

Eva Formánková

KLÍMŮV SVĚT MECHANISMU
- ČESKÉ MODELOVÉ DRAMA

Pojem české modelové drama se u nás objevuje v šedesátých letech, v době, kdy se o modelech mluví také v literatuře, hlavně v próze i ve filmu. V dramatu jsou pojmy model, modelovost spojovány se jménem I. Klímy, přestože v šedesátých letech byly u nás hrány pouze dvě Klímovy hry – jeho dramatická prvotina *Zámek* výrazně inspirovaná stejnojmenným Kafkovým dílem a hra *Porota*. Třetí hra – *Mistr* ještě stačila vyjít knižně, ale na česká jeviště se už nedostala. Všechny autorovy hry napsané v šedesátých letech – (kromě výše zmíněných je to *Cukrárna Myriam*, *Klára a dva páni*, *Pokoj pro dva* a *Ženich pro Marcelu*)¹ byly v sedmdesátých a osmdesátých letech hrány v zahraničí, především v německy mluvících zemích.

Základním rysem Klímových her jsou jakési obecné modely světa, které jsou tvořeny, racionálně zkonstruovány ze zjednodušených prvků skutečnosti, vytržených z původních souvislostí a složených do souvislostí nových, metodou domyšlení dovedených ad absurdum. Klímovy hry ze 60. let jsou založeny na jedné ústřední **situaci** (zvýrazněno autorem, pozn. R. D.) – vztahu postavy a mechanismu. Poslání, vznik i souvislosti Klímova pojetí mechanismu jsou nejasné, tajemné. Jediné, co je odhalováno, je princip jeho ovládání člověka. Mechanismus funguje jako tajemný úkaz, který nemá daleko k neodvratnému osudu antických tragédií, kdy je jasné pouze jedno – jakási blíže neurčená vyšší moc stojící za ním, snad zastoupená nějakou neznámou institucí. Vždy není ani jasné, zda vykonavatelé mechanismu tuto instituci či nehmotnou moc znají. Bere-li mechanismus v jednotlivých Klímových hrách na sebe různé – více či méně určité – vnější podoby, jeho podstata zůstává stejná. Postavy, jejichž psychologie se zmiňovaná redukce a schematizace dotýká nejvíce, se s tímto mechanismem dostávají do kontaktu nepřipravené, tak aby poznávaly svou bezmoc a sloužily tak k demonstraci myšlenky, k autorovu varování. Postava se vždy skládá jen z několika výrazných znaků, více či méně se blíží prototypům založeným na jedné ústřední vlastnosti podmiňující vlastnosti další. Nejvíce lidskosti v sobě mají postavy střetávající se s mechanismem, které si

1 I. Klíma: *Cukrárna Myriam*. Dilia, Praha 1968. *Klára a dva páni*. Dilia, Praha 1969. *Mistr*. Dilia, Praha 1967. *Pokoj pro dva* – autorův rukopis. *Porota*. Dilia, Praha 1968. *Zámek*. Orbis, Praha 1965. *Ženich pro Marcelu*. Dilia, Praha 1969.

v různé míře zachovaly veskrze lidskou vlastnost hledání pravdy, lásky, dobra, touhu vzepřít se, např. Josef K. ze *Zámku*, Františka z *Mistra*, Petr i Julie z *Cukrárny Myriam*, Kliment ze *Ženicha pro Marcelu*.

Především ženské Klímovy postavy často touží po **komunikaci** jako formě kontaktu mezi lidmi, ale většinou nemají co sdělovat, ani někoho, komu by to mohly sdělit. Jediné, co jim zbývá, jsou mrtvé vzpomínky, ale už bez bývalé blízkosti člověka. Komunikace se jim změnila v prázdné, stále stejné mluvení, které člověku dává chvilkovou šálivou iluzi, že není sám. Snaha zbavit se samoty je však marná, končí většinou bezvýchodnou opuštěností a ještě větší deziluzí z neschopnosti vytvořit trvalý svazek s jiným člověkem a dát vlastnímu životu vyšší smysl. Postavy žijící ve světě jimi vytvořených fikcí, které jsou vzdáleny realitě, ale pro ně tvoří jedinou skutečnost, tak klamou nejen své okolí, ale i samy sebe.

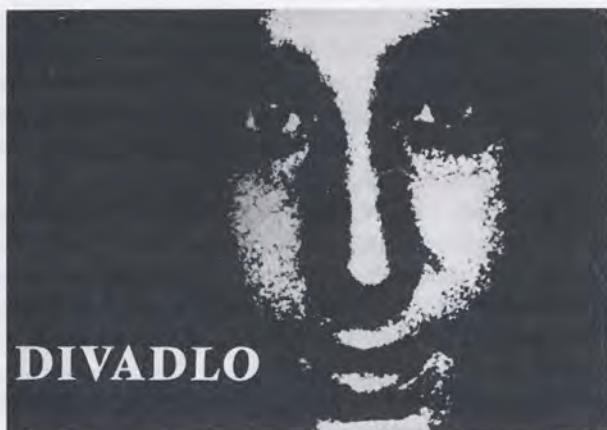
V Klímových hrách ze 60. let je několik variant možných vztahů postava x všepohlcující mechanismus:

1. Postava se snaží **aktivně vzdorovat**, a to pouze čestnými prostředky. Je odsouzena poznat svou bezmoc a marnost jakéhokoliv odporu, např.: *Zámek*, *Cukrárna Myriam*, *Ženich pro Marcelu*.

2. **Boj postavy s mechanismem jeho vlastními prostředky.** Mechanismus je na chvíli podroben. Dostaví se zdánlivý úspěch, za který však postavy platí krutou cenu. Přiblížily se mechanismu, jenž se vepsal do jejich duší, kde zůstávají výčitky svědomí a vzájemné odcizení změněných postav. I tady mechanismus vyhrál. Podrobil si protivníky tím, že jim vnutil své metody, svůj způsob uvažování. Sem patří především *Pokoj pro dva*.

3. Postava se **o mechanismus nestará**, nepřemýšlí o něm, bere ho jako nutnou samozřejmost, žije s ním paralelně. Odpor nebo paralelní život - tak zní prvotní volba, volba citová, pudová, neboť po prožití marnosti odporu je postavě většinou už druhá varianta odepřena.

Paralelní život si vybrala Klára ze hry *Klára a dva páni*. Klářina paralelní svoboda spočívající v porušování běžných konvencí je pouze zdánlivá. Ve skutečnosti se pod povrchem také skrývá prázdnota, prázdnota neskutečného, stále znovu pracně navozovaného imaginárního světa. I Klářin život se paradoxně obdobně jako paralelní mechanismus skládá z vyprázdněných úkonů, kterým chybí to hlavní - smysl. Jsou-li to gesta milostná či ideologické fráze, na tom už příliš nezáleží. Klára tuto prázdnotu cítí, obdobně jako Filipa ze *Zámku*, chtějí ji naplnit a přehlušit stále novými chvilkovými zážitky. Čekají trpně, že je něco nebo někdo potká, kdo jim chybějící smysl přinese.



I postavy žijící zdánlivě mimo mechanismus jsou tedy nesvobodné, přestože jejich nesvoboda při letmém pohledu zvenku vypadá jako svoboda. Je otázkou, zda si svůj typ nesvobody vytvořily postavy samy, nebo zda i sem sahá tlak vnějšího mechanismu. Klára a ji podobné postavy dokázaly vytvořit prázdný prostor bez vnějškových omezení, ale nedokázaly už ho samy naplnit smyslem. Ten očekávají zvenku, avšak neuvědomují si, že s ním by se do jejich oproštěného světa znovu vnesly rysy venkovního mechanismu. Budou-li ho zcela popírat, vznikne umělý, nepřírozený, okleštěný svět, ve kterém si nikdy postavy nemohou zcela porozumět, protože se vědomě vzdávají všech informací k poznání sebe sama kromě prožitku přítomné chvíle. Ale ani tak přirozený svět nevypadá.

Je-li pro I.Klímu příznačné, že tuto variantu volí ženské postavy, pak ke Klímovým mužským hrdinům naopak patří bojovnost, i když předem odkázaná k neúspěchu a marnosti. I.Klíma tedy vychází z klasického konvenčního schématu mužského a ženského pohledu na svět.

4. **Postava mechanismus podporuje**, stává se kolečkem v jeho soukolí bez vlastní identity. Už dávno fungující mechanismus si bere za svůj, brání si ho, zmnožuje, i když ho sama nevybudovala. Lépe než jen o postavě je zde mluvit o postavě-loutce.

Rozebíraná základní situace je modelem fungování mechanismu, proti kterému postava-člověk nemá šanci se bránit, je zcela bezmocná. Čím více se postavy o mechanismus starají, a to i negativně, tím, že se ho snaží zničit, tím více mu vlastně slouží. Působení Klímova mechanismu na postavu je praktickou realizací dürrenmattovského krutého paradoxu.

Prožitek beznaděje a zoufalství z marnosti vzpoury, odporu, boje je částečně společný s absurdním dramatem, stejně jako pocit naprosté nejistoty, vědomí nutného ztroskotání rozumu v absurdním světě ovládaném tajemným mechanismem.

S všudypřítomným mechanismem se v Klímových hrách úzce pojí i otázka **vztahu mezi mechanismem a okolní realitou**.

V odpovědi na otázku, zda existuje ještě jiný svět mimo mechanismus, zda se lze tedy mechanismu prostorově vyhnout či zda se dostává postava do jeho moci tím, že se mu sama, byť i nevědomky přiblíží, tím, že se dostane do pole jeho působnosti, nebo zda se mechanismus rozšiřuje všude a napadá postavu i v její ulitě soukromí, tak jako v Kafkově *Procesu*, se jednotlivé Klímovy hry liší.

Na jednom pólu stojí hry *Zámek* a *Cukrárna Myriam*. Sám zámek představuje mechanismus, jehož nedotknutelnost je však prostorově omezená právě jen na lokalitu zámku. Vetřelce, Josefa K. (zde je patrná zmíněná návaznost na Kafku), který narušil jeho teritorium, mechanismus ničí. Realita tedy není totožná nutně pouze s mechanismem, vždyť vně mechanismu pravděpodobně existuje jiný svět.

Obrana před prostorově omezeným druhem mechanismu je tak jediná - nepřiblížit se do jeho okolí, což je však velmi složité, a je to vlastně věc náhody, protože postavy nevědí, v čem se mechanismus skrývá. Ve chvíli, kdy to pochopí, je už pozdě. I zde je jasná bezmoc postavy, která nikdy nemůže vědět, kdy a čím překročí dovolené hranice.

Naopak v *Pokoji pro dva* a v *Ženichovi pro Marcelu* si mechanismus k demonstraci vlastní moci nejen sám vyhledává postavy, ale vloudí se jim dokonce do jejich soukromí.

Lokalizovaný i expandující mechanismus mají ale jedno společné, a sice to nejdůležitější. V konečné fázi nezáleží tolik na tom, zda existuje kdesi paralelní svět nemechanismu, jestliže postava nemůže nikdy vědět, kdy si právě ji mechanismus vybere za obět. Z pohledu postavy není také příliš podstatné, zda mechanismus je sám aktivní, nebo je-li nutné se přiblížit do jeho pole působnosti, je-li toto pole zvenku neviditelné. Nejděsivější je ona naprostá nejistota, stálá obava z možnosti záhuby mechanismem, proti kterému snad neexistuje účinná zbraň. Obecněji řečeno - vědomí ztroskotání rozumu v absurdním světě ovládaném pouhou náhodou; ve světě, který se vymkl naší kontrole. Z hlediska celkového vývoje je nejnebezpečnější expandující mechanismus zmenšující pravděpodobnost vyhnout se mu díky šťastné náhodě. Domyšleno do konce, mohlo by být jen otázkou času, kdy se každý s mechanismem setká.

Opět se nám ve spojení s mechanismem nutně vybaví dürrenmattovský krutý paradox, pojem hranic lidského rozumu a zlé *náhody* zasahující mnohem více jedince, který se snaží o nápravu, než obecný řád. Stejně tak jako zasahuje záměrné, racionální jednání, tedy lidský rozum s jeho omezenými možnostmi.

To ona, zlá náhoda, spouští celý kolotoč marného boje s mechanismem. Zde dovolte, abych odcitovala osmý a devátý Dürrenmattův bod k Fyzikům: „Čím promyšleněji lidé jednají, tím účinněji je může postihnout náhoda. Promyšleně jednající lidé chtějí dosáhnout určitého cíle. Náhoda je postihne nejhůře tehdy, jestliže s jejím působením dosáhnou opaku svého cíle: Toho, čeho se obávali, čemu se chtěli vyhnout.“¹²

Výchozí situaci dává I.Klíma vždy rámeček poutavého **příběhu**, např. detektivky, aby depresivní situaci posílil i použitým žánrem, formou napětí. I.Klíma stejně jako F.Dürrenmatt vychází ze schématu detektivního příběhu založeném na postupně odhalovaném tajemství a potrestání zločince, aby v určitém stupni rozvinutí děje detektivní námět opustil a schéma tak destruoval.

Do ústřední postavy mechanismem pohlcovaného člověka staví různé lidské typy, vždy se zdůrazněnou jednou vůdčí vlastností. Všechny Klímovy hry spějí k vystupňování bezmoci jedince vůči mechanismu, spějí právě k jednomu ústřednímu okamžiku - ke chvíli krutého ironického paradoxu - vše slouží tvému protivníkovi. Člověk, který promyšleně pracuje k nějakému cíli, je sám sebou poražen na hlavu.

U I.Klímy lze s nadsázkou mluvit o jakémsi **modelu antipohádky** s dürrenmattovským nejhorším možným koncem. Klímovi mladí mužští aktivní hrdinové jdou bojovat se ztělesněným zlem - v pohádkách s drakem, černokněžníkem, u I.Klímy s mechanismem. Bojují jen čestnými prostředky. V pohádkách je přesně vymezeno dobro a zlo, hranici mezi nimi nelze nepoznat, pohádkoví hrdinové proto vyhrávají. Klímovi hrdinové se pohybují v jiném světě, ale neuvědomují si, že hranice dobra a zla byla rozmazána, že už neplatí pevný jasný řád ani jistoty, na které se lze vždy spolehnout. V Klímově světě není nic jisté, jen na povrchu je jeho svět podobný starému světu z pohádek, pod ním se však skrývá zcela jiná skutečnost, mimo jiné číhající mechanismus, který nenápadně, ale vytrvale vše pohlcuje a přehodnocuje. V takovém světě jsou čestné prostředky souboje předem odsouzeny k prohře.

Zřetelná je autorova intelektuální skepse a sarkasmus. Jeho hry

¹² F.Dürrenmatt: Fyzikové. Díllo, Praha 1989, str.64.

jsou varujícími apokalyptickými obrazy, kam až svět může dojít, bude-li pokračovat ve svém podřizování se mechanismu, ve svém zmechanizovávání. Daný stav je pro I.Klímu výchozí modelovou situací, aby pak vytvořil svůj hrůzně varující řád skutečnosti s vlastními zákonitostmi. Téměř ve všech hrách ze šedesátých let, výjimku tvoří Klára a dva páni, zkoumá obdobnou základní situaci: jak si mechanismus neúprosně podrobuje postavu. Situaci, z níž autor nenažnačuje žádné východisko. Zdůrazňuje beznadějnost, depresivnost této situace, např.: stupňovaným napětím v průběhu hry.

Klímovy hry si záměrně velmi zužují své téma, nejde jím o široce pojaté obrazy založené na psychologické hloubce a vazbách. Hlavní je sugestivní podání ústřední situace, k čemuž pomáhají postavy - vyhraněné lidské typy a poutavý příběh či vývoj situace. Tím vším má I.Klíma velmi blízko k F.Dürrenmattovi.

Je otázkou, do jaké míry jsou Klímovy hry **dialogem s divákem**, do jaké míry dávají divákovi prostor k jeho vlastní aktivitě. Či jsou jen rébusem předloženým k rozluštění, za nějž je odměnou jednoznačné vyznění? Jak si může divák do Klímových her dosazovat své vlastní zkušenosti a hledat a nalézat v nich hlubší metafyzické otázky a problémy? Mírou nedořečenosti se jednotlivé Klímovy hry liší - na jednom pólu stojí výrazně modelový, až jednoznačně schematický *Ženich pro Marcelu*, na straně druhé tajemný mnohoznačný *Mistr*.

Mnohé hry I.Klímy jsou nepochybně inspirované dobovou společenskou a politickou situací. Přestože byl tento aspekt silně vnímán v době jejich vzniku, budil I.Klíma, především svou prvotinou *Zámkem*, i obecnější diskuse o modelovém dramatu jako o možné nové linii českého dramatu.

Pouze jako časové alegorie dobové politické a společenské situace byly Klímovy hry mnohdy chápány především v 70. a 80. letech v zahraničí, kde byl bohužel bohatý kritický ohlas velmi často zdeformovaný politickými aspekty uměle vkládanými do Klímových her, jejichž uvádění bylo považováno za čin solidarity s trpící zemí a s jejím utlačovaným spisovatelem. Čtenář takovýchto recenzí musí mít někdy pocit, že recenzent i divadlo, které Klímovu hru uvedlo, by si zasloužili ocenění za svou odvahu.

Zmíněné hry nelze ale omezit na tuto dobovou rovinu. Klímova dramata se zabývají obecnějšími tématy diskutovanými v šedesátých letech, zmíněnou bezmocí člověka vůči samohybnému mechanismu, kafkovskou osamělostí, cizotou, úzkostí ve světě bez pev-

ných jistot i bez možnosti kontaktu s ostatními lidmi, z toho plynoucí nekomunikovatelností jazyka, kdy lidé žijí ve svém uzavřeném světě iluzí, nadějí a vzpomínek na minulost.

Umělecké kvality Klímových her byly bohužel ve většině interpretací zastíněny dobovými zjednodušující analogiemi i všeobecnou přílišnou politizací umění. Ivan Klíma je jako dramatik téměř zapomenut, přestože jeho hry nejsou pouhým historickým dokumentem o atmosféře umění šedesátých let, ale jsou, či mohly by být inspirativní dodnes.

