádaný dr. Burke – nýmand a nadutý intelektuál, který sám sebe vnímá jako tvůrčího génia – se cítí ztrátou dosavadních jistot natolik ohrožen, že se proměňuje v násilníka ochotného hájit svůj životní prostor před vetřelci i za cenu vraždy. Výchozí situace tak plynule přerůstá v sérii domnělých vražd a v komické ukládání bezvládných těl do bezedné skříně. Komický účín černé frašky násobí stále narůstající hromady buchet – groteskního symbolu domácí pseudopohostinnosti – ale i autorova jazyková hra, která parodicky kombinuje obecnou češtinu většiny postav s chodským dialektem Svatavina nápadníka a s knižními, až archaickými promluvami Burkeho, jež svou literárností oscilují mezi obraznou promluvou a banální frází. Nejen díky tomu bylo Podivné odpoledne dr. Zvonka Burkeho přijato jako jeden z nejzajímavějších výtvorů české dramatické literatury a stalo se jednou z nejhranějších her šedesátých let.

Osobitým způsobem poetiku Činoherního klubu rozvinula hra **ALENY VOSTRÉ** *Na koho to slovo padne* (rozmn. 1967; prem. 4. 12. 1966). Tato situační „komedie v šesti obrazech“ byla inspirována hereckými možnostmi konkrétních aktérů a počítala s jejich spontánní souhrou. Dialog jako by vznikal přímo před zraky diváků ze svobodné „hry“, která se stala ústředním tématem i kompozičním principem dramatické výstavby. Iniciátorem „hry ve hře“ je pánské trio, z jehož sázek a protiúkolů vzniká série komických gagů i absurdních situací. Samoučelná hra, jíž si kompenzují pocety vlastní méněcennosti a bezvýznamnosti, jako by jim nahrazovala autentický život. Protagonistou této hry i „hraní“ se přitom postupně stává muž, jehož úkolem je dát si rande se zpěvačkou, která trio zaujala v zahradní kavárničce. Zpočátku nevinná hra ovšem dostává nový rozměr ve chvíli, kdy je iniciátor žertu – nejdříve nešťastnou náhodou – uvězněn v květinovém stolku a posléze se stává obětí cíleného



mučení. Prostřednictvím formy konverzační komedie tak Vostrá rozvinula modelovou hru o nečestném jednání, díky němuž i zprvu bezvýznamný šprým může přerůst do podoby „nehrané“ a ponižující manipulace.

Téma malého člověka v krizové situaci ztvárnila Vostrá i v následující hře *Na ostří nože* (rozmn. 1969; prem. 4. 12. 1968). Zasadila ji do symbolického prostředí periferního činžáku u železniční trati, jehož jevištní podoba má podle scénické poznámky „zvláštním způsobem připomínat králíkárnou“. Půltucet simultánně sledovaných hracích prostorů odpovídá stejnému počtu odlišných životních způsobů. V centru dramatického dění pak stojí rodina s příznačným jménem Hrdinovi a zejména pan Hrdina, muž, který není schopen srovnat si v hlavě každodenní příval nových informací a podnětů. Poté, co si doslova zarazí nůž do vlastní hlavy, musí řešit řadu problémů: jak tuto „výstřednost“ zatajit před nejbližším okolím i jak ji posléze z těla šetrně odstranit. Pohledy do protagonistova chaotického myšlení jsou přitom ztvárňovány statickými snovými vizemi.

S inscenační praxí divadla souzněla, avšak z linie absurdních grotesek vybočovala hra PAVLA LANDOVSKÉHO *Hodinový hoteliér* (rozmn. 1969; prem. 12. 4. 1969). Realisticky psaná konverzační komedie se odehrává v chátrajícím pokoji kdysi přepychového bytu. Byt dvou staříků, z nichž první ve hře vystupuje jako „pan domácí“ a druhý jako bývalý majitel, se příležitostně stává hodinovým hotelem pro milenecký pár, ženatého muže a půvabnou studentku. Dívka se pokouší skomírající vztah ukončit a využívá k tomu přítomnosti obou starých mužů. Zatímco pro vulgárního „muže z lidu“ Fánu se možnost přihlížet důvěrné rozmluvě milenců stává vítanou příležitostí k uspokojení jeho voyeurství, kdysi intelektuál a dnes noční hlídač Hanzl prožívá pocity trapnosti a spoluúčasti. Představuje složitěho hrdinu, který se i v prostředí zdevastovaného bytu a podobně deformovaných mezilidských vztahů pokouší zachovat si smysl pro opravdové hodnoty. Tragický rozměr této postavy podtrhovalo v inscenaci v Činoherním klubu i obsazení: hlídače se zbytky aristokratických návyků hrál Oldřich Nový, jehož si dobové publikum zcela přirozeně spojovalo s rolemi elegantních lvů prvorepublikových salonů a noblesních gentlemanů. Právě postava „zkrachovalé existence“ dodala hře rozměr nostalgického ohlednutí za dobrými mravy starých časů.

## ■ Svěbytná modelovost Topolových her

Vlivu absurdního divadla se ve druhé polovině šedesátých let nevyhnul ani JOSEF TOPOL, jehož starší dramatika rozvíjela – ve spolupráci s Karlem Krausem a Otomarem Krejčou – českou podobu chechovovské dramatiky všedního dne. Topol ovšem nepřijímal principy absurdní dramatiky bezvýhradně a používal je jako dílčí součást složitější výstavby svých textů.



Josef Topol

Nejblíže k postupům absurdního dramatu, jeho důrazu na hyperbolizované groteskní situace a na hru s jazykem pokleslým na frázi, má Topolova aktovka *Slavík k večeři* (rozmn. 1967; prem. v autorově režii v Divadle za branou 2. 3. 1967). Toto drama Topol pojal jako podobenství o bezduché komunitě, ovládané iracionalitou a demagogií, ale i zde se zaměřil spíše na nadčasové nahlédnutí do světa náhod a omylů než na kritiku konkrétního společenského klimatu. Slovní hříčka v titulu obrazně pojmenovává proces destrukce člověka, který je předhozen jako „potrava“ nelidskému a nesmyslnému mechanismu, zosobněnému čtveřici vyšinité rodiny. Titulní postava hry, pan Slavík, během návštěvy

v rodině své vyvolené postupně poznává, že je to on, kdo bude k večeři. Konec morbidní zápletky podtrhuje stereotypnost pravidelně se opakujících rituálů: povedená rodinka pozvaného hosta zavraždí, stejně jako řadu předcházejících nápadníků. Pan Slavík však na smrt odchází s přesvědčením, že cokoli se stane, bude jen sen, ze kterého je možné se probudit.

Podtitul „hra ve snu“ naznačuje, že dramatik hru interpretoval jako záznam snu. Odkazuje však také ke specifickému Topolovu pojetí dramatu, které v této době mířilo od evokace reality k abstraktním modelům ztvárněním uzlových témat lidského života, lásky a smrti, které ale před racionálními dramatickými konstrukcemi dává přednost spíše prchavosti prožitku a mnohovýznamovým „snovým“ asociacím. V aktovce *Hodina lásky* (rozmn. 1968; 1969; prem. Divadlo J. K. Tyla Plzeň 24. 6. 1968, Divadlo za branou 14. 12. 1968) Topol formu „hry ve snu“ posunul do roviny „snu ve hře“. Částečně se zde vrátil k tematice hry *Kočka na kolejích*, k dialogu partnerské dvojice, která těžce řeší budoucnost milostného vztahu. Jména dvojice postav se liší jen mluvnickým rodem: muž a žena, El a Ela, se setkávají ve spoře vybaveném pokoji. El přišel oznámit, že odjíždí „daleko, navždycky“. Do odjezdu zbývá přesně šedesát minut a začíná tedy hodina jejich posledního milostného setkání před definitivním rozchodem. Jejich dialog narušuje stará Teti, nerudná a závistivá žena ukrytá za závěsem, jejíž poznámky a písňe působí jako memento smrtelnosti člověka, symbol neúprosného plynutí času a nemožnosti návratu. V poslední minutě vypjatých emocí však El dostává telegram, z něhož se dozvídá, že je cesta odvolána. Okamžik lásky se rozpadá se zjištěním, že odloučení není nutné. K odcizení paradoxně dochází právě tehdy, když nebezpečí rozchodu pomínulo: El v klidu odchází za pracovními povinnostmi a Ela zůstává sama s Teti,

kteřá zpívá svou nostalgickou píseň o marnosti lidského snažení: „O hodince lásky sníme / než se rozední – / sen se přetrh a my víme, / když se z něho probouzíme, / že byl poslední.“

Topolovy aktovky Slavík k večeri a Hodina lásky se vyznačují snahou postihnout okamžik lidského života v jeho jedinečnosti a neopakovatelnosti. Jsou to hry protnuté básnickými obrazy, které se vzpírají racionálnímu popisu a v nichž autor abstrahuje od věčné reality, oslabuje příběh a posiluje důraz na specifickou situaci, v níž se postavy ocitají. Topol záměrně opomíjel společenské a politické souvislosti a v souladu s programem Divadla za branou se věnoval ryze niterným pocitům osamělého jedince, jeho iracionálnímu, vnitřnímu vidění v konfrontaci s okolím.

### ■ Drama problémů a podobenství

Dramatika životní absurdity byla nejvyhraněnější podobou dobové snahy nevytvářet mimetické obrazy reality, ale vyjadřovat se k současnosti prostřednictvím dramatických modelů, které v hyperbole podávají autorovo vnímání života a společnosti. Úsilí o zobrazení bezmocného člověka uprostřed odlidštěného světa ovšem vedlo také ke vzniku druhé dramatické linie, která spíše než ke grotesknímu vyhocování dramatických situací a k evokaci pocitů nesmyslnosti lidského bytí směřovala k filozofujícím a úvahovým promluvám. Vznikaly tak hry, které svět vnímaly a vyjadřovaly jako paradox, kladoucí autorovi i divákovi otázky vlastní mravní odpovědnosti za stav věcí veřejných. Hrdinové těchto dramát bývají autory postaveni před nutnost řešit problém, přemýšlet o sobě samém, o hranicích své domnělé svobody a svém místě ve společenském mechanismu. Obdobně jako postavy absurdních dramát tomuto mechanismu zpravidla podléhají, na rozdíl od nich však tuto svou situaci reflektují a snaží se ji pojmenovávat, neboť jejich jazyk a myšlení zpravidla ještě nepoklesly na bezobsažnou frázi.

Mnohovýznamové dramatické podobenství o paradoxech vytvořil ZDENĚK MAHLER ve hře, jejíž první, prozaicko-dramatická verze byla publikována časopisecky pod názvem *U zdi* (čas. Divadlo 1962, č. 6) a jež byla pod titulem *Mlýn* (rozmn. 1965) poprvé uvedena ve Slovenském národním divadle v Bratislavě (18. 5. 1965) v režii Otomara Krejči. Drama s podtitulem „Šaškárna o deseti obrazech“ se odehrává za okupace ve vojenském výcvikovém prostoru a v přilehlém koncentračním táboře; tyto historické reálie ovšem slouží jen jako pozadí pro zobrazení modelu současného světa. Protagonisté Mahlerova dramatu sprádají racionální, rafinovaně konstruované plány, marně se však snaží čelit náhodám a nepředvídatelným zvratům, které jejich záměry destruuje, až nakonec i oni sami podléhají zvrácenému mechanismu všemocného režimu. Z několika dějových linií složitě konstruované dramatické stavby

vystupuje příběh nacistického provokatéra, uvádějícího do chodu „mlýn událostí“, který nakonec semele i jej samého. Provokatér v roli anglického parashutisty pronikne do české odbojové organizace, při chaotické bojové akci však usmrtí správce koncentračního tábora a v závěru hry je zastřelen na rozkaz velitele, který jeho akci zneužil k vlastním cílům. (Podstatnou dějovou rovinu hry tvoří výjevy z natáčení fingovaného dokumentárního filmu o úspěších nacistického vojska, v němž židovští vězni slouží jako terče při střelbě ostrými náboji.)

Ve snaze vyjádřit kritický postoj k současnosti se česká problémová dramatika často obracela k formě dramatických parabol, apokryfních podobenství využívajících historických paralel a literárních parafrází.

Typickým příkladem takového dramatu je hra **OLDŘICHA DAŇKA** *Čtyřicet zlosynů a jedno neviňátko* s podtitulem „Příběh o třetí sedmé druhé kohorty královské gardy z roku nula“ (1966; prem. Divadlo E. F. Buriana 14. 1. 1966). Pro výstavbu problémové situace v dürrenmattovském duchu si autor vybral motiv z Evangelia podle Matouše, v němž judský král Herodes rozkáže pobít v Betlémě a jeho okolí všechny chlapce ve věku do dvou let. Hlavními aktéry apokryfu jsou vojáci, jejichž úkolem je toto vraždění vykonat a kteří řeší obtížné dilema: odmítnout rozkaz a ohrozit sebe sama, nebo ztratit vlastní důstojnost. Tím, že se jednotka rozhodne rozkaz splnit, ovšem její potíže nekončí. Po králově smrti a nástupu nové panovnice mají být její členové potrestáni za to, že rozkaz splnili „s nadšením a neúměrnou krutostí“. Proces, ilustrující paradoxy kolektivní viny a nutnost osobní mravní zodpovědnosti, končí popravou jediného „nevinného“ vojáka, jenž odmítl akci velet, a sebevraždou žalobce: důstojníka, který dosud bez pochybností plnil příkazy moci a nepřipouštěl si vlastní odpovědnost.

Značnou popularitu si v šedesátých letech získalo drama brněnských autorů **MILOŠE REJNUŠE** a **VÁCLAVA RENČE** *Královské vraždění* (rozmn. 1966; přeprac. verze rozmn. 1967; prem. s tit. *Jed z Elsinoru* Divadlo Vítězného února, Hradec Králové 29. 10. 1966).

Drama vzniklo jevištním přepracováním Rejnušovy rozhlasové hry *Urhamlet* (rozmn. 1966; in *Cesta všelikého těla*, 1969), kterou Václav Renč převzal z Rejnušovy literární pozůstalosti. Divadelní verze se od textu Rejnušova Urhamleta odlišuje zvláště rozčleněním děje do pěti jednání, důslednějším uplatněním blankversu a sloučením postavy Polonia s původně samostatnou postavou Soudce; fabule i myšlenkové poselství předlohy zůstaly zachovány.

Královské vraždění je vystavěno jako rekonstrukce událostí, jež předcházely ději Shakespearovy tragédie Hamlet: začíná pátráním po příčinách královny náhlé smrti a končí Hamletovým setkáním s duchem zesnulého otce. Hlavní postavou Renč učinil kancléře Polonia, jehož úkolem je ještě před korunovací

nového krále zločin prošetřit. Polonius zjistí pravdu, je však postaven před rozhodování, zda má svá zjištění zveřejnit. Učiní-li tak, ohrozí soudržnost vlasti, ohrožované vpádem norského vojska. Označí-li však za vrahy Nory, jak si to přeje Klaudius, dánský národ se sice semkne proti nepříteli, avšak bude nadále klamán a žít pod vládou zločince. Pro kritické založení společenské a literární atmosféry šedesátých let je příznačné, že i v Královském vraždění nad individuální vůlí k odhalení pravdy nakonec vítězí lež, omlouvající se vyššími politickými zájmy, a konflikt cti a odpovědnosti se podepíše i na protagonistově charakteru, který je zatížen vědomím viny a vlastního selhání.

O veršovaný dramatický apokryf se pokusil rovněž MILAN UHDE ve hře *Děvka z města Théby* (rozmn. 1967; prem. Národní – Tylovo divadlo 5. 4. 1967). Parafrazí Sofoklovy antické tragédie *Antigona* pojal jako dramatickou úvahu nad mocí a jejími přísluhovači. Zestárlý thébský vladař Kreón, zaštiťující se tezí, že je nutno vždy znovu usilovat o nemožné, aby bylo dosaženo možného, se pokouší udržet svou moc nad městem poté, co odstranil právoplatného dědice trůnu a obklopil se suitou bezcharakterních příznivců. Proti němu stojí kritická a svobodomyšlná neteř Antigona. Ta však není schopna převzít odpovědnost ani ve chvíli, kdy jí Kreón překvapivě nabídne, aby jej zabila a zmocnila se trůnu. Raději volí úděl „děvky“: pasivní a průměrné poddané, která podléhá strachu a nízkým lidským pudům.

Tendence využít divadelní hru jako příležitost pro filozofickou disputaci vyvrcholila v dramatu VÍTĚZSLAVA GARDAVSKÉHO *Já, Jákob* (rozmn. 1969; prem. Státní divadlo v Brně 7. 4. 1968). Hra na biblické motivy zpracovala starozákonní mýtus o Jákobovi jako podobenství o věčném zápasu člověka s vlastními možnostmi a omezeními. Její děj se odehrává v zemi Kanaán v rozmezí třiceti let a zachycuje tak biblické události od Jákobova odchodu z rodného domu přes službu u strýce Lámana až po jeho návrat do země zaslíbené. Životní příběh mytického hrdiny je komponován jako řetěz epizod, v nichž Jákob postupně prochází komplikovaným zápolením s bratrem, otcem, strýcem, se ženami, s Bohem i sám se sebou, aby v závěru mohl hrdě vyslovit své jméno a obhájit tak identitu své osobnosti. Přitom si uvědomuje rozpor mezi vlastními možnostmi, jak ovlivnit budoucnost, a předurčeností Božích a přírodních zákonů, v souladu s nimiž se snaží žít. Mytickou všudypřítomnost přírodních živlů demonstrují alegorické postavy Lva, Orla a Gazely, animálních bytostí s lidskou dimenzí, které vystupují jako hybatelé rituálů a příležitostně děj komentují. Postavy mají do hry vnášet taktéž znepokojivou časovou dimenzi, neboť podle autorských poznámek symbolizují moudrost minulosti (Lev), prozíravost do budoucna (Orla) a nesnesitelné trvání přítomnosti (Gazela), přičemž se proměňují do podoby Kazatele, Proroka a Žalmisty. Tato podvojná funkce postav je však patrná pouze ve vedlejším textu dramatu, jenž se u Gardavského stává spíše esejisticky pojatou úvahou na filozofická témata než návodem či oporou pro jevištní akci.