

Kapitoly z teorie dramatu

Studijní text pro kombinované studium

DAVID DROZD

OLOMOUC 2013

Oponenti: Mgr. Šárka Havlíčková Kysová, Ph.D.
Mgr. Andrea Hanáčková, Ph.D.
PhDr. Eva Klimentová, Ph.D.



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Zkvalitnění systému kombinované výuky na FF UP a inovace vybraných oborů v kombinované formě,
reg. č.: CZ.1.07/2.2.00/28.0069

Neoprávněné užití tohoto díla je porušením autorských práv a může zakládat občanskoprávní,
správněprávní, popř. trestněprávní odpovědnost.

1. vydání

© David Drozd, 2013

© Univerzita Palackého v Olomouci, 2013

ISBN 978-80-244-3642-5

Obsah

1	Proč je dobrá teorie dramatu?	5
2	Vztah dramatického textu k literatuře	7
3	Klíčové pojmy teorie dramatu	12
3.1	Situace	13
4	Hlavní a vedlejší text	19
4.1	Jméno autora	19
4.2	Název hry.....	20
4.3	Podtitul.....	21
4.4	Další členění	21
4.5	Doslov/předmluva	22
4.6	Prefixy promluv.....	22
4.7	Jméno postavy	22
4.8	Scénická poznámka	24
5	Čas v dramatu	34
5.1	Fabule a syžet.....	34
5.2	Tři časové vrstvy.....	37
5.2.1	Čas syžetový a čas vnímání	37
5.2.2	Čas fabule a čas syžetu	38
6	Prostor	45
6.1	Dramatický prostor a jevištní prostor	45
6.2	Základní rysy dramatického prostoru	45
6.3	Chronotop	48
7	Pět fází děje	51
8	Postava a jednání	55
9	Dialog, monolog a řeč v dramatu	61
10	Otevřené a uzavřené drama	67
11	Závěr	69
12	Literatura	70
13	Přílohy	71
13.1	Tabulka pro klasifikaci scénických poznámek.....	71
13.2	Příklady časoprostorové analýzy hry	74

Ve studijní opoře jsou pro vaši lepší orientaci v textu použity následující ikony



Požadované znalosti a dovednosti



Rozšiřující text



Shrnutí



Průvodce studiem



Otázky



Otázky, na které se vyžaduje písemná odpověď



Korespondenční úkoly



Příklad



Literatura, odkazy



Slovníček pojmů, klíčová slova



Klíč k úkolům, k testům

1 Proč je dobrá teorie dramatu?

Samozřejmě nejen proto, že tu oblast bádání považujeme za důležitou součást divadelní vědy. Zevrubný zájem o proměny dramatické struktury má ale pochopitelně hlubší důvody.

Jednoduše řečeno, jednou z nejpodstatnějších složek divadelního artefaktu zůstává stále dramatický text. I když jeho statut je dnes mnohem komplikovanější než dříve, i nadále platí, že bez analýzy dramatického textu, nebo přesněji textové složky inscenace, je prakticky nemožné podniknout analýzu divadelního díla soudobého nebo rekonstrukci díla historického.

Ačkoliv divadlo a drama již nemají tak významný podíl v audiovizuální kultuře, kterou jsme obklopeni, a neustále musí soupeřit o prostor s filmem a televizí, pořád má drama – alespoň v evropském kontextu – náskok dobrých dva a půl tisíce let před filmem. Drama je svého druhu scénáristika před scénáristikou. Číst drama znamená seznamovat se s tradicí vyprávění příběhů v dialozích, ze které film doposud hojně čerpá.

Ať chceme, či ne, dramatické texty zůstávají nejen součástí světové literatury, ale evropské kulturní tradice vůbec. Zejména v Čechách je pak znalost tzv. „klasických“ děl dramatické literatury pro adekvátní vnímání divadelní kultury nezbytná. Uvědomme si, že – na rozdíl od mnoha jiných zemí – u nás právě „klasika“ tvoří a tvořit bude vždy podstatnou součást repertoáru. Z toho důvodu také předložený studijní text volí své příklady až na nezbytné výjimky z oblasti „klasického“ dramatu. Je to dáno i faktem, že předmět Teorie dramatu je umístěn na počátek vašeho studia. Nyní se seznámíme s nejobecnějšími základy platnými pro valnou většinu dramatických textů, počínaje antikou a konče přelomem 19. a 20. století. Drama v pravém slova smyslu moderní, současné a nejsoučasnější, bude tématem jiných, navazujících kurzů.

V následujících kapitolách si nejprve představíme teorii dramatu jako specifickou oblast bádání mezi divadelní a literární vědou; v dalších kapitolách pak postupně prozkoumáme jednotlivé aspekty dramatického textu.

Výklad je tak názorný, jak je to v oblasti teorie možné: pasáže vysloveně teoretické, výklady koncepcí a pojmů, přecházejí k příkladům vybraným z dramatické literatury. Práci s touto studijní oporou vám velmi usnadní, seznámíte-li se s dramatickými texty, z nichž jsou jednotlivé příklady voleny. V ideálním případě si tyto texty opatřte – ať už z knihovny či v některém z relativně dostupných studentských vydání (případně můžete přepadnout antikvariát – i tam občas lze tyto úhelné kameny dramatické literatury nalézt). Bude praktické, budete-li mít při práci se studijní oporou doslova po ruce texty, o nichž je řeč, a budete si tak moct můj výklad neustále prověřovat konfrontací s vlastní četbou.

Mezi dramata, bez jejichž pohotové znalosti se nelze obejít, počítejme alespoň tato:

Aischylos: *Oresteia*

Sofokles: *Antigona, Oidipus*

Plautus: *Komedie o strašidle*

Everyman

Shakespeare: *Romeo a Julie, Hamlet, Sen noci svatojánské, Večer tříkrálový, Richard III.*

Racine: *Faidra*

Schiller: *Marie Stuartovna*

Ibsen: *Divoká kachna*

Čechov: *Tři sestry*



*K metodě
výkladu*



*Základní
četba*

Strindberg: *Slečna Julie*

Brecht: *Kavkazský křídový kruh*

bratři Mrštíkové: *Maryša*

Bez alespoň zevrubné znalosti těchto textů bude váš postup dobrodružstvími teorie dramatu dosti obtížný, neberte proto tuto prosbu na lehkou váhu. Kromě toho budou v průběhu výkladu zmiňovány další dramatické texty – ve většině přímo drtivé jde o kusy tzv. povinné literatury, s jejichž znalostí se budete nuceni předvést nejpозději u bakalářských zkoušek. Proto doporučuji každou ze zmíněných her také co nejdříve prostudovat.

„Čtenářský“
deník

Ač to zní jako středoškolská rada nevhodná pro adepty bakalářského titulu, jimiž jste, raději se nezdržím: číňte si poznámky a výpisky ze všech dramát, která se vám dostanou do ruky a která přečtete. Nikdo po vás samozřejmě nechce, abyste si vedli onen naivně středoškolský „čtenářský deník“, leč praxe prokazuje, že podstatnou součástí studia teatrologie je soustavná četba. Střízliví kolegové říkají: je nutno přečíst jednu divadelní hru denně – jakkoli vás může tato představa děsit, faktem zůstává, že při troše cviku (a čtení dramatických děl nutno považovat u teatrologa za jeden z profesionálních návyků) je možno informativně přečíst divadelní hru za hodinu, nejdéle hodinu a půl. Po takovémto základním čtení přinejmenším získáte představu, zda má smysl se hrou zabývat hlouběji (třeba proto, že dané období vás zajímá), nebo si o ní udělat jen (z)běžnou poznámku. Jak jsem již zdůraznil – nejde o „čtenářský“ deník, který po vás bude někdo někdy vyžadovat a který by měl mít nějakou předepsanou formu. Je jen otázkou vaší volby, jak a kam si své poznatky budete psát: doporučuji zaznamenávat zejména zdánlivé banality – jména postav a jejich počet, místa a čas děje, délku a členění hry, fabuli alespoň stručně, zaujme-li vás hra, tedy úryvek, citát, výčet zajímavých témat. Takové záznamy se budou hodit nejen pro osvěžení paměti před jakoukoliv zkouškou (sotva budete mít čas pročíst znovu všechnu „povinnou“ dramatickou literaturu), ale i ve chvíli, kdy na pozici režiséra či dramaturga divadla profesionálního, amatérského nebo školního budete hledat vhodnou hru. Pak takové zápisky jako když najdete.

Po tomto dvojím varování přistupme tedy k první části výkladu.

2 Vztah dramatického textu k literatuře

Drama je obvykle považováno za jeden z literárních druhů; bývá definováno ve vztahu k próze a poezii ve známé triádě druhů: poezie – próza – drama. Například *Slovník literární teorie* definuje drama jako „jeden ze základních druhů literatury, který je na rozdíl od lyriky a epiky tvořen výhradně přímými jazykovými promluvami a jednáním dramatických postav a scénickými a režijními poznámkami“. (*Slovník literární teorie*, 1984, heslo „Drama“) Potud je prezentováno obecně uznávané pojetí dramatického textu. Čteme-li heslo dále, „struktura dramatu je tedy výrazně poznamenána tím, že představuje umělecké dílo předurčené ke scénickému provedení“ (tamtéž), narazíme na zásadní myšlenku, která je předmětem sporů mezi literárními a divadelními vědci od konce 19. století, tedy od okamžiku osamostatnění divadelní vědy jako samostatné uměnovědné disciplíny: je vůbec možno chápat drama jako literární druh? Otázkou totiž je, do jaké míry předurčenost dramatu k inscenaci oslabuje jeho možné estetické působení jako čistě literárního artefaktu. Tedy jednoduše: máme drama i číst, nebo je vnímat jen v rámci inscenace?

Tyto spory mají svůj historický rozměr. V 18. a zejména 19. století je drama pojímáno primárně jako součást literatury, divadelní inscenace je pak vnímána jako v podstatě prostá, konvenční reprodukce textu a jeho významů za pomoci herců, scény, hudby atd. V průběhu 19. století je však takováto představa divadla postupně vytlačována jinou – do divadla vstupuje do té doby neznámá postava, režisér. Konkrétní jména tvůrců, považovaných za první režiséry evropského divadla, najdeme v příslušné literatuře (viz např. Pavis 2003, heslo „Režie“, nebo Vostrý 2001), zde je zapotřebí říci, jaký dopad má tato proměna paradigmatu na vnímání dramatického textu.

Divadelní inscenace začíná být vnímána jako INTERPRETACE dramatického textu, tvůrčí interpretace, kdy je dramatický text chápán nikoliv jako ucelené literární dílo, ale pouhý předpoklad tvorby divadelní. Je zpochybněna možnost klást jednoduchou paralelu mezi čtením a zhlédnutím divadelní inscenace téže hry. Ukazuje se, že divadelní inscenace je textem předurčena mnohem méně, než se dosud mínilo – zejména pokud se budeme zabývat inscenacemi tzv. klasických textů. To je dáno okolnostmi, které provázejí každou inscenaci takového textu: je nutno nahradit kulturní kontext, v němž dotyčné drama vzniklo, a zpřístupnit je dnešnímu divákovi. Díky tomu, že psaný text může – alespoň teoreticky – přetrvat věčně, máme dnes možnost uvádět na scénu dramata stará přes dva tisíce let. Skeptik by řekl, že nám chybí téměř vše, abychom jim porozuměli: nemáme přesnou představu o tehdejší hereckém projevu, jistě se změnila pocitová konvence publika, jakékoliv dobové narážky jsou nesrozumitelné, nemluvě o hodnotovém systému dané kultury, jenž je v dramatu implicitně přítomen. Přes všechny tyto obtíže divadelní praxe ukazuje, že i texty odlehlých – ať časově či geograficky – kultur mohou inspirovat divadelní tvůrce k počínům, které v publiku živě rezonují. Fakt, že text je odborníky považován takzvaně za klasický, bude jen těžko důvodem, proč například Shakespearův příběh Romea a Julie promlouvá znovu a jinak ke každé divácké generaci. Tím důvodem je spíše interpretační um režisérů (a samozřejmě všech dalších tvůrců), kteří naleznou v textu aktuálně rezonující téma a zhmotní je na jevišti.

Od tohoto konstatování ovšem už není daleko k poněkud kacířské úvaze, že dramatickému textu nelze přiznat charakter estetického artefaktu, protože je jen jednou ze složek divadelní inscenace a samostatně jej číst nemá vůbec smysl: vždyť je předurčen k inscenaci a jedině recepce textu skrze inscenaci je adekvátní.

*Předběžná
definice
dramatu*

*Drama
mezi čtením
a inscenací*

*Historické
souvislosti*

*Aristotelovo
pojetí*

Takový rozpor mezi dramatickým textem a jeho inscenací je relativně nedávný. Otevře-li *Poetiku*, zjistíme, že Aristoteles nachází těchto šest složek dramatu: „děj, povahy, slovní výraz, stránka myšlenková, scénická výprava a hudba“. (*Poetika*, kap. VI) Aristoteles zjevně nerozlišuje drama a jeho inscenaci. Ovšem soudí dále, že „výprava je sice působivá, ale nejméně umělecká a již mimo vlastní oblast básnictví. U tragédie se může totiž účinek dostavit i bez představení a bez herců. Kromě toho má na scénické představení větší vliv umění tvůrce výpravy než básníkovo“. (tamtéž) Možnost realizace účinku dramatu pouhým čtením je tu přiznávána – ale jen jako možnost! Čtení dramatu prozatím není v protikladu k inscenaci. Na druhou stranu si povšimněme, že již Aristoteles tušil možnost konfliktu mezi jednotlivými spoluvůrci inscenace – spory mezi režiséry, scénografy, dramatikem, případně herci o to, komu patří největší zásluha o případný účinek, provázejí moderní divadlo přinejmenším po celé 20. století.

*Další
poetiky*

V tomto duchu se nesou všechny významné poetiky dramatu. Ačkoliv je pozornost vždy upřena především na otázky výstavby textu, volbu žánru, verše, námětu, stále je text vnímán v kontextu divadelní inscenace, jako text mluvený, text přednášený pro určité publikum. Ve výkladu o textu tedy najdeme i zmínky o scéně, kostýmech či herectví nebo výzvu, aby autor myslel na publikum – drama je tedy pořád zároveň chápáno jako divadlo.



Z tohoto hlediska samostatně prostudujte buď např. *Techniku dramatu* Gustava Freytaga (1944) nebo ukázky poetik Lope de Vegy, Pierra Corneilla a Nicolase Boileaua v souboru *O umění básnickém a dramatickém* (1997).

*Otokar
Hostinský:
Drama a epos*

V podobném duchu přemýšlí a následně argumentuje ještě významný český estetik Otokar Hostinský ve studii *Drama a epos*: „Jaký tedy uznáme podstatný rozdíl mezi slohem epickým a dramatickým? Na to odpověděl již Aristoteles způsobem tak jasným, že věru s podivením jest, jak mohla moderní esthetika výroku jeho tak důsledně sobě nevsímati. (...) Náhled ten je velmi jednoduchý. Ne tím, co nám předvádí epos nebo drama, nýbrž způsobem, jakým to činí, liší se od sebe; epos totiž všechno vypravuje a líčí pouhým slovem, kdežto drama předvádí totéž přispěním herců na jevišti našemu oku tělesnému. Tragédie představuje příběh „ne vypravováním, nýbrž pomocí herců“, praví Aristoteles ve své definici tragédie, aby jasně poukázal k rozdílu mezi ní a básní epickou, která co do předmětu může se jí úplně rovnati.“ (Hostinský, 1911: 9) Hostinského definice dramatu ještě stále ztotožňuje divadelní inscenaci a dramatický text.

*Dramatický
text
dle Otakara
Zicha*

Jeho žák Otokar Zich přichází s opačným, velmi radikálním názorem. Zich vydává *Estetiku dramatického umění* v roce 1931, vstupuje tedy do kontextu moderního divadla, v němž dominuje režisér jako tvůrce a autor. Oprávněně proto může Zich kritizovat dosavadní teoretiky: „Mluví-li literární teoretik o činohře, myslí tím knížku s jejím textem a obdobně hudební teoretik považuje za operu její partituru. Vědí sice, že obojí díla se provádějí na divadle, přesto však považují řečené *texty* – slovní i hudební – za postačitelé pro své úvahy.“ (Zich 1986: 13) A v opozici k takovýmto názorům Zich definoval dramatické – dnes bychom řekli divadelní – dílo jako to, co vidíme a slyšíme během představení. Logicky tedy dojde k názoru, že různá provedení téhož dramatického textu nejsou tímž dramatickým dílem, leč skupinou děl velmi rozličných, které spojuje pouze text – odtud je jen krůček k nutnému a radikálnímu kroku: k vyřazení dramatického textu z oblasti umění vůbec; dramatický text podle Zicha „není uměleckým dílem samým, nýbrž jen jeho možností. Básnický nebo hudební text lze tedy nazvat nanejvýš jen uměleckým dílem potenciálním“. (Zich 1986: 20)

Tento – z dnešního hlediska poněkud extrémní – názor měl svůj zásadní význam v dobovém kontextu: umožnil jednoznačně oddělit inscenaci od dramatické předlohy,

odmítnout a vyvrátit ta pojetí, v nichž divadlo bylo vnímáno pouze jako neproblematický převod textových významů do významů jevištních. Toto pojetí dramatického, resp. divadelního díla, tedy inscenace, kromě toho jednoznačně umožňuje chápat divadelní vědu jako samostatný obor s vlastním předmětem, totiž divadlem, což v 19. století ještě naprosto nebylo samozřejmé.

K ustavení určité rovnováhy podstatně přispěla studie Jiřího Veltruského *Drama jako básnické dílo*, publikovaná poprvé v roce 1942. Veltruského studie je v literární vědě svým způsobem ojedinělá – jak teoretickým pojetím, tak propracovaností (i výběrem) problémů, které řeší. Snaží se dokázat to, s čím literární věda (a především historie) mlčky pracuje, co však není zdaleka jednoznačné – totiž že drama může být chápáno jako svébytné literární dílo.

Veltruský ukazuje základní vlastnosti dramatického dialogu, charakteristický způsob pojmenování v dramatickém dialogu, sleduje způsob výstavby významových kontextů. Nejdůležitější je pasáž, v níž jsou popsány prostředky významového sjednocení, jež by měly překonávat jistou disparitnost vznikající mezi různými významovými kontexty dialogu. Veltruský dále sleduje monolog a dialog ve všech třech básnických druzích, poté ukazuje, jak jsou jazykovými prostředky konstruovány dramatická osoba a dramatický děj, jak je pojmenována situace a téma. Veltruského koncepce je konzistentní a precizně propracovaná a představuje zcela nový přístup a řešení problémů; jeho studie je dodnes v mnohém aktuální.

V dnešní teorii dramatu a divadla se prosazuje názor, že drama je specifickým typem textu, který je možno recipovat více způsoby a různé způsoby recepce aktivizují různé aspekty textu. Obě teorie jsou nejprínosnější tam, kde popis různých funkcí dramatických složek není závislý na radikálnosti a jednoznačnosti základního postoje, tj. že drama buď je, nebo není literárním dílem. Potom zachycení různých významových souvislostí výstavby dramatu má svou platnost jak pro teatrologii, tak pro literární vědu. Vedle názoru na „literárnost“ dramatu se odlišnost projevovala především v tom, že Veltruskému je dramatický text *jak* předlohou (určující) inscenace, *tak* svébytným literárním dílem. Pro Zicha je text *pouze* součástí inscenace s tím, že některé jeho prvky mohou mít vliv na koncepci představení; samostatnou básnickou existenci dramatu, jež podle něj bývá v rozporu s dramatickostí, však popírá.

Prostudujte samostatně první kapitulu Zichovy *Estetiky dramatického umění* (Pojem dramatického umění) a vstupní kapitulu Veltruského *Drama jako básnické dílo* (Úvod + Základní vlastnosti dramatického dialogu) a shrňte pro sebe v tezích protichůdné argumenty obou teoretiků.

Postavení dramatu je v literatuře i v divadle a myšlení o nich svým způsobem nejisté. Vztahy dramatu k oběma sférám je třeba podle okolností a na základě různých kritérií určovat vždy znovu. Průvodním rysem takového konceptu je dále to, že literární věda, chce-li sledovat literární hodnotu dramatického textu, nemůže tak činit bez pochopení jeho různých divadelních funkcí (včetně základní „účelovosti“ dramatu) a podobně teatrologická interpretace se nemá vyhýbat sledování vlivů literárních.

Pokud jde o dramatický text a divadlo, charakterizuje dnešní situaci stručně, leč výstižně Patrice Pavis: „Definice dramatického textu, která by ho odlišila od ostatních typů textu, je velmi obtížná, neboť současná dramatická literatura má tendenci přivlastňovat si pro jeviště jakýkoli text; extrémní případ – inscenace telefonního seznamu – nám už dávno nepřipadá jako divadelně nerealizovatelný vrtoch! Každý text může být zdivadelněn, jakmile se dostane na jeviště. A to, co bylo až do konce 20. století považováno za znak

Dramatický text dle Jiřího Veltruského

Dnešní pojetí



dramatičnosti – dialogy, konflikt, dramatická situace, pojem postavy – přestalo být podmínkou sine qua non textu používaného na jevišti.“ (Pavis 2003, heslo „Dramatický text“)



Základní rysy celé polemiky o statut dramatického textu zevrubně shrnuje studie Miroslava Procházky *O povaze dramatického textu* (Procházka 1988). Otázce situace jako specifického materiálu je věnována celá první kapitola knihy *Člověk v situaci* (Císař 2000).

V následujícím výkladu budeme proto kombinovat výklady dramatického textu zdůrazňující jeho divadelní rysy, zejména situačnost, s běžnými, spíše literárněvědnými přístupy. Takové pohledy se nám dnes jeví jako v podstatě komplementární.



Budeme drama chápat jako specifický literární druh charakteristický svou podvojností – jde o text předurčený k divadelní realizaci, tedy provedení orálnímu, aniž je vyloučeno, že může být recipován pouze „tichým čtením“. Předurčenost k divadelní realizaci se zásadně projevuje ve formální podobě textu, který se rozpadá na dialogy a dále na pomocné texty informující o možné realizaci, tzv. scénické poznámky.

*Drama
a jeho
tištěná
podoba*

Dodejme na závěr této kapitoly, že samotná polemika o statut dramatického textu je podmíněna ještě jedním, zcela pragmatickým a pro nás dnes běžným faktem: totiž že můžeme bez větších obtíží získat dramatický text v jeho psané podobě, jako knihu či rozmnoženinu, můžeme tedy skutečně text číst a vnímat jej nezávisle na inscenaci. Z hlediska historického však jde o situaci poměrně čerstvou a vlastně nestandardní.

Uvědomme si, že velmi dlouhou dobu byly dramatické texty k dispozici pouze úzkému okruhu profesionálů, běžný antický, středověký a ještě alžbětinský divák v podstatě neměl vůbec možnost je číst. (Vyjma studentů latiny a řečtiny, kteří se mohli s vybranými dramaty antických klasiků setkat ve výuce jako s „povinnou“ literaturou.) Objev knihtisku se v oblasti recepce dramatu projevuje jen velmi zvolna – připomeňme si, že ač londýnským knihtiskařům vděčíme za několikrát vydání Shakespearových dramát, sám autor těmto vydáním nevěnoval zřejmě žádnou větší pozornost. Jeho dramata byla sice finančně i divácky dosti úspěšná, leč nedůležitá sub specie aeternatis; ediční péči věnoval své tvorbě básnické – sonetům a epice. Drama Shakespeare psal pro potřeby aktuální doby a divadla, nezabýval se tedy nijak zvlášť tím, zda a v jaké podobě tato část jeho díla přežije. Zřejmě teprve Boileau (in Kroupa, Sgallová 1997) upozorňuje autory ve svém *Umění básnickém*, vydaném v roce 1674, že ne vše, co dobře zní z jeviště, je akceptovatelné ve vytištěné podobě, čímž nám dal nepřímé svědectví o tom, že dramatictí básníci začínají pečovat nejen o uvádění, ale též i o knižní uchování svých prací.

Shakespeare nebyl ve svém přístupu k tištěnému dramatu nijak zásadní výjimkou. Tento pragmatický, téměř – chtělo by se z dnešní perspektivy říci – macešský postoj dramatiků k jejich vytištěným textům převažuje ještě dlouho. Hry se přece píšou zejména proto, aby byly diváckými hity, nikoliv knižními bestsellery. Teprve postupně se stane zvykem hry psané pro „pomíjivé“ divadlo fixovat knižním vydáním.

Jak velmi se změnil vztah mezi dramatem a jeho inscenací, dokládá případ Ibsenovy *Divoké kachny*. Ibsen v pozdní fázi své tvorby, byv již respektovaným dramatikem, zadával svou hru po dokončení vždy nejprve ke knižnímu vydání a na jeho základě jednal s jednotlivými divadly o uvedení (dramatikové antičtí, Shakespeare i Molière píšou naopak pro zcela konkrétní, většinou vlastní divadlo). *Divoká kachna* vyšla roku 1884, k uvedení došlo zhruba za dva měsíce. Za tu dobu se prodalo údajně přes 10 tisíc exemplářů hry, a nakladatel musel dokonce udělat dotisk.

Dnes už opět zvolna opouštíme zvyk dramatické texty číst a svými náklady takové ediční počiny u nás i ve světě daleko kulhají i za poezií. Ať už dnes budeme číst dramatický text z jakýchkoliv důvodů, neměli bychom zapomínat, že – ať už tištěny z jakéhokoli popudu – psány jsou vždy pro jeviště, pro scénické provedení, což neodvolatelně určuje jejich strukturu.

Prostudujte všechna vám dostupná anglická i česká vydání *Hamleta* – zaměřte se na rozdíly v množství scénických poznámek, rozdíly v distribuci replik a pořadí scén a také na ediční poznámky informující, které z anglických vydání bylo použito pro překlad. Konfrontujte svá zjištění s příslušnými kapitolami v Lukešových *Základech shakespearovské dramaturgie*.



Studijní cíle:

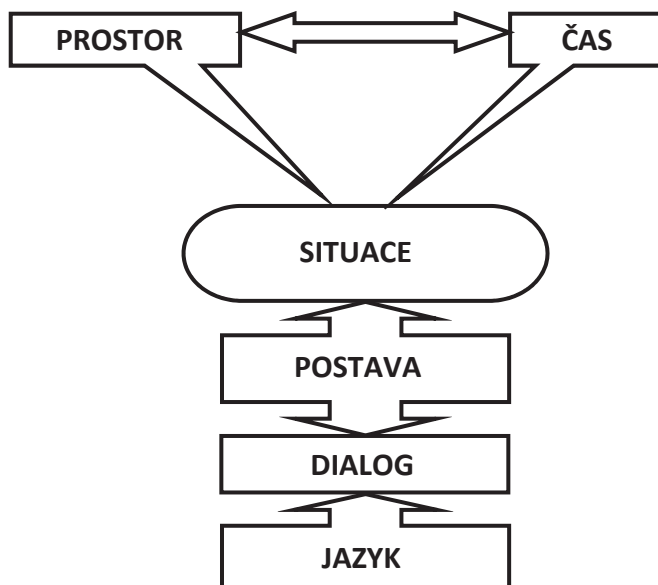
- po prostudování kapitoly byste měli umět definovat „dramatický text“ ve vztahu k divadelnímu představení,
- být schopni shrnout základní teze Zichova a Veltruského pojetí dramatického textu,
- uvést příklady z vlastní četby, kdy je dramatický text natolik vázán na dobovou praxi, že je obtížné chápat jej jako svébytný estetický artefakt.



3 Klíčové pojmy teorie dramatu

A

Pro přehlednost uvedme nejprve souvztažnosti mezi nezákladnějšími kategoriemi dramatického textu, kterými se budeme zabývat v následujícím výkladu:



Ve shodě se současným pohledem na drama i divadlo považujeme za ústřední element dramatu SITUACI. Další prvky jsou tedy vztaženy k ní. Rozvíjením situace v čase a prostoru vzniká příběh, nadřazujeme tedy ČAS a PROSTOR nad situaci jako vyšší strukturní prvky. Pohlédneme-li opačným směrem, lze říci, že POSTAVA se vyjevuje skrze jednání v určité SITUACI; toto jednání má většinou podobu DIALOGU, který je založen na JAZYCE.

Můžeme také číst schéma směrem vzhůru: sledovat, jak se z JAZYKA rodí DIALOG, skrze dialog probíhá sebeurčení mluvčího, tedy POSTAVY, postava dialogem reflektuje SITUACI, v níž se nachází, svým jednáním ji mění a dává jí ČASový a PROSTORový charakter.

Podobně lze graf vykládat sestupně: od kategorií ČASu a PROSTORu, které lze vztáhnout na celé drama, přes jednotlivé menší segmenty až k JAZYKu jako základu dramatu.

Samozřejmě není možno chápat jednotlivé pojmy jako striktně oddělené kategorie, jde ostatně pouze o pomocné termíny, které nám mají umožnit orientaci v textu samotném. Oboustrannou šipkou v grafu jsem chtěl znázornit zásadní závislost časových a prostorových rysů dramatu – budeme mnohdy, ve shodě s moderní fyzikou – mluvit o časoprostoru textu. Podobně bychom měli poukázat na vzájemnou závislost všech složek, což jsem se pokusil načrtnout alespoň v tomto komentáři.

Považujte náskres opravdu jen za schéma, základní mapu vztahů určitých kategorií, které budeme nyní po jednotlivých částech probídat.

3.1 Situace

Pokud bychom měli co nejlapidárněji a jednoduše vymezit, čím se liší čtení textu z hlediska literární a divadelní vědy, lze říci, že každá z věd vidí v textu jinou základní jednotku: pro literární vědu je základním elementem dramatu, jako každého textu, motiv, zatímco z divadelního hlediska je klíčovou stavební jednotkou dramatu situace.

Právě v okamžiku, kdy se začneme tázat, jakou situaci utváří dramatický text, v jaké situaci se nacházejí postavy v určitou chvíli a nakonec jak tato situace může konkrétně vypadat v jevištní realizaci, čteme dramatický text skutečně jako text DRAMATICKÝ – tedy jako potenciálně divadelní dění.

Obecně lze definovat situaci jako určitý souhrn podmínek, jež v konkrétním čase a prostoru určují stav nějakého fenoménu. Důležitými rysy situace jsou neopakovatelnost a jedinečnost, prostorová a časová určitost. Pro divadlo jsou nejpodstatnějším rysem situace vztahy dramatických postav, psychologický rozměr situace. Omezit ovšem deskripci situace pouze na výčet přítomných postav a jejich aktuálních vztahů by bylo zužující. Snažíme-li se popsat určitou situaci, je zapotřebí pokusit se vníknout též přímo do psychického stavu postav samých: zachytit tedy jejich náladu, skrytá přání a touhy, motivy a motivace jejich chování. Zejména takové aspekty jsou potenciálně dramatické, často právě tyto skryté rysy postav jsou nejvlastnějším předmětem dramatu samého.

Text dramatu situaci postav určuje často jen velmi rámcově – snaha uchopit dramatickou situaci je tak nutně už i interpretací dramatu, první fází jeho konkretizace. Alespoň dva názorné příklady:

V prvním výstupu *Maryši* bratří Mrštíků poté, co dozní za scénou písně rekrutů navozující atmosféru hry, vycházejí Lízal a Vávra ze sklípku v družném rozhovoru. Ústředním tématem jejich hovoru je smlouvání o Maryšino věno – ovšem situaci jejich rozhovoru lze konkretizovat mnoha způsoby: například jako skutečně nemilosrdné kupecké smlouvání dvou namyšlených sedláků, nebo jako rozhovor dvou přátel, kteří se spíše provokují a zkoušejí jeden druhého; můžeme také zohlednit fakt, že vycházejí ze sklípku, kde zřejmě popili dobrého vína – jsou tedy v náležitě povznesené náladě, případně – kdybychom chtěli jít velmi daleko – v principu nelze vyloučit, že Vávra s Lízalem strávili marným dohadováním u vína celou noc a míra jejich opilosti už už hrozí překročit všechny společensky akceptovatelné meze. Každá z těchto tezí představuje jinou konkretizaci dramatické situace naznačené v textu – vidíme v textu jinou situaci, a tedy se posouvá výklad postav a potažmo celé hry. Je přece rozdíl, smlouvá-li se o Maryšu bujaře a furianty, či s chladným rozumem, nebo s jazykem ztěžklým vínem.

Můžeme též pohlédnout na vstupní scénu z notoricky známé Shakespearovy tragédie veronských milenců: rvačku. Každý, kdo zhlédl různá uvedení tohoto kusu, potvrdí, že již tím, jak je konkretizována vstupní situace, se inscenace mohou lišit. Možnosti jsou opět různé (v tomto případě záleží také na překladateli, které motivy potlačí a které zdůrazní): od rvačky jako brutálního a násilného souboje k téměř nezávaznému šermování, které víc než z nenávisti vyrůstá z bujnosti a ukvapenosti.

To, že obsahuje určité situace, vytváří je, i když v různé míře určitosti, lze považovat za nejzákladnější rys dramatického textu. Milan Lukeš výslovně říká: „...nikoli děj nebo postavy, ale dramatická situace je pro drama podmínkou nezbytnou a postačující.“ (Pavlovský 2004, heslo „Dramatická situace“) Ivo Osolsobě (2002) z jiného úhlu říká totéž, když pojmenovává nejvlastnější téma divadla jako „komunikaci“. **Vždy jde o to kdo, kde, s kým a proč.**

*Literární
a divadelní
přístup
k dramatu*

A



*Konkretizace
situace:
Maryša*

Romeo a Julie

*Situace
jako
podstata
dramatu*

Hierarchie situací

Situace v dramatu nemají ovšem vždy stejnou důležitost. Vezměme namátkou několik situací z *Romea a Julie*:

1. Balkónová scéna (II.2)
2. Kapulet prohání kuchaře a organizuje svatební přípravy (IV.4)
3. Kapuletová, chůva a Julie hovoří o Paridovi (I.3)
4. Souboj Tybalta s Merkuciem a poté souboj Romea s Tybaltem (III.1)
5. Rvačka sluhů (I.1)



- **Pro ty, kteří dosud nepřečetli Shakespearova *Romea a Julii*, nyní varování: odložte studijní oporu a hru neprodleně prostudujte – další výklad bude bez její znalosti nesrozumitelný! Ti, kteří přečetli, ale už si mnoho nepamatují, nechtě prosím přečtou hru znovu. A udělal bych si z ní nějaké zápisky.**

Těm, kteří hru znají, je zřejmé, že zatímco 1. a 4. položka našeho seznamu jsou pro drama zcela zásadní, protože představují radikální zvrát děje, situace č. 2 je pro rozvoj dramatu téměř nepodstatná, zatímco scéna uvedená jako třetí je relativně závažnější. Z hlediska důležitosti pro rozvíjení děje můžeme scény rozdělit takto:

Scény klíčové (příp. hlavní): č. 1 a č. 4

Scény vedlejší: č. 3

Scény epizodní: č. 2



Rozdíly jsou velmi prosté: scény klíčové jsou, jak sám termín praví, vskutku „klíčové“ pro rozvíjení dramatického příběhu – postavy v nich činí zásadní rozhodnutí, mění své názory, podstatným způsobem jednájí. Scény vedlejší úzce souvisejí se scénami klíčovými, jejich účelem je připravovat pozadí, širší kontext, představovat postavy, které vstoupí do konfliktu ve scénách klíčových. Scény epizodní jsou pak vskutku okrajové – spíše jen dokreslují atmosféru, rysy postav, odlehčují děj kontrastní náladou atp.

*Typy situací**Rámcová situace*

Scéna uvedená jako pátá je poněkud zvláštní – jistě ji můžeme pochopit jako scénu hlavní, klíčovou, jde přece o otevření celého dramatu. Tato scéna má ale ještě jeden závažný rys – nastoluje tzv. rámcovou situaci hry, definuje základní situační rámec, do něž je zasazeno celé další jednání. Ve zmíněné hře jde o ten nejpodstatnější obecný fakt: totiž že dva veronské rody se nenávidí na život a na smrt. Tento globální situační kontext je přítomný v celém ději, promítá se do všech situací, určuje jednání všech postav – nejen Romea a Julie.

„Dramatická“ situace

Dále bychom měli odlišit situaci v běžném slova smyslu od situace tzv. dramatické. Situovanost lidského pobytu, prostý fakt, že naše existence je již nějak zahrnuta v určitém širším kontextu (vztahovém, společenském, historickém), implikuje, že být v situaci je pro člověka – a item i pro dramatickou postavu – ontologickou daností. Charakter této danosti však může být odlišný. Postava je vždy v situaci, ne vždy však musí jít o situaci dramatickou.

Hovoříme-li o dramatu, musíme poněkud odhlédnout od běžného užití slova „dramatický“ – obvykle, když je řeč o „dramatickém“ příběhu, dramatické scéně, výjevu, nebo dokonce „dramatických“ událostech, míníme události a příběhy napínavé, dobrodružné, situace nebezpečné a poutavé, výjevy plně explicitně projevených emocí. Toto obecné pojetí „dramatičnosti“ by však bylo příliš úzké: všechna velká dramata světového repertoáru projevují svou „dramatičnost“ mnohem subtilněji.

Vyjdeme od původního výměru Aristotelova, že drama je „napodobením činu, provádí se tedy několika osobami jednajícími“. (*Poetika*, kap. VI.) Jednání tu ovšem nelze chápat jen ve smyslu jednání fyzického, ale právě naopak – jak v reálném životě, tak v dramatu

často jednáme slovem, působíme pouze svou výmluvností na jiné a snažíme se je pohnout nám milým směrem. Na rozdíl od jednání životního, které – nedosáhne-li svého cíle – považujeme za zbytečné a neseme je nelibě, v dramatu je naopak běžné, že se setkáváme s jednáním neúspěšným. V podstatě všechny velké dramatické postavy, zejména v tragédiích, jsou – bráno pragmaticky – velmi neúspěšné v prosazování svých úmyslů. Ani dosažení zamýšleného cíle jednání nemůže být proto výměrem dramatickosti.

Považujeme tedy za dramatickou každou situaci, kterou se některá z postav v situaci zahrnutých snaží změnit.

Minimální dramatické napětí, které poutá divákovu pozornost, vzniká de facto v okamžiku, kdy se postava rozhoduje, co v dané situaci počít. Už samo toto rozhodování, váhání, promýšlení možností jednání je formou jednání, obnažuje přesný vztahový rozvrh situace, motivace postav, a má tedy svou dramatickosti.



Výměr
dramatickosti

Například ve 4. scéně IV. dějství *Hamleta* poklekne Claudius k modlitbě, pronásledován výčitkami svědomí se chce kát. V tu chvíli prochází kolem Hamlet a nespátrřen rozvažuje, zda využít této příležitosti:



HAMLET Moh bych to udělat hned teď, teď, když se modlí,
tak tedy teď – a on si přijde do nebe,
čímž budu pomstěn. – To je nutné rozebrat.
Padouch mi otce zavraždí a za to já,
jediný jeho syn, já toho padoucha
posílám do nebe.
Vždyť to je čin za plat a mzdu a žádná pomsta!
On zmařil otce hrubě, když byl přecpaný,
obsypán májovými květy zločinu.
Jak vypadá stav jeho účtu ví jen Bůh,
my soudíme však podle okolností,
že je mu těžko. Budu tedy pomstěn,
jestli ho zmařím při očistě duše,
když už je připraven a k cestě dozrál?
Ne.
Zpět, meči, poznej strašlivější ránu,
až bude zpitý spát, až bude zuřit,
válet se v rozkoši na krvesmilném loži,
až bude karbanit a klít, či dělat něco,
v čem není ani špetka svatosti:
tehdy mu nohy podrazím; on musí
patama kopat do nebe a duši
musí mít prokletou a černou jako peklo,
do něhož přijde. Čeká na mne máti:
ten lék tvou nemoc prodlouží, ne zkrátí.
Hamlet odejde.

KRÁL Má slova vzlétají, myšlenky dole jsou:
a slova bez myšlenek k nebi nedojdou.
Král odejde.

(*Hamlet*, IV.4, překlad Břetislav Hodek)

Situace sama je více než chudá, pokud jde o vnější akci. Toužíme-li po vnějším efektním jednání, nelze vyloučit, že Hamlet stojí nad klečícím Claudiem s taseným mečem – ani to však není nutné. Celá situace může být realizována pouze skrze zveřejněné Hamletovo rozvažování. Vnitřní napětí situace je však velké, Hamlet je již jen krůček od splnění svého poslání; ačkoliv čin nakonec nerealizuje, rozkrývá jeho monolog mnoho rysů jeho charakteru i situace vůbec. Krutou ironií je, že Hamlet nakonec vzdá svůj úmysl právě proto, že Claudius se modlí, a tak by, jak můžeme číst výše, přišel rovnou do nebe – nakonec se však ukáže, ovšem pouze publiku, že Claudiovo pokání bylo marné.

I to, že se nakonec postava nerozhodne nic učinit, poté, co promyslela všechny možné a nemožné varianty činu, má svou – můžeme říci minimální či limitní – dramatickост. Tento druh napětí nalezneme například v Beckettově *Čekání na Godota*. Estragon a Vladimír si mimo jiné krátí čas kladením stále stejné otázky: čekat, či nečekat dál na Godota?

*Příběh
jako
zřetězení
situací*

Drama samozřejmě preferuje takové dramatické jednání, které alespoň dílčího cíle dosáhne – tím dojde k přeskupení dramatické situace v situaci jinou, vysoce pravděpodobně opět dramatickou, kterou se opět jiná postava snaží zvrátit. Řadou kauzálně navazujících jednání a protijednání vzniká pak řada dramatických situací, dramatický příběh v pravém slova smyslu.

*Situace
podle
míry
dramatičnosti*

Pro výstavbu dramatu jsou rozdíly mezi situacemi s různou mírou dramatičnosti konstitutivní. Obecně lze říci, že nejvyšší stupeň dramatičnosti, a tedy i explicitního dramatického jednání nalezneme ve scénách hlavních, zatímco ve scénách vedlejších a epizodních je napětí podstatně nižší, často se projevuje jen napětí rámcové situace jako obecné pozadí konkrétního jednání.



Například v *Romeovi a Julii* se většinou vrcholy dramatického napětí projeví přechodem k velmi explicitním formám přesvědčování – totiž fyzickému souboji. V expoziční scéně dojde na souboj sluhů, který prolne do souboje Tybalta s Benvoliem, vrcholný zvrat ve hře představuje souboj Tybalta s Merkuciem a následně Romeova odvěta vůči Tybaltovi. Zde má dramatické jednání nejen fyzickou podobu, ale neodvratné fyzické důsledky. Povšimněme si ovšem, že obě scény uzavírá svými projevy Vévoda Escalus a jím pronesené soudy, zejména klatba nad Romeem, mají pro vývoj příběhu stejně závažné důsledky jako rány způsobené rapíry. Zde je velmi názorně patrné, že **dramatické jednání se může realizovat jak fyzicky, tak slovně**. Tento rys jednání v dramatu nelze nikdy dosti zdůraznit. Jednání v dramatu může být jak fyzické (tedy např. vražda, políček, ale i polibek), tak slovní. V různých obdobích historického vývoje se mění poměr mezi těmito dvěma formami jednání. Bylo by přitom krátkozraké spojovat dominantnost vnějšího fyzického jednání, tedy dnešním slovníkem řečeno „akčnost“ dramatu, s intenzivnější dramatičností. Povšimněme si například, jak v dramatu antickém nebo např. wildovské konverzační komedii je jednání omezeno výhradně na slovo – fyzická akce již jen dotvrzuje to, co bylo slovem dosaženo, dojednáno, a zpečetuje to. Otakar Zich například definuje jednání jako „názornou akci osoby, jež má působiti a působí na osobu jinou“. (Zich, 1986: 38) Za pozornost stojí tento velmi dobře zvolený termín „názorná akce“ – takovou názornou, tedy na divadle patrnou akci může být jak Tybaltovo probodnutí Merkucia, tak gesto, jímž vhaduje Claudius jed do poháru, nebo Claudiův první monolog před dvorem (viz Hamlet, I.2), Oidipovy otázky, jimiž se snaží na všech v okolí vyzvědět pravdu o Láiově vraždě, či zdánlivě nezávažná konverzace mladých pánů ve Wildově *Jak je důležité míti Filipa*. Slovo je na divadle – ale ostatně i v životě – schopno jednat stejně názorně a účinně jako fyzický čin.

Po obou zmíněných, vysoce dramatických scénách *Romea a Julie* (I.1, III.1) následují kontrastní vedlejší výstupy spíše lyrického, nedramatického charakteru: když rozhádaný dav vyklidí prostor, žádá Monteková Benvolia, aby vyzvěděl důvody zádumčivosti jejího syna, což ten vzápětí činí – rozhovor Benvolia s Romeem má charakter spíše komický, napětí rámcové situace je téměř potlačeno, jistá dramatická tenze pramení pouze z Benvoliovy snahy vymámit z Romea důvody jeho melancholie. Ještě drastičtější kontrast vytvořil Shakespeare po scéně Merkucia a Tybalta (III.1): zde následuje nejlyričtější výjev hry vůbec, Juliin známý monolog:

Julie. Ohniví hřebci, leťte k západu,
uneste slunce, nebo přijde noc
a rychlým soumrakem vás pobídne,
že poběžíte jako splašení!
Přijď, noci, rozhod' po zemi svůj stín,
umlč a uspi svět, ať Romeo
se ke mně vkrade nikým nespátrán.
V světle své krásy slouží milenci
tichou mši lásky. Nevnímají tmu,
jsou beztak slepí. Pojď, a nestyď se,
ty skromná paní černě oděná,
nauč mě prohrát ve vítězné hře,
do které vstoupí dvojí nevinnost:
hoří mi tváře, přijď a zahal je,
a zbav mě strachu, ať bázlivý cit
nic nečistého v lásce nevidí.

(*Romeo a Julie*, III.2, překlad Josef Topol)

Tato situace nemá naprosto charakter situace dramatické, je působivým rozvinutím nálady okamžiku, vyjádřením Juliiny touhy a vášně, uplatňuje se v ní bohatá básnická rétorika. Poklidným laděním scéna ostře kontrastuje s dynamickou scénou předchozí (souboj, hysterie kolem smrti Tybalta, odsouzení Romea do vyhnanství) a také výstupem následujícím: vzápětí dorazí chůva a Julii oznámí, co se stalo. Scéna lyrická, nedramatická tak kontrastem zdůrazňuje dramatickosti scén ji obklopujících, prohlubuje jejich emocionální účinek.

V Shakespearově dramatu dle vlastního výběru identifikuje nejméně 3 příklady situace hlavní/klíčové, vedlejší a epizodní. Svá zjištění případně diskutujte s kolegy a vyložte jim, proč danou situaci klasifikujete daným způsobem. POZOR – v principu není nutné, aby se situace svou délkou překrývala s výstupem!

Situace je základní jednotkou dramatu. V dramatu rozlišujeme situace dramatické od situací nedramatických; oba typy situací mají svou funkci v celkové stavbě dramatu. Podle míry závažnosti pro rozvíjení děje rozlišujeme situace hlavní, vedlejší a epizodní. Jednání v dramatu je jak fyzické, tak slovní – obě dvě formy mohou být navýsost dramatické.

K tomuto tématu viz zejména Hořínek Drama, divadlo, divák (1991).





Studijní cíle:

- student dokáže definovat a rozeznat v dramatu situaci a dramatickou situaci,
- student identifikuje jednotlivé typy situací v dramatu.

4 Hlavní a vedlejší text

Na rozdíl od běžné poezie i prózy je text dramatický i po formální stránce velmi komplikovaně strukturován. Dramatický text je zřetelně dvouvrstevný, což je zřejmé především při jeho čtení – na jedné straně repliky, texty předurčené pro přímé herecké ztvárnění, vedle toho graficky odlišené texty pomocné, spíše technického charakteru (zejména scénické poznámky, ale i prefixy promluv, předmluvy či komentáře, soupis postav atp.).

Pro tyto dvě textové vrstvy je zavedeno označení hlavní text – vedlejší text (termíny jsou občas používány v německé verzi: tedy Haupttext a Nebentext, někdy můžete narazit na pojmovou dvojici primární – sekundární text). Hned je nutno zdůraznit, že tato pojmová dvojice nemá hodnotící charakter – nejde o to sugerovat, že text „vedlejší“ je méně důležitý nežli text prohlášený za „hlavní“; tyto dva typy textu dramatu se liší především svou funkcí.

Do vedlejšího textu zahrnujeme všechny složky dramatu, které nejsou autorem určeny ke zvukové realizaci na jevišti. Tj. jmenovitě může vedlejší text zahrnovat např. tyto položky: jméno autora, název hry a podtitul, scénické poznámky, seznam postav, dělení na akty, jednání nebo dějství, předmluvu, doslov nebo jiný typ autorského komentáře. (Pozor – do vedlejšího textu ovšem nemůžeme řadit nadpisy a titulky scén v brechtovském epickém divadle, tyto titulky, ač se při četbě textu jeví jako pouhé nadpisy či názvy scén, jsou autorem určeny k realizaci na scéně: mohou být promítány, pronášeny vypravěčem atp., náleží tedy rozhodně do textu hlavního, i když nejsou výslovně přiřčeny určité konkrétní postavě jako promluva.)

*Dvou-
vrstevnatost
dramatického
textu*



*Komponenty
dramatického
textu*

4.1 Jméno autora

Mezi informace, které může mít i divák divadelní inscenace (na plakátu, v programovém bulletinu), patří jméno autora, název hry, případně podtitul. Ač dnes je uvádění jmen autorů zcela běžnou praxí, jde o praxi novodobou, která se ustavila teprve za renesance. Ač například u mnohých divadelních her středověkých lze oprávněně předpokládat, že jsou dílem jediné osoby, jejich faktické autorství tone v anonymitě. Teprve se šířením knihtisku a fixováním dramatického textu v podobě publikace přichází autorství na pořad dne. Není ale samozřejmé – jméno Williama Shakespeara bylo poprvé vytištěno na titulním listě hry *Marná lásky snaha* v roce 1598. Do té doby jeho hry, včetně *Romea a Julie*, vycházejí pouze s uvedením divadelního souboru, který hru provozoval. Scénické provedení souborem bylo podstatnější než samotný fakt autorství. V prvním vydání *Krále Leara* roku 1608 je ovšem Shakespearovo jméno již sázeno výrazně a na čelném místě – to názorně ukazuje, jak velmi vzrostla Shakespearova autorská prestiž.

I v dnešní době jen pouhé jméno autora může mít svou funkci – přinejmenším v případě klasických her se chodí na autory (na „šejkspíra“, na Čechova atp.). Je-li autor neznámý, už jen to, že divák se domnívá, že identifikoval jeho národnost, může někdy spoluurčovat divácká očekávání. V obecném a jistě velmi konvenčním pojmání může kupříkladu domnělá francouzská národnost dramatika konotovat oblíbený žánr lehké frašky. Identifikace autora jako Rusa může naopak recepci ztížit – viz např. odliv ruský psané dramatiky z repertoáru českých divadel po roce 1968 nebo diváckou neoblíbenost povinně uváděné „sovětské“ dramatiky v letech normalizačních.

Jméno autora

4.2 Název hry

Název hry

Název hry může mít mnoho podob: od jednoslovného enigmatického pojmenování po název několikavětný shrnující obsah i žánr hry. Nejběžněji se ocitá v názvu hry jméno hlavního hrdiny – tedy *Antigona* (Sofokles), *Ivanov* (Čechov), *Don Carlos* (Schiller), případně *Alladina a Palomid* (Maeterlinck) nebo *Kazimír a Karolína* (von Horváth), je-li hrdinou milenecká dvojice. Dramatik ovšem může názvem postavu i hodnotit: tak může titul oznamovat, že se bude hrát *Lišák Pedro* od Cervantese či *Čarokrásná ševcová* F. G. Lorcy (zde hodnocení a obecné pojmenování hlavní hrdinky zcela zatlačilo její faktické jméno). Názvem může dramatik vymezit své drama jako kolektivní – ač v Euripidových *Trójankách* dominuje postava Hekabé, název hry nedává zapomenout na skutečnost, že jde nejen o její zkázu, ale především o zmar jednoho města, celé kultury.

Název někdy představuje i celá věta. V takovém případě může jít například o úsloví, které je dramatem posléze vyloženo a příběhem doloženo (např.: komedie Alfréda de Musseta *S láskou nejsou žádné žerty*; A. N. Ostrovskij: *I chytrák se spálí; Kdo hledá, najde*).

V moderním dramatu ustupuje význam kategorie hrdiny a zejména výlučná dominance hlavní postavy bývá narušována – tento pohyb se projevuje i v názvu. Namísto jména postavy v něm dramatik vyzdvihne téma nebo klíčový, často symbolický motiv. Čechovovy hry tedy mají názvy *Racek*, *Višňový sad*, Ibsen píše *Divokou kachnu*. I jeho kdysi provokativní *Nora* má ve skutečnosti název symbolický – správně by měla být uváděna pod titulem *Domov loutek*, případně *Domeček pro panenky*, zavedený špatný český překlad přes míru zdůrazňuje Noru jako ústřední hrdinku. Případně tu jmenujme modernější hry *Zrada* H. Pintera, *Osiřelý západ* M. McDonagha ad.

„Název hry nemusí být jídelní lístek,“ prohlásil osvícenský dramatik Lessing (1980: 82). Přesto se setkáváme s tituly podávajícími zevrubný obsah hry, někdy včetně času a místa uvedení. (Některé titulní listy se zjevně opírají o tzv. *periochy*, letáky, které shrnovaly obsah hry a fungovaly jako jakási upoutávka či plakát.) Mnohé názvy Shakespearových her byly původně v této podobě, mezi ty kratší patří úplný název hry dnes běžně známé jen jako *Hamlet*, který zní *Tragická historie Hamleta, prince dánského*, v případě komedií se na titulním listě můžeme dočíst, že jde o *Potěšlivou převtipnou komedii zvanou Marná lásky snaha, jež byla sehrána před její Výsosti o posledních Vánocích*. Název hry zvané dnes stručně *The Merry Wives of Windsor* (tedy *Veselé paničky windsorské*) zabírá celou stranu, kde je podrobně vypsáno, které všechny komické figury možno spatřit. Častá je taková praxe také v divadle barokním, například pašije hrané v Podkrkonoší a rekonstruované Janem Kopeckým nesou název *Komedie o umučení a slavném vzkříšení Pána a Spasitele našeho Ježíše Krista*. I tento způsob traktování názvu se může ojediněle uplatnit v moderním dramatu, například v 60. letech byla velmi populární hra Petera Weisse, jejíž kompletní název zní: *Pronásledování a zavraždění Jeana Paula Marata předvedené chovanci bláznice v Charentonu za řízení markýze de Sade*. Titul hry prozrazuje pravdivě téma hry a situaci, naznačuje však i cosi o jejím stylu. Název odkazující svou strukturou k názvům barokních her či románů předjímá styl hry, ve které se uplatňují prvky lidového a barokního divadla. Drama tedy vskutku nutno číst od názvu, který může poskytnout první orientaci, usměrnit naše čtení textu.

4.3 Podtitul

Podobnou funkci mívá podtitul, je-li vůbec uveden. Jeho nejběžnější úlohou je žánrově hru konkretizovat, případně podat základní informaci o její struktuře. Čteme tedy „hra o třech dějstvích“, „tragédie v pěti jednáních s proměnou“, „komedie ve dvou dílech“ atp. Originální podtituly Shakespearových her bývají většinou rozvinuté, v podstatě v nich splývá titul a podtitul hry – např. titulní list prvního kvartového vydání praví *Tragédie o králi Richardovi III., jeho věrolomném spiknutí proti jeho bratru Clarencovi, politováníhodné vraždě jeho nevinných synovců, jeho tyranské nadvládě s vylíčením celého jeho bezectného života a smrti nejvýše zasloužené*. Zde je tedy označení žánru umístěno již do názvu, na který přímo navazuje podtitul líčící nejpodivuhodnější atrakce hry. Foliové vydání hry je poněkud decentnější a v podtitulu slibuje, že jde o hru „s vyloděním Richmonda a bitvou na Bosworském poli“.

Někdy ovšem podtitul nemusí být zcela jasný – například *Troilus a Kresida* téhož autora je v jednom vydání podtitulem vymezen jako historická hra, v dalším jako tragédie, dnes je řazen mezi komedie, případně tzv. hořké komedie. Jindy, ač je autor explicitní, nikdo žánrovému vymezení tak docela nevěří – Čechov označil některé své hry za komedie a od jejich prvního uvedení Stanislavského MCHATem neutichly diskuse, zda je to míněno vážně, nebo ironicky.

K diskusi na toto téma v případě proslulých Tři sestry viz studie Tři sestry (1901): drama jako scénický projekt (Vostrý 2010).

Podtitul



V moderním dramatu podtituly již neodkazují k tradičním stabilizovaným kategoriím, ale určují hru jako zcela individuální žánrový tvar. Tak *Smrt obchodního cestujícího* A. Millera má podtitul „Jisté soukromé rozhovory ve dvou aktech a rekvíem“, hra L. Kundery *Nežert* (radikální aktualizace Grabbeho grotesky *Žert, satira, ironie a hlubší význam*) je dourčena jako „satirická piškumthálie ve dvou dějstvích“, jiné jeho dílo, scénář *Hra o Janáčkově*, nese poněkud ironický podtitul „text k nejasnému účelu“, atp. V těchto případech je již podtitul významnou součástí autorské strategie. Například poslední jmenovaná je životopisnou hrou, ovšem pojednanou jako dialog Dramatika a Dramaturga o nemožnosti zachytit Janáčkův život – a zejména jeho hudbu – dramatem. Bouřlivá tvůrčí diskuse se tak prolíná s pokusy o různé varianty Janáčkovských životopisných črt, hra je částečně disputací, částečně rozhlasovou hrou, dramatem i filmovým scénářem. Proto ji nakonec sám Kundera opatřil ironickým hodnocením v podtitulu „text k nejasnému účelu“.

4.4 Další členění

Vysloveně technického charakteru je pak členění hry do scén, aktů či dějství. Tento rys dramatického textu při jevištní realizaci téměř zaniká, pokud jde o tištěnou podobu, jde spíše o záležitost dobového úzu. Dramatik případně může tím, jak drama rozčlení do scén, naznačit určitou představu jeho rytmické struktury. Je ovšem třeba odlišit autorské členění od pozdějších edičních zásahů. Nejkomplikovanější situace je v tomto ohledu u textů dramát Shakespearových – podstatná část dnes užívaného dělení jeho her na dějství a scény je výsledkem mnohem pozdějších edičních zásahů, které byly činěny v dobré víře, že zpřehledněním organizace textu bude hráč pomoci.

Základem dělení je dělení podle změny místa. Vzhledem k tomu, že od doby baroka, kdy se definitivně na jevišti prosadila kulisová dekorace směřující k iluzivnosti, takže

Další členění

jakákoliv změna scény vyžadovala dlouhou přestavbu jeviště, autoři se přirozeně snažili dělit děj do dějství odehrávajících se na jednom místě; technická pauza vynucená přestavbou tím byla integrována do příběhu a splynula s časovým hiátem v ději. Dále je možno dělit na menší celky – scény, opět buď podle změny dějiště (např. v shakespearovském dramatu), nebo dokonce s každým příchodem a odchodem postavy (viz např. *Maryša*). V tu chvíli už text dramatu připomíná spíše inspicientskou knihu, hra se rozpadá na jednotlivé segmenty, které jen někdy odpovídají dílčím situacím. Takovéto dělení je spíše projevem editorské pedanterie než vyjádřením autorské koncepce skrze vedlejší text.

4.5 Doslov/předmluva

*Doslov/
předmluva*

Velmi diskutabilní položkou dramatického textu jsou případné autorské předmluvy či komentáře. Vyskytují se v knižních vydáních her z mnoha důvodů: autorský komentář může přiblížit dobové souvislosti vzniku hry, podat zprávu o zdrojích a inspiracích, v některých případech se autoři uchylují i k výkladům vlastního díla. Tímto způsobem vypravoval do světa své hry G. B. Shaw – s ohledem na předpokládaného čtenáře komentoval po straně svá dramata, aby poskytl širší zázemí svým postavám, popsal dobový společenský kontext atp. Jeho hry se pak stávají jen exemplary dokládajícími autorovy postoje. Není zřejmě náhodné, že z jeho dramatiky je dnes divadelně živá pouze jediná hra, a to *Pygmalion*, ovšem v muzikálové verzi jako *My Fair Lady* – od původní Shawovy verze se liší známým happy endem. Sám dramatik ovšem věnoval v doslovu k *Pygmalionu* velký prostor výkladu o tom, proč si Líza nemůže vzít Higginse. Zdá se, že marně.

4.6 Prefixy promluv

*Prefixy
promluv*

V podstatě jediná složka vedlejšího textu je pro drama zcela nezbytná – totiž vyznačení mluvčích jednotlivých replik, tzv. prefixy. Bez těchto označení by byl text nesrozumitelný a chaotický. Běžně vyznačujeme mluvčího repliky jménem – pokud nějaké má. V některých případech ovšem samo jméno není nikdy užito v dialogu, divák je tedy nemá možnost poznat. Například král Claudius a královna Gertruda jsou prefixy promluv označováni pouze jako Král a Královna, královna je několikrát oslovena jménem, ne tak Claudius – jeho jméno nalezneme pouze v jedné scénické poznámce a samozřejmě v soupisu postav na počátku hry, tento soupis je však výsledkem pozdějšího edičního zásahu.

4.7 Jméno postavy

Jméno postavy

Jméno postavy může mít různou podobu a míru konkrétnosti. V krajním případě postavy jméno nutně mít nemusí, prefixy mohou mít podobu pomlček, které pouze oddělují jednotlivé promluvy (viz M. Crimp: *Pokusy o její život*). Zkonkrétnění postav, dokonce určení, komu přesně patří která replika, je v takovém případě zcela v rukou tvůrců. Určitou míru zpřesnění představuje označování postav čísly – přinejmenším víme, kdo co říká. Nebo může autor postavy označit obecně Muž 1, 2, 3, Žena, Mladík, První a Druhý stařec aj. V tomto případě už má postava alespoň některé konkrétní rysy, dozvíme se její pohlaví, případně sociální zařazení. Na dalším stupni individualizace může být postava obdařena vlastním jménem.

Toto jméno postavy ovšem, zejména pokud funguje nejen jako prefix, ale je užito i jako součást textu hlavního, může být zatíženo dalšími významy. Máme na mysli tzv. mluvící jména, která jsou doménou zejména komediálního žánru. Obzvláště v případě, že je povahová charakteristika postavy zjednodušena v typ, může být figura označena „mluvícím“ jménem, které ji v jejím zjednodušení vystihuje. Velmi rozvinutá je tato tradice v římské a shakespearovské komedii. Mluvicí jména jsou samozřejmě zkouškou překladatelské vynalézavosti, neboť musí zároveň fungovat jako jména běžná, zároveň být okamžitě srozumitelná coby metaforické pojmenování postavy.

Tak příkladně ve *Veselých paničkách windsorských* (v překladu E. A. Saudka) najdeme následující postavy: soudce Zachariáše Blumu, jeho synovce Bartoloměje Věchýtku, dvojctihodného měšťana Davida Velebu a další. Zřejmě nejznámější Shakespearovou komedií je *Sen noci svatojánské*, kde vystupuje mimo jiné šestero řemeslníků: jejich jména jsou velkým překladatelským oříškem. Vzhledem k jevištní úspěšnosti tohoto dramatu u nás se od vzniku prvního překladu (František Doucha, poprvé uvedeno 1855) nashromáždilo velké množství řešení tohoto problému:

originál	Doucha	Sládek	Saudek	Bejblík	Hilský
Peter Quince, tesař	Kdoulička	Kdoulička	Poříz	Kdouliček	Poříz
Francis Flute, měchař	Pískálek	Pískálek	Štěbenec	Pískáček	Píšťala
Tom Snout, klempíř	Rypák	Čenich	Okápek	Rypka	Hubička
Snug, truhlář	Švihlík	Švihlík	Pevný	Švehlík	Fortel
Robin Starveling, krejčí	Hladomor	Hladomor	Hladolet	Čahoun	Střízlík

Nick Bottom, který se promění v osla, je česky odevždy Klubko. Tímto překladatelským řešením mizí sice mnohé asociace jeho jména – „bottom“ je mimo jiné „ zadek“ a „dno“, což je u Shakespeara rozehráno způsobem, který čeština neumožňuje. Tento překlad jména se ovšem uplatní v monologu, jímž Klubko uzavírá všechny noční události v lese:

„Zdalo se mi, že jsem byl – ne, to nemá cenu. Zdalo se mi, že jsem měl – jen blázen by říkal, co se mu vlastně zdálo. Lidský oko neslyšelo, lidský ucho nevidělo, lidská ruka neochutnala, lidskej jazyk nepochopil, lidský srdce neřeklo, co se mi vlastně zdálo. Poříz o tom musí složit baladu. Bude se jmenovat Klubkův sen, protože takovej sen nikdo nerozmotá. Zaspívám ji na konci hry před vévodou, a aby to bylo ještě defektnější, zaspívám ji až po svý vlastní smrti.“

(*Sen noci svatojánské*, IV.1, překlad M. Hilský)

Zatímco u překladu Shakespearových komedií se stalo překládání mluvících jmen pravidlem, u antických komedií to bohužel tak častým jevem není. Čestnou a divadelně velmi účinnou výjimku tvoří překlad Plautovy *Komedie o strašidle*. Porovnejme soupis postav ve starším překladu Kláry Novákové (1926) a novější verzi Pokorného (1960):

Klára Nováková	Jaroslav Pokorný
Theopropides, athenský kupec	Bambulus, otec rodiny a pán domu
Filolaches, jeho syn	Anifous, syn z dobré rodiny
Filematium, Filolachova milenka	Pusinka, flétnistka
Kallidamates, jeho přítel	Milius, zlatá mládež
Delfium, Kallidamatova milenka	Fanfárum, jeho přítelkyně
Simo, Theopropidův soused	Fiškus, Bambulusův soused

Skafa, služka Filematia	Trajda, její služka
Misargyrides, lichvář otroci:	Nechcigroš, lichvář
Tranio	Štipka, otrok z města
Grumio	Kydal, otrok z venkova
Sfaerio	Špundus
Faniskus	Koumes
Pinacium	Pupík

Jména, která postavám naděluje Pokorný, nejsou samozřejmě doslovnými převody jmen latinských, rozhodně však přímo a nezakrytě vyjadřují v komické zkratce povahy postav. Naproti tomu Klára Nováková volí řešení tradiční – v podstatě pouze přepisuje původní jména římská do češtiny.

Příkladů her s mluvícími jmény najdeme v českém dramatu jen velmi málo, výjimkou jsou zejména komedie V. K. Klicpery, v nichž najdeme Kocourka z Kocourkova, Kočičku, Kunu (to je myslivec), Dlaska i Datlíka, úředníka Lichotila, sedláka Vošousta a zejména známého Hadriána z Římsů.

4.8 Scénická poznámka

*Funkce
scénické
poznámky*

Nejrozsáhlejší částí vedlejšího textu dramatu bývá scénická poznámka. Na její podobě se nejvíce projevuje dobová inscenační konvence, je tedy při interpretaci scénických poznámek třeba zvláštní obezřetnosti. Scénické poznámky jsou v první instanci určeny především budoucím inscenátorům dramatu, pouze sekundárně případným čtenářům. Příslušnost poznámek k vedlejšímu textu dramatu se nejčastěji vyznačuje odlišnou grafickou úpravou – závorkami, kurzívou atp. V terminologii antického dramatu je pro scénickou poznámku zaveden termín „didaskalie“, v případě textu středověkých her mluvíme také o tzv. „rubrice“.

*Proměny
scénické
poznámky*

Na scénických poznámkách lze velmi dobře sledovat proměnu postavení autora v procesu inscenování. V celém do dnešních dnů zachovaném konvolutu dramatiky z období klasického Řecka nalezneme údajně něco ke dvaceti scénickým poznámkám (Stehlíková 2005, heslo „Scénická poznámka“). To je dáno dvěma skutečnostmi: autor je přítomen při zkoušení přinejmenším coby režisér, případně i herec – zapisovat do textu jakékoliv direktivy tedy není nutné; antické drama – jak vysvětlíme později – výrazně uplatňuje tzv. implicitní scénickou poznámku. I když ve středověkém a alžbětinském dramatu scénické poznámky najdeme, pořád je jich – ve srovnání s výmluvností dramatu 18. a zejména 19. století – velmi málo. Stále se tu výrazně projevuje pragmatika divadelního zkoušení. V případě Shakespearových her se vedou spory i o to, které direktivy jsou autorské a které jsou pozdějšími přípisky inspicienta z Globe (k tomu podrobněji Lukeš 1985 a 1987). Pouze svou *Bouři*, neboť ji pravděpodobně sepsal již doma ve Stratfordu a do Londýna nechal zřejmě doručit, vybavil poměrně četnými – ve srovnání se stavem jiných jeho dramát – autorskými pokyny.

Scénické poznámky se mohou týkat de facto kteréhokoliv aspektu inscenace: počínaje charakteristikou času a místa děje přes kostýmy k detailům herecké akce, mimiky a intonace. Explicitně všechny tyto rysy scénickou poznámkou popisuje především drama 2. poloviny 19. století – to je také období, kdy se hry zřejmě nejvíce čtou. Péče o podobu didaskalií, jejich názornost a výmluvnost je tedy dána i ohledem na potenciální čtenáře (může jich být víc než diváků!). Nebylo by však správné podlehnout dojmu, že pokud

drama výslovné direktivy neobsahuje, není potenciální inscenace textem nijak vázána. V tomto ohledu se uplatňuje specifický druh „scénických“ poznámek.

Rozlišujeme tzv. implicitní a explicitní scénické poznámky (též se můžete setkat s termínem intra- a extradialogické poznámky). Explicitní scénickou poznámkou míníme poznámku v obecném slova smyslu – tedy výslovnou textovou direktivu, zřetelně oddělenou od hlavního textu promluv. Scénická poznámka implicitní je naproti tomu zahrnuta přímo do dialogu samého. I běžný reálný dialog v sobě vždy obsahuje informace o situaci, prostředí, v němž se rozhovor odehrává, v případě dialogu dramatického může být tato funkce zásadním způsobem posílena a samotný dialog tak komunikuje i informace o vzájemném postavení herců, jevištní akci nebo kostýmech.



*Implicitní
a explicitní
scénická
poznámka*



Vezměme například tento dialog ze vstupní scény *Romea a Julie*:

Řehoř (*vidí přicházet Tybalta, Samsonovi*). Řekni „je lepší“! **Jde sem jeden z příbuzných našeho pána.**

Samson. Je lepší, pane.

Abraham. Lžete.

Samson. Kdo z vás je chlap, **ať tasí. Řehoři, do nich!**

Všichni tasí a dají se do boje. Vejde Benvolio, Montekův synovec.

Benvolio. Hlupáci, **jděte od sebe!**

Ty meče pryč. Jste padlí na hlavu?

Tasí a sráží jim zbraně. Vejde Tybalt, synovec paní Kapuletové, a tasí.

Tybalt. S chátrou se biješ? Ale Benvolio!

Obrať se na mě, uvidíš svou smrt.

Benvolio. Chci jenom zjednat mír. Buď **schovej meč**, nebo ty chlapy se mnou rozežeň.

Tybalt. **Se zbrání v ruce** mluvíš o míru?

Jak peklo, jak Monteky, jak tebe

mám rád to slovo: **tumáš, zbabělče!**

Zaútočí, bojují spolu. Přibíhají další příslušníci obou domů a zasahují do boje.

Přicházejí veronští občané, ozbrojení klacky a halapartnami.

Občané. Jen do nich, řežte je! A **klacky** na ně!

Pryč s Kapulety! Hanba Montekům!

Vejdou Kapulet v županu a paní Kapuletová.

Kapulet. Co je to tady? **Podejte mi meč!**

Kapuletová. Spíš berlu, berlu! K čemu chcete meč?

Vejdou Montek s mečem v ruce a paní Monteková.

Kapulet. Meč, mluvím jasně! **Je tu starý Montek**

a mává mečem, vysmívá se mi.

Montek (*paní Montekové, která ho zadržuje*).

Nechte mě být. Ty lumpe Kapulete –

Monteková. **Ne, nepustím vás, k němu nepůjdete.**

(*Romeo a Julie*, I.1, překlad Josef Topol)

V této ukázce jsou tučně zvýrazněny ty části textu, které fungují jako implicitní scénické poznámky. Určují například vzájemné postavení postav (obrať se na mne; ne, nepustím vás), konkrétní gesta (mává mečem), rekvizity (klacky na ně; schovej meč). Tyto implicitní informace doplňují explicitní direktivy běžných scénických poznámek a zpřesňují je. Pokud jde o režijní interpretaci hry, je analýza tohoto druhu pokynů mnohem důležitější

než čtení poznámek explicitních. Zatímco s poznámkami explicitními není čtenář běžně obeznámen, tudíž nevnímá jako chybu, když je režisér nerespektuje, v případě, že dochází k rozporům mezi jevištním jednáním a odkazy na něj přímo v hlavním textu replik, může to působit zmatečně a chaoticky.

Implicitní scénickou poznámkou lze vyjádřit stejnou širší významů jako poznámkou explicitní, například velmi konkrétní akci. Kdo zhlédl několik různých inscenací *Romea a Julie*, potvrdí, že zabití Merkucia Tybaltem je vždy režírováno stejně: Romeo vběhne mezi soupeře a Tybalt bodne Merkucia pod Romeovou rukou. Ačkoliv většina českých překladů popisuje tuto akci na příslušném místě v explicitní scénické poznámce, opírá se toto řešení souboje primárně o poznámky implicitní, dokonce dvě. Nejprve situaci popíše sám umírající Merkucio:

„Proč jsi, k čertu, lez mezi nás? Bodnul mě pod tvoji rukou.“

(*Romeo a Julie*, III.1, překlad Josef Topol)

Když pak za okamžik přispěchá stráž a Vévoda, své svědectví o Romeově počínání podá i Benvolio:

„Přátelé, dost už!“ vpadne mezi ně,
srazí jim zbraně, aby překazil
nešťastný souboj. Jemu pod rukou
zákeřný Tybalt snadno zasáhl
chrabrého Merkucia, ztratil se.

(*Romeo a Julie*, III.1, překlad Josef Topol)

Toto dvojí opakování popisu akce má svůj dramatický význam – ač může být samotný souboj sebeefektivněji proveden, jeho nejpodstatnějším a vlastně jediným důležitým dramatickým okamžikem je samotné zabití Merkucia. Shakespeare na tento okamžik záměrně podvakrát upozorňuje, aby jej zdůraznil, vyzdvihl z okolních akcí – tedy i v případě, že jevištní akce a implicitní scénická poznámka se shodují, má textový odkaz k jednání svůj dramatický význam.

Implicitní poznámka může ovšem zachytit i detail gesta:

Romeo: **Jak ruku o tvář opírá!** Ach, být
alespoň rukavicí na té ruce,
té tváři blíž!

(*Romeo a Julie*, II.2, překlad Josef Topol)

nebo i jemnou mimiku tváře:

Chůva. Pak nechte všeho, běžte k Lorenzovi.
Tam čeká ženich, budete se brát.
A teď to víte. **Jak se červená.**
Pane, vy máte rozpustilou krev!

(*Romeo a Julie*, II.5, překlad Josef Topol)

V tomto případě je textový poukaz na Juliino „červenání“ velmi důležitý, protože – upřímně řečeno – takovýto herecký detail je na jakémkoliv větším jevišti obtížně viditelný; textový odkaz tak může být nakonec účinnější než herecká ilustrace.

Na takovém principu byla ostatně vybudována působivost řeckého divadla. Ačkoliv herec ztvárňoval postavu ve výrazné stylizaci, užíval zřejmě jednoduchých gest a tvář mu kryla nehybná monumentalizující maska, dostává se nám zároveň velmi mnoho informací o výrazu jeho tváře – většinou je to Vůdce chóru, kdo popisuje toto dění. Bylo by naivní předpokládat, že herci popisně ilustrovali každou implicitní scénickou poznámku, technicky to ostatně – vzhledem k tomu, že masky jsou nehybné – nebylo ani možné. Působivost řeckého divadla, jak upozornil Jindřich Honzl ve studii *Hierarchie divadelních prostředků* (1956), plynula tedy zřejmě právě z kontrastu mezi nehybnou maskou a detailním líčením mimických reakcí postavy.

Bohužel jistou dobu bylo běžnou ediční praxí upravovat klasické texty tak, aby odpovídaly naší představě o formální úpravě dramatu. Takže např. ve Stiebitzových překladech antického dramatu najdeme kupodivu velké množství explicitních scénických poznámek. Ty jsou však výsledkem pozdějších edičních zásahů – pozorný čtenář sám může ověřit, že v promluvě scénické poznámce předcházející nebo za ní následující nalezneme vždy všechna fakta, jež pedantický editor excerpoval a dal jim podobu explicitní scénické poznámky. Nejenže pak taková podoba textu radikálně zkresluje podobu dramatu, podouvá nám však zejména dávno překonanou představu, že jevištní dění pouze ilustruje obsahy replik, snižuje inscenaci na pouhou reprodukci.

Eurydiké otvírá vrata.

Náčelník: Kdo koho zabil? Kdo to zhynul? Mluv!

Posel I: Je mrtev Haimón, sám se zavraždil.

Eurydiké se lekne a ve mdlobách padne do náručí služek.

Náčelník: Ó věštče, jak jsi splnil slovo své!

Posel I.: A nyní uvažme, jak jednat dál!

Náčelník: Hle, **tu je Eurydiké ubohá, choť Kreontova; z domu vychází,** buď náhodou, či slyšíc o synovi.

Eurydiké se vzpamatuje.

Eurydiké: Já zaslechla tu zprávu, občané,

chtíc vyjít právě z domu, abych se

zde pomodlila k Božské Palladě,

a jak jsem odsouvala závoru

a otvírala, udeří mě v sluch

ta zpráva o neštěstí v rodině;

mne schvátíl děs, i padnu v mdlobách

svým služkám v náruč. Nuže povězte

mi znovu, jaká byla ona zvěst?

(*Antigona*, překlad F. Stiebitz)



Implicitní poznámky v řeckém dramatu

Tučně opět zvýrazňujeme implicitní scénické poznámky. Všimněte si, že scénické poznámky explicitní jsou v podstatě redundantní, pouze zdvojují – a ještě dosti naivním a popisným způsobem – informace obsažené přímo v promluvě postavy.

V případě Shakespearova dramatu mají implicitní scénické poznámky vztahující se k prostoru zcela zásadní důležitost, která je dána tím, že shakespearovské jeviště bylo v podstatě prázdné – text tedy, bylo-li to nutné, evokoval i místo. Pozoruhodným důsledkem tohoto postupu ovšem je, že prostor v Shakespearových hrách je textem zkonkrétnován jen v případě, že je to dramaticky nutné a účinné. Tento postup bývá někdy nazýván „slovní dekorace“.

Slovní dekorace



Například v *Hamletovi* (překlad Zdeněk Urbánek) čtete v úvodu tuto scénickou poznámku: „*Hrad Elsinor. Úzká bašta na hradbách; vpravo a vlevo dveře do věží. Studená a velmi temná půlnoc. Ozbrojený člen stráže Francisco chodí sem a tam. Z hradu přichází další, právě tak ozbrojený člen stráže, Bernardo. Když uslyší Franciscovy kroky ve tmě, ulekne se.*“ Nutno říci, že tato explicitní scénická poznámka je téměř celá výmyslem pozdějších editorů. Originální text pouze konstatuje „*Enter Barnardo and Francisco, two Centinels*“, případně v jiném vydání ještě lakoničtěji „*Enter Two Centinels*“, tedy „*Vstoupí dva strážní*“. Všechny ostatní informace postupně vyplynou z jejich dialogu – místo a čas děje, jména obou strážných i to, že je nebyvalá zima. Na druhou stranu se nikdy nedozvíme, že ta část hradeb Elsinoru, jež je dějištěm první scény, je opatřena dvěma věžemi – to už je projev představ kteréhosi z editorů v 18. nebo 19. století, které jsou ovlivněny inscenační praxí iluzivního divadla. Hradby na Elsinoru jsou Shakespearovým textem evokovány jen potud, pokud je to nutné.

Naopak v *Králi Learovi* je bouře, zuřící ve III. dějství, líčena velmi podrobně – ovšem způsobem, který brání jakékoliv ilustraci. Dokážete si představit, že na jevišti znázorníme tento chaos, který otrásá základy samého vesmíru?

Lear. Duj, větre, potrhej si tváře! Zuř!
 Vy přívaly a smršťe, tryskejte,
 až zatopíte věže po špice!
 Vy sirné ohně, hbité jako nápad,
 předzvěsti rozštípených dubisek,
 mou bílou hlavu popalte! Ty, hrome,
 udeř a zplošti tlustou oblost země!
 Přírodě rozbij kadluby, znič sémě,
 z něhož se pěstí člověk nevděčník!
 (...)
 Řvi od plic! Ohni, srš a, dešti, lej!
 Déšť, vítr, oheň nejsou moje dcery.
 Vás, živly, z nevlídnosti neviním.

(*Král Lear*, III.2, překlad Milan Lukeš)

Stejně tak pracuje Shakespeare i s časem – potřebuje-li přesné časové údaje, aby například zvýšil dramatické napětí, postavy nás informují až pedanticky (viz např. *Romeo a Julie*), naopak v jiných hrách je čas spíše neurčitý (viz např. *Hamlet*). Tomuto tématu se budeme věnovat dále.

*Explicitní
scénická
poznámka*

Je-li interpretace implicitní scénické poznámky otázkou citlivou a obtížnou, scénická poznámka explicitní je naproti tomu skutečně výslovná, direktivní a nezáludně „explicitní“. Tento typ poznámky dominuje v dramatu s realistickou a iluzivní tendencí druhé poloviny 19. století. Vezměte, prosím, za jeden z nejreprezentativnějších a nejbanálnějších příkladů *Maryšu* bratrů Mrštíkových.



- **Opět připomínám, pokud jste hru nepřečetli, učíte tak ve vlastním zájmu nyní.**

Přesun důrazu z implicitní na explicitní scénickou poznámku je předně umožněn změnou inscenačních postupů. Během 19. století se stále více zdokonalují možnosti kulisové scény, která je vypravována detailněji a věrněji. Implicitní scénická poznámka takovou zevrubnou podrobnost může jen těžko zachytit – jak jsme již zmínili výše, implicitní

poznámka zjevuje jen ty aspekty scény, které mají výsostně dramatický charakter. V realistickém dramatu je však popisný detail sám o sobě cílem, již samotná evokace místa děje v co největší přesnosti je jedním ze smyslů dramatikovy práce. Proto je kýžený detail zaznamenán formou explicitní scénické poznámky. Kromě toho se v realistickém dramatu mění i základní rysy samotného dialogu – řeč postav se přibližuje, jak jen je to možné, běžné řeči mluvené, civilní, vnějškově nijak nestylizované. Takovýto jazykový projev ovšem nemůže být významově zatěžován implicitními poznámkami. Jistě jste si všimli, že všechny výše uvedené příklady replik obsahujících implicitní scénické poznámky jsou voleny z dramatu výrazně stylizovaného veršem, dramatu postaveného na výrazně rétorickém projevu. V tom případě může být replika zatížena mnohem větší významovou hustotou a může vypovídat nejen o postavě, jejích názorech, pocitech atp., ale též o místě a času děje, případně jiných aspektech situace. Pak se může výrazněji uplatnit právě implicitní scénická poznámka.

Tím nechci samozřejmě říci, že repliky realistického dramatu jsou v nějakém slova smyslu vadné či defektní – je však nutno, abychom si uvědomili, že v důsledku jisté jazykové a inscenační stylizace dochází v rámci textu k přesunům významového zatížení z hlavního na vedlejší text. Co například u Shakespeara zastala pouze promluva postavy, je nyní rozděleno mezi promluvu a explicitní scénickou poznámku.

Pro příklad tohoto způsob práce s explicitní scénickou poznámkou stačí, abychom otevřeli *Maryšu*. Povšimněte si např. podrobné charakteristiky jevištního prostoru, včetně detailů (zahrádky před domy atp.). Prostor je přesně popsán, je vymezeno, co je vlevo, co vpravo. Tento popis by téměř mohl být užit při epickém líčení v románu. Jako explicitní scénickou poznámku bychom měli chápat i komentáře ke kostýmům a chování postav umístěné do seznamu osob. Opět věnujte pozornost tomu, jak podrobně jsou jednotlivé postavy evokovány. I to je způsob, jakým autor zjevuje svou představu o scénické realizaci. Další scénické poznámky nalezneme pak přímo v dialogu. Na těchto vsuvkách je nejpatrnější posun významového zatížení řeči. Intonace jednotlivých replik, jejich význam, je upřesňována scénickými poznámkami typu: „s úsměvem a krotce“; „chce něco říci, ale odmlčí se“ – „pak s úsměškem“; „jedovatě“; „mrzutě“; „náhle se obrátí – rozhodně“ atp.

Kromě běžných, tzv. explicitních, scénických poznámek obsahuje text dramatu tzv. poznámky implicitní. Oba tyto typy jsou schopny vyjádřit všechny nezbytné okolnosti dramatu.

Základní informace k problematice vedlejšího textu obsahuje kapitola Vedlejší text dramatu (Lukeš 1987) a dále studie Zdeňka Hořínka Mezi dvěma texty (1998) a Poznámky o poznámkách (2006).

Jak vyplývá již z proporcí dosavadního výkladu, otázka pečlivého čtení implicitních poznámek v dramatickém textu je jednou z podmínek k správnému porozumění dramatickému textu vůbec. Nastal proto čas na cvičení. V níže uvedené tabulce jsem podle knihy *Theatre as Sign System* (1991) vytvořil přehled všech možných aspektů inscenace, které mohou být v textu fixovány pomocí implicitní poznámky. Nejprve pozorně prostudujte všechny uvedené příklady a poté s jakoukoliv Shakespearovou hrou proveďte totéž. Pokuste se najít k většině položek – ke všem to bude jen těžko možné – příklady. Prázdnou tabulku naleznete na konci studijní opory.

Změny poměru mezi explicitní a implicitní scénickou poznámkou



Pro stručnost označujeme Shakespearovy hry pouze zkratkami:

SEN – Sen noci svatojánské

LEAR – Král Lear

RJ – Romeo a Julie

BOU – Bouře

HAM – Hamlet

ZIM – Zimní pohádka

OTH – Othello

1. Postava: identifikace	
<i>Funkce</i>	<i>Intradialogicky</i>
1. Identifikace/popis při prvním příchodu na scénu	POŘÍZ: Honza Klubko, tkadlec! KLUBKO: Zde! (SEN) LEAR: Mluv první, Goneril, naše nejstarší. (LEAR) KAPITÁN: Loďmistře! (BOU)
2. Výrazné rysy	EDMUND: Na hodinu mého zrození shlížel Velký medvěd, z čehož plyne, že jsem surovec a kurevník. Ale já bych na mou duši byl, co jsem, i kdyby ta nejpanenštější hvězdička koukala na mé zpanchartění. (LEAR) PROSPERO: Ostrov byl tenkrát zcela liduprázdný, až na syna, co vyvrhla tu ona – takový netvor, pihovatá zrůda, zplozenec temnot. (BOU)
3. Vztah k ostatním/pozice na scéně	HAMLET: Sem pojďte, páni! Položte ruku znova na můj meč, že neřeknete, co jste slyšeli, mi tady slibte. (HAM)
2. Postava: fyzické jednání	
4. Příchod	KRÁL: Však si to vyšetříme. Vítejte, drazí! Jak je, Voltimande?... (HAM)
5. Odchod	POLONIUS: Pryč, Vaše Veličenstvo! Prosim vás! Sáhnu mu na zoubek teď hned. (HAM) ŠAŠEK: ... Tož bude zdrávo vytrazit se. (LEAR)
6. Chování	KRÁL: To vzdychání, ty stony mají význam? Leč jaký? Mluvte! Musím jej znát! Kde je váš syn? (HAM) HERMIE: Lysandře, hleďte, jak se strachy třesu! (SEN) OSWALD: Co se tak na mě utrhuješ?... (LEAR)
7. Pohyb po scéně	POLONIUS: Jde ke své matce, Veličenstvo. Já si stoupnu za čaloun a poslechnu si tu rozmluvu. (HAM) TITANIE: Jen ještě písničku a jeden rej! (SEN)
8. Držení těla	LEONTES: Jak přirozený postoj! (při pohledu na sochu Hermiony) (ZIM) LYSANDR: Už sotva jdete, jak jste uondaná. (SEN)
9. Gesto	ROSENGRANTZ: Klaním se vám, pane. (HAM) PASTÝŘ: Ale podívej se na tohle, chlapče, a pokřižuj se! (ZIM)
10. Akce: směrem k sobě	HAMLET: A vy, mé šlachy, nezvadněte naráz, leč napněte se zostra! (HAM) LYSANDR: Zde ulehnu. (SEN)

11. Akce: směrem k druhému	HAMLET: Smím si Vám lehnout do klína, slečno? OFELIE: Ne, Výsosti. HAMLET: Totiž položit Vám hlavu do klína? OFELIE: Ano, Výsosti. (HAM) DEMETRIUS: Mám dost tvých pošetilých řečí, pust! (SEN) EDMUND: Nehněvej se, na oko musím proti tobě tasit! Tas rychle taky! A dělej, že se bráníš! (LEAR)
12. Akce: postava a objekt	GLOSTER: Na, tu máš měsíc, ty, jež všechny rány nebes srazily na dno až! (LEAR) JULIE: Sem patříš, dýko. Tam si rezavěj. (RJ) HAMLET: Tumáš, ty lotře, krvesmilný vrahu, jen si to vypij! Najdeš tam svou perlu? Jdi za matkou! (HAM)
13. Reakce	OTHELLO: Šátek to byl, co na památku kdysi můj otec matce dal. EMILIE: Nebeští zástupové! JAGO: Mlč! Buď zticha! (OTH)
3. Postava: hlasové určení	
14. Výraz ve tváři	BERNARDO: Jste bled a třesete se, Horacio. Co tomu říkáte? Není to víc než pouhá fantazie? (HAM) DESDEMONA: Proč, probůh, si tak hryžeš spodní ret? Krvavá vzteklost lomcuje tvým bytím. (OTH) LEAR: Co to čílko? Poslední dobou se nějak příliš mračíš. (LEAR)
15. Výraz řeči (emocionální zabarvení, dikce atp.)	POLONIUS: Na mou věru, princí, skvěle jste to podal, jak náleží s citem a gradací. (HAM) HERMIE: Že tě jen hubuji, buď ještě rád. (SEN) GLOSTER: Zdá se mi, že mluvíš nějak pěkněji a chytřeji než prve! (LEAR)
16. Tempo řeči	THÉSEUS: Ten člověk je poněkud na štíru s tečkami. LYSANDR: Neumí zastavovat. (SEN) OSWALD: Popadám sotva dechu, jasný pane. (LEAR)
17. Hlasitost	OBERON: Jejich křik a pláč, jistě uslyší ten spáč. (LEAR) RODERIGO: Hej, hola, Brabanzio! Siňore Brabanzio! BRABANZIO: Co znamená ten hrůzostrašný křik? (OTH)
18. Neverbální gesto	KRÁL: Hamlete, přijmi tuto ruku z mé! (HAM) KLUBKO: A prsty ať dá takhle: to bude skulina. (SEN)
4. Promluva: formální aspekty	
19. Oslovený: k sobě	LEAR: ...Leare, Leare, Leare, tluč do té brány, kudy vpustils blud a rozum vypustil! (LEAR)
20. Oslovený: jiná postava	HAMLET: I ne! A sedte! Nepustím vás na krok, dokavad zrcadlo vám nenastavím, v něm spatříte své nejnvtřnější nitro. (HAM)

21. Oslovený: divák	<p>PUK: Dobrou noc vám přeje Puk. (SEN)</p> <p>HAMLET: Vy, kteří blednete a chvějete se, a jste jen diváci a němý dav – mít trochu času pověděl bych vám – Ale už dost. – (HAM)</p>
22. Stranou	<p>POLONIUS: Jak to myslíte, princí? <i>Stranou</i> Pořád naráží na dce- ru. A přece mě zprvu nepoznával. Povídal, že jsem obchodník s koňmi. (HAM)</p>
23. Ticho/pauza	<p>HAMLET: Pověz mu tedy, jak to zhruba bylo, co dalo podnět – ostatek je ticho. HORACIO: Teď praská vzácné srdce. – Dobrou noc! (HAM)</p> <p>LEAR: Co řekneš, abys dostala bohatší díl než tvoje sestry? Mluv! KORDELIE: Můj pane, nic. LEAR: Nic? KORDELIE: Nic. LEAR: Z ničeho nepojde zas nic. Mluv dál! (LEAR)</p>
5. Prvky scény	
24. Scéna: místo	<p>ANTIGONUS: Víš tedy určitě, že přistáli jsme u pustých českých břehů? (ZIM)</p> <p>RODERIGO: Tady je dům jejího otce. Křiknu. (OTH)</p>
25. Scéna: vzhled jeviště	<p>POŘÍZ: A tohle je plácek jako dělaný pro naši zkoušku. Tuhle na trávníčku bude jeviště a tamhle za tím hložím šatna. (SEN)</p>
26. Úrovně jeviště/prostory	<p>LAERTES: ...Zadržte ještě hlínu, než naposled ji sevřu v náručí! Teď na mrtvolu i na mne hrňte zem. (HAM)</p> <p>BRABANZIO: Kdo jsi, ty hubo zlolajná, tam dole? (OTH)</p> <p>EDMUND: Bratře! Na slovo! Pojď sem dolů! (LEAR)</p>
27. Vztah jeviště a zákulisí	<p>EMILIE: Počkejte prosím vedle v komnatě, já zatím o všem řek- nu. (ZIM)</p>
28. Čas: denní doba	<p>BERNARDO: Běž, Francisko, běž spat. Už tlouklo dvanáct. (HAM)</p> <p>JULIE: Odešla v devět a teď je dvanáct! (RJ)</p>
29. Čas: roční období	<p>FRANCISCO: Jsem rád, že jdete. Mrzne jen to praští a mně je všelijak. (HAM)</p> <p>CHŮVA: Kdy máme dožínky? KAPULETOVÁ: Za čtrnáct dní a kousek. (RJ)</p>
30. Čas: v rámci syžetu	<p>KAPULET: Co je dnes za den? PARIS: Pondělí. (RJ)</p> <p>LEAR: Kde je můj šašek? Celé dva dny se mi už neukázal. (LEAR)</p> <p>ČAS: Představte si, že šestnáct let jste spali. (ZIM)</p>
31. Čas: délka představení	<p>CHORUS: Sehraje hru v trvání dvou hodin. (RJ)</p>
32. Kostým: rozlišovací znaky	<p>PUK: Podle athénské kroje je to, jak mi řekl pán, onen zpupný Athéňan. (SEN)</p>

33. Kostým: specifický pro situaci/převlek	<p>PUK: Já nemeškám a ihned trulantovi nasadím oslí hlavu vzácné krásy; (SEN)</p> <p>ALBAN: Jsi, Glostre, ve zbroji! (LEAR)</p> <p>EDGAR: ...A připadl jsem na to, na sebe vzít ten nejchudší, nejzpuštější vzhled, jakým kdy bída na svět snížila člověka. Tvář pomaži si špínou, v knot speču si vlasy, cár si dám kol beder a okázale nah a holý budu. (LEAR)</p> <p>PROSPERO: Tu harpyji jsi sehrál překrásně, můj Arieli. (BOU)</p>
34. Rekvizity	<p>HAMLET: Já vím! Dočkej času a tak dále! To přísloví je trochu plesnivé. Vida, flétny! Ukažte mi jednu! (HAM)</p> <p>OBERON: Neseš ten kvítek, poutníče můj milý? (SEN)</p>
35. Světlo	<p>OBERON: Kam, zpupná Titanie, při měsíčku? (SEN)</p> <p>EDMUND: ...Světla! Pochodně! Tady! Pochodně! (LEAR)</p> <p>KENT: Co jsem dospěl, na nebe v jednom ohni, na skučení přívalů s vichřicí a hromů třesk jak dnešní, nevzpomínám. (LEAR)</p> <p>ROMEO: Ne, byl to skřivan, posel svítání. Jenom se podívej tam na východ, jak závistivě blednou oblaka. (RJ)</p>
36. Zvuk: na scéně/za scénou	<p>FERDINAND: Ta hudba! Odkud zní? Ze země či z povětří? (BOU)</p> <p>HAMLET: Co ta střelba?</p> <p>OSRIK: Vítězný Fortinbras se vrací z Polska a po vojensku zdraví střelbou z děl poselstvo z Anglie. (HAM)</p>

Nenechejte se zaskočit rozsáhlostí této tabulky – mnohost uvedených příkladů je dána jen snahou o názornost. V případě konkrétní hry považuji za velmi pravděpodobné, že ani nenaleznete všechny jednotlivé jevy, které jsou v tabulce popsány. Důležité však je, abyste si uvědomili širší jevy, které je možno vyjádřit skrze implicitní scénickou poznámku.

Smyslem tohoto – na první pohled možná až příliš pedanticky zadaného – úkolu je pomoci vám vybudovat určitý návyk, citlivost na tento typ informací, které jsou – nutno říci ještě jednou – pro interpretaci většiny her klasického dramatu zcela zásadní.

Studijní cíle:

- student identifikuje jednotlivé prvky vedlejšího textu v různých historických typech dramatu,
- student rozlišuje explicitní a implicitní scénickou poznámku a dokáže je implicitní poznámky v hlavním textu dramatu identifikovat.



5 Čas v dramatu

*Tranzitornost
dramatického
času*

Základní rysem divadla jako umění i dramatu jako literárního žánru je časová tranzitornost, rozvíjení v jednosměrném a nevratném časovém kontinuu. Zároveň je základním rysem dramatického času přítomnost, přesněji řečeno zpřítomněná minulost. Tím se liší od lyriky na jedné a epiky na druhé straně. Pro lyriku je dominantní prožitek okamžiku, uplývající čas pro tento žánr de facto neexistuje (rozvíjí-li se v poezii příběh, jako např. v Máchově *Máji*, chápeme již takový text jako lyricko-epický). V epice pak dominuje čas minulý, zjevovaný vyprávěním, zejména prostřednictvím vypravěče. V případě dramatu je situace komplikovanější: příběh vyprávěný dramatem je samozřejmě umístěn v minulosti (byť i velmi nedávné), tím je drama spřízněno s epikou, ovšem příběh je předváděn publiku přímo, zdánlivě nezprostředkovaně – jako sled přítomných, „jakoby“ teď a tady probíhajících situací. Drama tedy zpřítomňuje předváděním minulé příběhy. Na rozdíl od epiky, jejíž časový rozměr je v principu neomezený a může obsáhnout libovolné časové rozpětí, čas dramatu je většinou limitován – přinejmenším pragmatickým faktem, že drama je určeno pro scénické provedení. Proto je dramatik nucen příběh koncentrovat, vyzdvihovat jen významné události, na rozdíl od autora epiky, který může prodlít u libovolného detailu, jak dlouho mu libo. Epika tak směřuje k popisu a detailnosti, zatímco drama ke zhuštění, výběru, a tím reflexi minulého děje. Tento rys lze vytknout jako jednu z dalších definic druhu: drama umožňuje zpřítomněním minulého děje jeho reflexi. Pro drama je pak zásadní distinkce mezi fabulí a syžetem.

*Zpřítomnění
minulosti*

*Drama
jako reflexe*

5.1 Fabule a syžet

Pojmy fabule a syžet zavádí do literární teorie ruská formalistická škola, dnes však již relativně zdomácněly. Tyto pojmy jsou často interpretovány velmi různě v závislosti na konkrétním teoretickém konceptu – pro srovnání nahlédněte do slovníkového hesla „Fabule“ (Pavis 2003). Není naším úkolem diskutovat o vhodnosti jednotlivých pojetí, seznámíme se proto s pojetím základním, prozatím plně dostačujícím našim analýzám dramatu.



*Vymezení
fabule
a syžetu*

Pojmy fabule a syžet chápeme jako doplňující se protiklady, dva aspekty příběhu. Fabuli chápeme jako výčet událostí (případně situací, motivů) seřazených podle chronologické a, pokud je to možné, i kauzální následnosti. Naproti tomu syžet chápeme jako způsob zprostředkování těchto událostí, způsob, jímž je nám zjevována fabule. Shrnutí zcela lapidární citací: „Stručně řečeno, fabule je to, co se skutečně stalo, a syžet způsob, jakým s tím byl čtenář seznámen.“ (Tomaševskij in Todorov 1965)

Co tato distinkce obnáší v dramatu, o kterém jsme výše uvedli, že jeho základní časovou rovinou je přítomnost a zpřítomňování? Umožňuje nám právě přesněji odlišit onen minulý příběh od způsobu zpřítomňování onoho příběhu – většinou přes příběh, týž nebo jiný.

- Vezměme hru tak dějově chudou, jako je např. Sofoklův *Král Oidipus*, a položme si otázku: kdy to vlastně začalo? S ohledem na výše uvedenou distinkci byste měli namítnout: špatně položená otázka – co kdy začalo? Fabule, syžet, příběh?
- Zkuste si tuto otázku nejprve zodpovědět sami, než budete pokračovat ve čtení – jakou událostí začíná fabule hry a jakou událostí její syžet? Případně: zkuste seřadit jednotlivé události, o nichž nás syžet informuje, chronologicky.
- Až si odpověď rozmyslíte, případně vezmete opět do ruky Sofoklova *Krále Oidipa* pro osvěžení paměti, pokračujte na další stránce.



Odpověď na otázku, čím začíná syžet, tedy samotná hra, je relativně snadná – totiž první scénou, prvním výstupem. Jak je to s počátkem fabule? Tutéž otázku si de facto klade i hlavní hrdina hry – i Oidipus, pátraje po vrahovi krále Laia, odhaluje nakonec svůj původ... a okamžik svého narození, kterým vlastně vše začalo. Pokud bychom chtěli vyjádřit prostě: v této hře je syžet vybudován jako – téměř detektivní – rekonstruování fabule.



Fabuli můžeme začít shrnovat např. takto: Laios a jeho žena Iokasta očekávají narození potomka. Od věštce se dozví, že dítě zabije svého otce a pojme za manželku svou matku, PROTO mu nechají probodnout kotníky a předají ho pastýři, aby novorozence pohodil v lese. Pastýř se však slituje, a PROTO předá nemluvně jinému pastýři, který pochází z Korintu, atd. Dál si celou fabuli můžete doplnit sami: důležité je, že v tomto případě lze vsutku vyložit celou fabuli jako sled chronologicky a kauzálně následných situací. Toto drama je jednou z nejdokonalejších ukázek fabule, v níž každý její článek je provázán přímou příčinnou vazbou s ostatními – což postupně odhaluje i sám Oidipus a což ho nakonec ničí.

Rozestup
mezi fabulí
a syžetem

Fabule hry tak obnáší celou rozlohu Oidipova života od jeho zrození, de facto ještě jednu situaci před jeho zrozením, a končí s koncem dramatu samého. Přesný časový údaj nikde ve hře nezazní, ale Oidipus je rozhodně mladý muž, který již zplodil se svou manželkou-matkou několik dětí. Může mu být dvacet, třicet let? Syžet je naproti tomu koncentrován do několika málo hodin, opět přesné časové údaje chybí, ale konvence antického dramatu praví, že děj – rozumějme v dnešní terminologii syžet – by neměl přesáhnout jeden den. Disproporce mezi časovým rozměrem syžetu a fabule je tedy zřejmá: jeden život je zpřítomněn v jednom dni.

Povšimněme si, že jednotlivé události Oidipova života vůbec nejsou v syžetu rozmístěny chronologicky – nejprve se dozvíme, jak slavně přemohl Sfingu, pak se odkryje něco z důvodů, proč prchl z rodného Korintu, teprve v samotném závěru je potvrzen jeho původ, a tedy okolnosti jeho zrození, jež jsme logicky ve výkladu fabule umístili naopak na sám začátek.

Také je důležité, že mnoho událostí z Oidipova života vůbec není v syžetu zachyceno: kdybychom chtěli, mohli bychom vyložit Oidipův osud od zrození pro tragický pád v celé jeho epické šíři (několik romanopisců i filmařů to ostatně učinilo), doplnit ho o rozličné detaily. Zde je doufám již patrné, co jsme mínili na první čtení možná příliš abstraktní tezí: „drama zpřítomněním minulého příběhu umožňuje jeho reflexi“. Syžet *Oidipa krále* je takovouto reflexí, je vědomým výběrem jen určitých událostí, takových, které se jeví jako klíčové, zlomové či osudové. Je zároveň reflexí o smyslu tohoto příběhu, o smyslu lidského osudu vůbec.



Prehistorie
hry

Takovýto zásadní rozestup mezi fabulí a syžetem není v dramatu zcela běžný, věnuji mu však pozornost, protože jde o jeden z nejnázornějších dokladů vztahu mezi těmito prvky. V té souvislosti bývá používán pojem prehistorie hry. Označujeme jím ty události, které se odehrály před samotným počátkem dramatického děje a zásadně ho ovlivňují. Události, které jsou součástí fabule, v rámci syžetu však nebudou přímo předvedeny, leč budou zpřítomněny pouze vyprávěním.

5.2 Tři časové vrstvy

Abychom zachytili komplexnost časové struktury dramatu, je nutno kromě roviny syžetu a fabule vzít na vědomí ještě další časovou rovinu, neoddělitelně spjatou s dramatickým textem – rovinu vnímání. Pokud drama čteme, jde o čas čtení, sledujeme-li hru v inscenaci, pak o délku inscenace. Drama je nutno charakterizovat popisem souvztažnosti všech tří časových rovin.



↓	Minulý příběh	Přítomný/předváděný děj	Scénické předvádění/čtení
	čas fabule	čas syžetu	čas divácký
	čas vyprávěný	čas vyprávění	čas vnímání/zakoušení
	čas fiktivní	čas znakový	čas reálný

Východiskem pro rozvržení těchto tří časových rovin je studie Jana Mukařovského Čas ve filmu (1966), kterou doporučuji prostudovat nezávisle na dalším výkladu, přestože – vzhledem k době svého vzniku – již všechny její závěry nejsou platné.



Podle toho, jaký vztah časových rovin chceme v analýze akcentovat, budeme volit z výše uvedených pojmů. V případě, že se budeme zabývat dramatem/inscenací jako uměleckým dílem, bude pro nás zřejmě vhodná triáda fiktivní – znakový – reálný čas, která nám umožňuje popsat specifickou zkušenost s vnímáním divadelního artefaktu: v reálném, skutečném čase sledujeme určité jevištní dění, které má znakový charakter, tedy i čas a informace o něm (viz např. výše příslušný výklad o implicitní scénické poznámce) mají charakter znaku, odkazujícímu k času fiktivnímu – tedy času fabule samé. Budeme-li se soustřeďovat na vztah fabule – syžet, může naopak přijít vhod dvojice čas vyprávění – čas vyprávěný charakterizující spjatost i protikladnost času fabule a syžetu.

Své paralely mají tyto distinkce v oblasti divadelní sémiotiky, kde můžeme pracovat např. s triádou herec – herecká postava – dramatická osoba, jeviště – scénický prostor – dramatický prostor atp. Viz zejména Zich (1986) nebo i Veltruský (1994).



5.2.1 Čas syžetový a čas vnímání

Zaměřme se nejprve na poslední dvě časové roviny a jejich možné vztahy. Zde je zapotřebí evokovat naši běžnou diváckou nebo čtenářskou zkušenost: dramatický příběh, rozprostřený do několika dnů nebo měsíců (nyní mluvíme o čase syžetovém), se před námi odehraje za několik hodin. Je téměř pravidlem, že čas reálný je kratší než čas syžetový – např. Shakespearův *Romeo a Julie* obnáší čtyři dny, které před námi na jevišti proběhnou většinou za dvě až tři hodiny reálného času.

Pouze naturalistické divadlo se snažilo dojít ve své snaze imitovat realitu tak daleko, že na jevišti mohl divák vidět skutečné hodiny odtikávající čas stejným tempem jako jeho vlastní, skutečné hodinky. To je však pouze nevýznamná výjimka – v principu vždy čas syžetový, tedy čas před námi probíhajícího děje, je koncentrovaný, zahuštěný, a má tedy znakový charakter.

Čas v naturalistickém divadle

Koncentrace času

Koncentrace času se dosahuje dvěma postupy: jednak vynecháváním všech nedůležitých a okrajových situací, případně jejich zpřítomňováním pouze skrze vyprávění. Druhým, nejběžnějším postupem je koncentrace času přímo uvnitř scény: jeden z důvodů, proč máme jako diváci onen laický dojem, že drama má velký spád a „řítí se“ kupředu.



Například vstupní scéna *Hamleta* začíná kolem půlnoci, je to doba duchů a kromě toho je výslovně zmíněn přesný časový údaj, končí se však za svítání. Podobně slavná balkonová scéna začíná za hluboké noci, končí ovšem také s východem slunce. V Marlowově hře *Tragická historie o doktoru Faustovi* stráví hlavní hrdina poslední hodinu před osudnou půlnocí, kdy mu vyprší známá smlouva a propadne duší peklu, monologem, v němž se dovolává pomoci a milosti. Volá samozřejmě marně, a když půlnoc odbije, je dábly odnesen do pekla. Tato poslední Faustova „hodinka“ může jen těžko v jevištní realizaci obnášet více než deset minut. Čas syžetový, v tuto chvíli totožný s časem fabule, je však evokován velmi výrazně a s dramatickým účinkem: Faustovi do jeho monologu odbíjejí hodiny půl a posléze celou (což Faust komentuje), vzniká tak silné dramatické napětí pramenící právě z výrazné koncentrace času.

Podobné postupy nalezneme ovšem i v dramatu vnějškově blízkém realistické poetice, např. v Ibsenově *Paní z moře*: v závěrečné scéně se musí hlavní hrdinka Elida rozhodnout, zda odejde s tajemným Cizincem, svým bývalým milencem, nebo zda zůstane se svým manželem. Čas pro rozhodnutí je přitom striktně vymezen – Cizinec přichází s tím, že parník odplouvá za půl hodiny. Samotná scéna rozhodování může trvat možná deset minut diváckého času, přičemž je opět dramatizována údery lodního zvonu ve zkracujících se intervalech. Znovu tedy čas syžetu má výrazně znakový, konvenční charakter a je koncentrován oproti času diváckého vnímání.

Zpomalení času

V moderním divadle můžeme zaznamenat i opačné pokusy, inspirované zejména možnostmi filmu, o práci se zpomaleným pohybem. Nedochozí tu samozřejmě ke zpomalení reálného času diváckého vnímání, ale k jakémusi zaostření na určitý okamžik, zvýraznění průběhu určité akce jejím stylizovaným zpomalením. Tento inscenační postup má i svou paralelu v dramatu, o které se zmíníme v další kapitole.

Nelze dost zdůraznit, že proměny poměru mezi reálným časem vnímání a syžetovým časem předvádění jsou umožněny právě znakovým charakterem druhé časové vrstvy: jestli je v textu řečeno, jaký je den či kolik hodin uběhlo (nebo – v inscenační variantě – je nám to názorně sděleno zvukově či vizuálně), bereme to jako daný fakt, znakovou konvenci, kterou akceptujeme. Právě konvenčnost syžetového času umožňuje jeho značnou flexibilitu jak ve vztahu k reálnému času vnímání, tak – jak ukážeme níže – k času fabule.

5.2.2 Čas fabule a čas syžetu

Čas v tradičním dramatu

Jednu z možností, jak může být organizován vztah mezi časem fabule a časem syžetu, jsme již uvedli výše při výkladu o *Králi Oidipovi*. V tzv. „klasickém“ dramatu – tedy pro zjednodušení v dramatu do konce 19. století, před propuknutím tzv. „krize dramatu“ – lze vztah mezi fabulí a syžetem opsat poměrně jednoduše:

1. Mění se poměr délky prehistorie hry oproti samotnému syžetu.
2. Mění se struktura syžetu, od téměř dokonalé jednoty k různým podobám epizodizace.



*Oidipus,
Antigona*

Pokud jde o první aspekt, můžeme říci, že jeden pól představuje již výše vyložený *Král Oidipus*, kde prehistorie hry je nepoměrně delší než sám čas syžetový, pól druhý pak – zůstaňme prozatím u téhož dramatika – *Antigona*. V tomto případě je samotná prehistorie poměrně stručná, obsahuje v podstatě jedinou, z hlediska děje vysoce aktuální situaci: bratři Eteokles a Polyneikes padli v souboji, současný vládce Kreón jednoho kázal pohřbít, druhého pohodit. Tuto situaci před námi vykreslí Antigona a Isména v prvním dialogu hry a celé další dění se již odvíjí jako sled reakcí na tento impuls. Časový rozměr fabule se tedy téměř kryje se syžetem.

Podobné rozpětí bychom mohli vymezit i ve hrách Shakespearových: na jedné straně např. *Romeo a Julie*, kde není prehistorie žádná – o důvodech vražedné rodové nenávisti se nedozvíme nic, je to prostě daný fakt, na druhou stranu můžeme zmínit *Hamleta*, kde minulost, i když je fragmentární, je neustále evokována a – podobně jako v *Oidipovi* – propátrává a rekonstruována. V minulosti leží klíčové situace děje, vražda Hamleta staršího a následný sňatek Getrudy s Claudiem. Hamlet hned na počátku obě události poměrně přesně časově lokalizuje:

HAMLET: Umřel, **jsou to dva měsíce. Co? Míň!**
 (...) Pane na nebi,
 že já mám paměť! Vždyť na něm visela,
 jako by chuť jí zrovna rostla s jídlem;
a přece, za měsíc – co na to myslím! –
 Vratkost je rodu ženského! – **Jen měsíc!**
 Ještě než obnosila střevíce,
 ve kterých tátovi šla za rakví –
 (...) vezme si strýce,
 otcova bratra, ale podobou?
 Jako já Herkulovi! **Za měsíc?**

(*Hamlet*, I.2, překlad Milan Lukeš)

Tyto činy jsou přímými kauzálními vazbami spjaty s veškerým děním hry. Měli bychom však do prehistorie sestoupit ještě níže: útok, plánovaný Fortinbrasem mladším, koření hluboko v minulosti dánsko-norských vztahů. O této události je řeč několikrát, v dialogu hrobníků je přímo časově určena – je to údajně třicet let. Toto rozvinutí fabule do minulosti se samozřejmě – stejně jako např. v *Oidipovi* – nutně projevuje i v tematizaci hry, kde motiv paměti a jejího uchování hraje velmi podstatnou roli. A uvědomme si také, že jedna postava je téměř cele odsunuta do prehistorie hry, totiž Hamletův otec – přinejmenším ve své lidské podobě. Přesto se jeho minulé činy výrazně projevují v syžetu hry a můžeme i o této figuře uvažovat jako o dramatické postavě.

Na samém konci 19. století založil na podobně strukturovaném poměru mezi fabulí a syžetem své pozdní hry Henrik Ibsen. Máme tu na mysli např. dramata *Divoká kachna*, *John Gabriel Borkman* nebo *Rosmersholm*. Zde opět minulost, někdy „oidipovsky“ evokovaná až k samému narození jednotlivých aktérů, určuje přítomnost, která se jeví jako pouhý neodvratný důsledek kauzálních řetězců začínajících v dávné historii postav.

V této souvislosti je potřeba včas upozornit na jedno možné nedorozumění. Drama je často nuceno zjevovat různé minulé události a za tímto účelem disponuje velmi různorodými prostředky. Nejsnazším postupem, hojně užívaným v klasickém dramatu, je prosté vyprávění. Takové vyprávění o minulosti však nelze zaměňovat s retrospektivou, divadelní variantou filmového „flashbacku“, jak ji objevilo drama 20. století. Retrospek-

*Ibsenovské
„analytické“
drama*

*Zpřítomnění
minulosti/
retrospektiva*

tiva rozrušuje kontinuitu syžetového času odskokem do minulosti, přičemž je událost z prehistorie předváděna, zpřítomňována dialogem a hereckou akcí, je tedy traktována objektivně jako jiné situace hry (názorně viz A. Miller: *Smrt obchodního cestujícího*). Naproti tomu vyprávění o minulé události kontinuitu syžetového času nerozrušuje, vyprávěč – ať už je v té roli kterákoliv z postav – směřuje svou zprávu do přítomné situace. Tím je ovšem zároveň problematizována její objektivita. V antickém a shakespearovském dramatu nalezneme celou škálu takových svědectví – od zpráv vskutku objektivních, podávaných téměř reportážním tónem, po sdělení různě subjektivizovaná.



Všimněme si např. v *Oidipovi*, jak s rostoucím napětím a Oidipovou agresivitou se jednotliví svědkové stále více zdráhají mluvit, dokonce se odpovědi vyhýbají a snaží se pravdu zastříti. Minulé dění je tu tedy zpřítomňováno vyprávěním, ovšem z perspektivy přítomné situace. Podobně i v *Hamletovi* nutno při interpretaci vzít v úvahu, že jeden z nejpodstatnějších svědků minulosti, hlavní hrdina Hamlet, je na celé „kauze“ natolik interesován, že není vyloučeno, že podává přinejmenším zkreslené informace (některé apokryfy na hamletovské motivy, předně *Haprdáns* Ivana Vyskočila, tuto možnost účinně rozehrávají). I v antickém dramatu najdeme jednoho takového problematického svědka: v Sofoklově *Elektře* vstupuje na scénu Orestův Pěstoun a podává dokonalou a podrobnou zprávu o Orestově smrti, včetně dojemných a drastických detailů. Pouze divák v tu chvíli ví, že scéna je plná velké ironie: Orestes je živ a Pěstoun, coby konvenční posel, plní svůj úkol podat věrnou zprávu jen zdánlivě. Ve skutečnosti dokonale lže. Právě z tohoto důvodu je nutno přesně odlišovat, kdy jde o zpřítomnění minulosti retrospektivním výjevem objektivizující povahy a kdy pomocí vyprávění, jež může mít subjektivní zabarvení.

Jednota času

Druhým proměňujícím se rysem je samotná časová struktura syžetu. Jednou ze základních možností syžetu je, vzhledem ke koncentraci času, jak jsme ji vyložili výše, směřování k jednotě času. Takový způsob práce s časem vyzdvihuje již Aristoteles v *Poetice* jako nejvhodnější. Nutno říci, že pokud je drama vystavěno kolem jednoho ústředního konfliktu, ukazuje se jako poměrně logické a přirozené, aby se děj netříštil do epizod a nerozprostíral do velké časové šíře. O tzv. jednotě času mluvíme nejen tam, kde drama proběhne za několik málo hodin či nepřesáhne „jeden oběh slunce“ (Aristoteles), ale i v případech, kdy je čas delší, ale scény na sebe úzce navazují, nebo je zřejmé, že mezi jednotlivými scénami žádný další děj neproběhl.



Antické drama

Exemplární ukázky dramatu s jednotou času najdeme samozřejmě v antickém divadle. Nutno ovšem říci, že zachovávaní jednoty času není v antice normou, ale pouze nepsaným pravidlem – dojem jednoty vzniká zejména tím, že děj je jednoduchý a koncentrovaný a zároveň text téměř neobsahuje implicitní údaje o čase. Časové césury v ději ovšem vytvářejí písně chóru, ani zde jednota proto není dokonalá a hermetická. Lze nalézt i výjimky – ve třetím díle *Oresteie* proběhne nejen změna místa, ale zřejmě i určitý časový skok, nutný k tomu, aby Orestes urazil cestu z Apollónova chrámu v Delfách do Athén. Aischylos však nezdůrazňuje tento časový předěl a dramatické napětí je natolik silné, že dojem jednoty děje, a tím i sevřenosti času dominuje.

Klasicistní drama

Nejdokonalejší příklady dramaturie respektující požadavek jednoty času najdeme v oblasti klasicismu, kde respektování domnělých aristotelských pravidel bylo prohlášeno za zákon. U Racina ve *Faidře* nebo *Britannickovi* sledujeme vskutku jeden příběh bez jakéhokoliv přerušení. Jednota a uzavřenost je dokonalá.

Opačným směrem se vydává kupříkladu drama středověké nebo většina prací Williama Shakespeara – proti sevřenosti a uzavřenosti se uplatňují různé formy epizodičnosti a otevřenosti časové struktury i příběhu. Nejpřesněji se klasických pravidel přidržuje v *Komedii plné omylů* (vznikla ostatně na tradiční antický námět) nebo v *Romeovi a Julii*. V této tragédii je čas rozprostřen do čtyř dnů, nutně tedy obsahuje jisté mezery, ovšem samotný děj je zcela sevřený a scény na sebe téměř plynule navazují – hovořit o jednotě času je tu tedy také oprávněné.

Rozvolněnější časovou strukturou se vyznačuje např. *Hamlet* nebo *Král Lear* – děj je rozdělen pauzami, o dění v nich se dozvídáme většinou zpětně (Hamletovo vyprávění o průběhu cesty do Anglie atp.). Uvolněná je rovněž struktura Shakespeareových historických her. Zde je již z podstaty samého námětu obtížné scelit drama do časové jednoty, drama se tedy do určité míry rozpadá do jednotlivých epizod.

Někdy vkládá do hry pouze jediný – zato radikální časový skok: v *Zimní pohádce* je syžet rozdělen na dvě části, mezi kterými uplyne třináct let. První čtyři dějství přitom proběhnou v poměrně značné časové sevřenosti, pak následuje cézura – „ošetřená“ vystoupením postavy Času, která nás, podobně jako Chorus v *Romeovi a Julii*, informuje o posunu v syžetu – a pak přijde poslední dějství opět časově velmi sevřené. Z hlediska prostoru je ovšem hra poměrně roztržštěná.

Nejradikálněji epizodizuje Shakespeare příběh a časovou strukturu v *Periklovi*. V této hře se každé dějství odehrává po časové prodlevě a na jiném místě, rozpad hry do epizod je natolik silný, že autor přivádí na scénu poněkud netypicky i epického vypravěče, který vystupuje před každým dějstvím, přímo komentuje děj a uvádí nezbytné souvislosti.

Zvláštní postavení má v časové struktuře syžetu tzv. dramatický monolog, tedy samostatná reflexivní scéna, v níž postava rozvažuje, zjevuje své postoje a emoce. Nejtypičtějším příkladem mohou být monology Hamletovy. V těchto okamžicích dochází ke zpomalení nebo přerušení toku syžetového času. Kdybychom chtěli být důslední a ptát se, jak velký časový úsek zabírají tyto promluvy v čase fabule, shodli bychom se zřejmě, že jde o okamžiky. Tyto okamžiky jsou však v rovině syžetového času „roztaženy“ do přinejmenším několikaminutových sekvencí. Není tedy výsadou až dramatu moderního, že čas dokáže i zpomalit, ale tento jev můžeme pozorovat již u Shakespeara.

Dramatický
monolog

S velkou účinností užil dramatický monolog jako zpomalení času František Langer ve hře *Dvaasedmdesátka*. Překročíme tedy ve výkladu opatrně do 20. století. Klíčová situace hry je tu v rámci divadla na divadle (vězenkyně ve vězení ztvárňují příběh jedné z nich jako jakousi „dramaterapii“) předvedena dvakrát, pokaždé z jiné perspektivy, potřetí je provedena právě jako dramatický monolog. Profesionální herec provede v několikaminutovém monologu, v textu hry představujícím mnoho stran, onu jedinou osudovou vteřinu, kdy se postava rozhodla učinit, co učinila. Až v instruktivní podobě tu monolog představuje jakýsi dramatický „mikroskop“ zaostřený na jeden okamžik fabule, rozprostřený do delší plochy syžetového času. Na tomto příkladu lze doložit, že drama umožňuje reflexi nejen koncentrováním času fabule, ale ve výjimečných případech naopak zpomalením, zaostřením na určité významné momenty.

Langerova
Dvaasedmdesátka

V dramatu 20. století dochází, zejména pod tlakem prudce se rozvíjejícího filmu, k rozrůzněním možností časové organizace syžetu. Ve 30. letech konstatuje Jan Mukařovský, že „je filmový čas složitější než epický a dramatický“ (1966) – dnes můžeme říci, že co do složitosti si film a divadlo věru nezádají. Všechny možnosti, které filmu poskytuje filmový stříh, si divadlo a drama v podstatě osvojily také.

Již jsme se dotkli retrospektivy. Tento postup podle všeho v dramatu poprvé použil Arthur Miller ve hře *Smrt obchodního cestujícího* (poprvé uvedeno 1949). Hra je rozdělena do dvou dějství a epilogu. Na první pohled jako by byl syžet rozprostřen jen do několika

Retrospektiva

dnů. Tato časová jednota je však rozrušena několika scénami, které předvádějí různé výjevy z minulosti hlavního hrdiny Lomana – přičemž autor předepisuje, aby se tyto scény také herecky předváděly (herci tedy hrají některé postavy v dřívějších okamžicích jejich života) a téměř jako filmové „flashbacky“ se prolínaly se scénami „přítomnosti“ hry. Tyto obrazy vzpomínek mají díky takovému podání výrazně objektivní charakter. Máme možnost pozorovat minulost, nikoliv se o ní jen zprostředkovaně dozvídat. Toho postupu Miller velmi účinně užívá: zatímco hlavní hrdina Willi Loman páchá sebevraždu, aniž je schopen si připustit, v čem selhal (zejména ve vztahu k synu Biffovi), divák tuto situaci takřka „na vlastní oči“ spatřil. Může zhodnotit, co si hlavní hrdina odmítá připustit.

Paralelnost

Děj může být veden i paralelně: Brecht v *Kavkazském křídovém kruhu* vypráví dva příběhy, jeden se týká dívky Gruši, druhý samozvaného soudce Azdaka. Obě syžetové linie začínají v situaci lidového povstání, příběhy jsou zcela nezávislé, spojí se teprve v závěru hry. Zde tedy Brecht dvě dějové linie, které na úrovni fabule probíhají vlastně souběžně, předkládá na úrovni syžetu po sobě.

Vyprávění pozpátku

Mohlo by se zdát, že drama není schopno převzít vyprávění pozpátku, které zejména ve filmech 90. let 20. století užilo mnoho filmových režisérů. Není to tak docela pravda. Jednak – přinejmenším na úrovni inscenace – se můžeme setkat i s doslovným zpětným pohybem, zejména jako s komickým efektem v pantomimických představeních, který vysloveně odkazuje ke konvenci pozpátku puštěného filmu. Pozoruhodnější možností je ovšem vyprávění samotného příběhu v opačném chronologickém sledu. I tento postup, ačkoliv ojediněle, v dramatu najdeme.



Pinter: *Zrada*

Harold Pinter vypráví příběh v podstatě banální manželské nevěry ve hře *Zrada* od konce k počátku. Tento „trik“ není pouhým formálním ozvláštňením. Jelikož se již na počátku dozvíme pointu fabule, totiž že k nevěře samé došlo, zaměřuje Pinterem vytvořená syžetová výstavba naši pozornost jiným směrem: můžeme sledovat průběh dění. Známe-li pointu, jsme přesněji schopni rozkrýt, co bylo příčinou onoho smutného konce.

Kundera: *Korzár*

Ještě dál zašel Ludvík Kundera ve hře *Korzár* (poprvé uvedeno 1963). V této poetické hře, inspirované osudy Jiřího Mahena, sledujeme životní příběh umělce a publicisty, který tísněn poměry nastupujícího fašismu ukončí svůj život sebevraždou. Tento příběh, ještě komplikovaný prolínáním roviny reálné s rovinou fantastní, inspirovanou Mahenovými díly, představuje první polovina hry. Po „přestávce“ přichází na jeviště postava Aktuára, soudního úředníka, který konstatuje, že tímto způsobem nemá smysl životní krize řešit, a spolu s hlavním hrdinou prochází od konce k počátku klíčové situace jeho života, přičemž jsou nahlíženy z jiné perspektivy. Hledá se, kde byla možnost se vzepřít, bránit se, bojovat – převrácení chronologie v druhé polovině hry umožňuje tedy rozbít zdánlivou kauzalitu a neodvratnou fatalitu fabule a ukázat alternativní možnosti jednání.

Kohout: *Taková láska*

O poznání komplikovanější je syžetová výstavba dramatu Pavla Kohouta *Taková láska* (poprvé uvedeno 1957). Fabule je prostá až melodramaticky sentimentální: studentka Lída Matysová se těsně před svatbou setká s bývalým přítelem Pavlem, dávno zapomenutý vztah se obnoví s nečekanou intenzitou. Lída vše končí sebevraždou, neboť Pavel je ženatý, a ač žije v citově prázdném vztahu, není schopen svou ženu opustit. Tuto prostou fabuli, kterou bychom mohli nalézt v „červené knihovně“, podává Kohout jako „soudní“ rekonstrukci – celou hrou nás provází postava Muže v taláru, který postupně předvolává jednotlivé postavy coby svědky. Výpovědi před soudem, vyprávění o určitých minulých situacích, přecházejí velmi rychle ve zpřítomnění hereckou hrou.

Muž v taláru přitom naprosto nerespektuje chronologii fabule, „vyvolává“ jednotlivé postavy a výjevy dle vlastního úsudku. Je-li potřeba vyložit v určité scéně něco z minulosti, okamžitě je minulé událost předvedena ve scéně následující; má-li naopak jednání následek v budoucnosti, časovým skokem se dostaneme dopředu. Kromě toho některé situace jsou hrány i několikrát(!) z perspektivy různých postav. Lída Matysová, která je de facto celou dobu přítomna na jevišti jako mrtvá, neboť samotná rekonstrukce probíhá po její sebevraždě, má dokonce v předposlední scéně možnost si svou sebevraždu zopakovat, případně se jí vyhnout. Ačkoliv je tentokrát obeznámena se širšími souvislostmi a více fakty, i „podruhé“ volí smrt jako jediné možné řešení neřešitelné situace. Ačkoliv dnes tento kus zmizel z repertoáru, představuje jednu z exemplárních ukázek variabilnosti vztahu mezi časem fabule a syžetu v moderním dramatu.

Na závěr tohoto nutně velmi zlomkovitého přehledu zmiňme ještě hru Václava Havla *Ztížená možnost soustředění*. Tato hra je situována do zcela jednotného prostoru: haly výstavné vily; čas je svým způsobem také zcela jednotný: jeden den zaměstnance neurčitého ústavu humanitních studií Humla. Avšak tento jeden den je nám na úrovni syžetu představen velmi rafinovanou formou: jednotlivé časové úseky nejsou v chronologickém pořadí. Zatímco hlavní hrdina Eduard Huml nesejde ze scény, ostatní přicházejí a odcházejí všemožnými dveřmi uchystanými k tomu autorem. To umožňuje Havlovi zcela rozrušit chronologii scén v syžetu. Jedna postava odejde, zatímco z jiných dveří vstoupí jiná: překvapený divák za chvíli zjistí, že dialogy na sebe nenavazují. Po ranním rozhovoru s manželkou u kávy přejde Huml bez problémů do odpoledního laškování s milenkou, pak vstoupí – jsme zřejmě v dopolední partii dne – sekretářka, nato se vrátíme k rozhovoru s manželkou atd. Není, myslím, nutné zdůrazňovat, že všechny informace o časové následnosti dialogů nejsou obsaženy v explicitních scénických poznámkách, ale zahrnuty implicitně v dialozích. Hra však není jen zábavným hlavolamem, jehož řešením je správně složená fabule, tato ekvilibristika s časovou strukturou syžetu má svůj existenciální význam. Zrušení chronologické následnosti a hierarchie situací odráží rozpad identity hlavní postavy: přečtete si hru a ověřte si, s jakou lehkostí Eduard Huml balancuje mezi jednotlivými ženami, jak dlouho střídá masku oddaného milence, manžela a šéfa, až se ukáže, že pod maskami zeje prázdnota.

*Havel:
Ztížená
možnost
soustředění*

Připomeňme na tomto místě ještě jednu obecnou tezi Z. Hoříňka, kterou jsme náš výklad o čase zahajovali: drama zpřítomněním minulého děje umožňuje reflexi. Ve výkladech jednotlivých variant vztahu mezi syžetem a fabulí, doufám, dostatečně vyšlo najevo, že to, co je na dramatu tak pozoruhodné, je právě stavba syžetu, způsob, jakým se autor zmocňuje příběhu, jak ho uchopí, představí a vyloží. Proto je do jisté míry pravda, že dobrých a velkých dramatických příběhů je málo; snad ano – rozhodně je však mnoho možností, jak tyto příběhy vyprávět. Chápeme-li drama jako výsostnou formu reflexe, pak je nutno říci, že prostorem této reflexe je zejména syžet. Hledat smysl nějakého příběhu – tedy fabule –, znamená hledat začátek a průběh vyprávění, tedy strukturu syžetu. To můžeme říci o všech dramatech, o nichž tu dosud byla řeč.

*Syžet
jako
prostor
reflexe*

V našich výkladech, zejména pokud jde o moderní drama, se ukázala ještě jedna z možností, jak vymezit fabuli a syžet: je-li syžet prostorem pro operace s jednotlivými prvky díla, pak fabule je to, co zajišťuje syžetu koherenci. I při sebespletitějším způsobu vyprávění bychom měli být nakonec schopni rekonstruovat základní linku fabule.

Zmínil jsem v úvodu provázanost časových a prostorových aspektů dramatu, proto je nyní nejvyšší čas přistoupit k výkladu o prostoru v dramatu. Pozornému čtenáři je však již teď zřejmé, že všechny výše popisované manipulace se syžetovým časem mají své důsledky, i pokud jde o dramatický prostor hry.



Při analýze dramatického příběhu rozlišujeme fabuli (ve smyslu chronologického a kauzálního zřetězení jednotlivých událostí) a syžet (způsob vyprávění, zpřítomňování fabule). Proto v dramatu rozlišujeme několik časových vrstev: čas fabule, čas syžetu a do třetice čas vnímání (tedy reálný čas čtení hry nebo recepce divadelní inscenace textu).



Studijní cíle:

- student rozlišuje jednotlivé časové vrstvy dramatického díla, umí je definovat a rozpoznat.

6 Prostor

Nutnost zabývat se v analýze dramatu prostorem je zřejmá z výměru situace, kterou jsme vytkli jako nejelementárnější prvek dramatu – situace někdy a někde. Nyní tedy k tomu „někde“.

6.1 Dramatický prostor a jevištní prostor

Tak jako v případě času je nutno odlišit několik prostorových vrstev. Stejně jako jsme tři časové vrstvy vztáhli přímo k dramatu recipovanému čtenářem nebo divákem, je nutno podobně uchopit i drama. Analogicky pak můžeme najít tři na sebe navazující prostory:

1. **divadelní prostor**, scéna, **reálný** prostor určený pro předvádění inscenací, avšak prostor významově zcela vágní a neutrální,
2. **jevištní prostor**, tedy prostor **znakový**, scéna, která je již vybavena dekoracemi a rekvizitami pro konkrétní představení, je to prostor, který představuje (přesněji má a bude představovat) prostor jiný,
3. **prostor dramatický**, **fiktivní** dějiště hry utvářené na jedné straně materiálními znaky na jevišti, na straně druhé textovými poukazy samotného dramatu.

Toto základní členění prostorových vrstev v dramatickém díle v českém kontextu zavedl Otakar Zich v *Estetice dramatického umění* – nezávisle na následujícím výkladu prostudujte příslušné kapitoly.

Pro naše bádání je v tomto případě nejdůležitější prostor dramatický, způsob, jakým je strukturován a v jakém vztahu se může nacházet ve vztahu k jevišti. Budeme se soustřeďovat na to, jakým způsobem je dramatický prostor předurčován dramatickým textem.

6.2 Základní rysy dramatického prostoru

Dramatický prostor je definován, jak jsme si již vyložili, jak explicitními, tak implicitními scénickými poznámkami. Tyto nástroje se liší zejména konkrétností, s jakou prostor mohou definovat: explicitní scénická poznámka dává prostor detailnosti a popisnosti, zatímco implicitní scénická poznámka svou vklíněností do dialogu samého zprostředkovává především ty rysy prostoru, které jsou skutečně dramaticky nezbytné.

Stačí porovnat drama antické a alžbětinské například s realistickým. V antickém dramatu je prostor poměrně neutrální, až na výjimky neměnný a velmi nekonkrétní. Dějištěm je většinou prostor před královským palácem, mění se jen lokalita: Argos, Théby, Korint atd. V alžbětinském dramatu je naproti tomu prostor velmi proměnlivý, vzpomeňme ovšem způsobu, jakým je určeno dějiště první scény *Hamleta*: jen v té nejnezbytnější míře a velmi obecně. Tento rys je příznačný pro alžbětinské drama vůbec – prostor obecně je určován implicitními textovými odkazy. Rozlišíme, zda jsme v domě či na náměstí, hřbitově, lodi v bouři nebo v temném lese, ovšem konkrétnější rysy získá prostor jen tehdy, může-li to pomoci evokovat vnitřní stav postavy nebo být jiným způsobem dramaticky funkční.



*Míra
konkrétnosti
prostoru*



Naproti tomu realistické drama, jak jsme si ukazovali na *Maryši*, detaily nešetří – užívá k tomu ovšem poznámek explicitních. Kromě toho je prostor lokalizován i místně: např. Francek *Maryši* tvrdí, že do Brna je to tři hodiny, zmíněno je i několik přilehlých vsí; podobně v *Její pastorkyni* Gabriely Preissové je dějiště nejen přesně popsáno, ale opět vztaženo ke konkrétním, skutečně existujícím lokalitám. Prostor a jeho vylíčení, představení v podobě iluzivního jevištního obrazu stává se pak dalším tématem hry. Vylíčení samotného prostředí děje je jedním z podstatných cílů úsilí autora, zatímco v dramatu shakespearovském je dominantní příběh a jeho aktéři.

Prostory
mimo
jeviště

Dramatický prostor se jen málokdy kryje s viditelným prostorem jevištním. Jelikož jde o prostor fiktivní, který si divák/čtenář konkretizuje ve vlastní fantazii, může být jeho rozloha prakticky jakákoliv. Velmi běžné je rozehrání prostoru „za scénou“, kde může být např. přilehlý pokoj. Dramatický prostor lze ovšem rozšířit i vertikálně: Marlowův *Faust* ve svém posledním monologu apostrofuje planety, hvězdy, anděly i samotného Boha, a zahrnuje tak do dramatického prostoru celé jemu známé nebe; v Ibsenově hře *John Gabriel Borkman* je situováno první dějství do salonu v přízemí domu, v některých okamžicích se však připomíná i pokoj o patro výše, kde je již osm let zavřený hlavní hrdina hry. V ojedinělých případech lze dramatický prostor rozšířit do hlediště. To neznamena, že se jako diváci ocitáme na jevišti, jsme ale na stejném místě jako fiktivní dramatický prostor. Tento postup je nejzřejmější přímo při provedení dramatu: stojí-li např. herec na rampě a s pohledem do publika popisuje námořní katastrofu, ocitáme se v rámci hry ve fiktivním moři.

Konvenční
a funkční
význam
skrytého
jeviště

Práce s prostorem za scénou je hojně využívána již v antické tragédii – za scénu jsou umísťovány často drastické výjevy vražd a masakrů, o nichž jsme informováni pomocí posluš. Tento postup je ovšem ryze konvenční, je dán estetickými i pragmatickými limity antického divadla a účinně využit bývá jen někdy – srovnej např. vraždění dětí v *Médei*, které je působivé právě proto, že je nevidíme; podobně funguje v *Orestei* Kassandřino věštění Agamemnonovy smrti. V moderním dramatu, které není v principu omezeno technickými možnostmi scény, bychom mohli očekávat vymizení tohoto principu. Dochází však k určité proměně: rozšíření prostoru je užito jen tam, kde je dramaticky nutné.



Lorca:
Dům doni Bernardy Albové

Například F. G. Lorca ve hře *Dům doni Bernardy Albové* uvádí na scénu pouze ženské postavy: po smrti otce, hlavy rodiny, drží povinný smutek, a žijí tedy uzavřeny za zdmi statku pod dohledem despotické matky Bernardy Albové. Přesto se zápletka rozvíjí kolem muže: jistý Pépe Románo se od jisté doby dvoří nejstarší, skoro čtyřicetileté Augustias. Samozřejmě ve vší počestnosti s ní hovoří z ulice přes mříže jejího přízemního pokoje – o průběhu těchto námluv jsme informováni jen nepřímou, už zde se tedy zásadně rozšiřuje dramatický prostor. Od jisté chvíle však Pépe začne svádět nejmladší a hezkou Adélu. Drama vrcholí ve čtvrtém dějství, kdy se vše prozradí. Tehdy zřejmě vnikne Pépe do domu, pravděpodobně se s Adélou setká a pokusí se ji unést, nakonec musí prchnout a Adéla se oběsí. Ovšem na jevišti se tento „osudový“ muž nikdy neobjeví. Je zpřítomňován jen v touze, která se k němu upírá (i třetí sestra, zchromlá Martirio, po něm touží). Ve čtvrtém dějství téměř Pépe na scénu vstoupí: vstupní dialog matky Bernardy se sousedkou přeruší několikerý úder na zeď, Bernarda tvrdí, že se stáje utekl kůň, nelze ale vyloučit, že je to sám Pépe, který se dobývá do domu. Tím, že jednu z klíčových postav příběhu umístil Lorca pouze do prostoru dramatického, aniž ji přímo představil na scéně, dal tomuto muži rozměr osudového, nepolapitelného přízraku. Takovou postavu je jen obtížně přesvědčivě herecky ztvárnit – je-li však ponecháno na divákově fantazii, čím vším je Pépe Románo tak fascinující, je to naopak divadelně velmi účinné.

Podobně pracuje např. skotská dramatička Sue Glover ve hře *Podruhyně* – sleduje osudy šesti žen, jejichž životy jsou složitě ovlivňovány jejich pány, milenci a manžely, muže však na scénu nenechá vstoupit. Ti tak ztrácejí rysy konkrétních lidských osob a stávají se reprezentanty neosobních osudových nebo společenských sil.

Glover:
Podruhyně

Jiným způsobem využívá možnosti dramatického prostoru mimo jeviště Ibsen v *Divoké kachně*: kromě dějství prvního, fungujícího jako předehra, je děj soustředěn do jediného prostoru – velkého podkrovního bytu rodiny Ekdalových. Tento hrací prostor je dvoudílný, kromě samotného obývacího pokoje je tu ještě v zadní části prostor půdy, do něhož se vstupuje velkými dveřmi. Z půdy je nám dáno zahlédnout jen minimum, přitom právě tam je uhnížděna ona divoká kachna, k níž se postavy vztahují. Tam nakonec čtrnáctiletá Hedvika spáchá sebevraždu. Ibsen tu vytváří jevištní prostor, který má svou veřejnou a svou skrytou, tajemnou a proměnlivou část, opět využívá možností, které skýtá to, že prostor půdy je utvářen jen minimálně jevištními znaky a maximum informací máme zprostředkováno promluvami postav. Skrytý prostor půdy je tedy prostorem výsostně dramatickým, jehož podoba se mění podle toho, která postava ho popisuje, podle toho, co si která z postav do tohoto prostoru projektuje.

Ibsen:
Divoká kachna

Jistým pandánem k práci s dialektikou jeviště a zákulisí je hra s koexistencí více prostorů přímo na scéně. V inscenační praxi moderního divadla je poměrně běžné rozehrávání více prostorových plánů, tento postup můžeme ovšem najít někdy předepsán už v samotném dramatickém textu. Ferdinand Brukner pro hru *Alžběta anglická* žádá v určitých scénách hrací plochu rozdělenou na dvě části, v jedné se má odehrávat dění na dvoře královny Alžběty, v druhé má být zobrazen dvůr Filipa II. V těchto scénách jsou dialogy tematicky velmi blízké – oba soupeři se obírají svým protivníkem, simultánní scéna umožňuje Bruknerovi vytvořit z prostorově odlehklých dialogů svého druhu dialog nepřímý.

Simultánní
prostor

Základní rysy dramatického prostoru můžeme charakterizovat ve škále dané opozicemi:

Typy
dramatického
prostoru

jednotný – roztržštěný,

uzavřený – otevřený,

přehledný – nepřehledný.

Čítankovou ukázkou dramatu s jednotným prostorem je jistě drama antické a klasicistní, zde se doslovně realizuje jednota místa a děje. V jiných epochách není důslednost dodržování jednoty místa tak striktní, nahrazujeme proto pojem jednoty poněkud volnějšími pojmy: představou uzavřenosti, případně alespoň přehlednosti dramatického prostoru. Jako příklad takto organizovaného prostoru může opět posloužit Shakespearův *Romeo a Julie* – hrací prostor jistě není doslova jednotný, děj je situován na různá místa ve Veroně. Můžeme ale tento prostor označit jako prostor uzavřený – je ostatně obklopen hradbami hlídanými stráží, což se tematizuje ve hře samé, umístění jediné scény (Romeo a lékárník) do Mantovy tuto uzavřenost mikrokosmu Verony jen zdůrazňuje. Prostor hry je také velmi přehledný: je přesně rozlišen na interiér a exteriér, je to prostor postavám známý, kde nehrozí žádné nebezpečí.



Jednotný
prostor

Naproti tomu dramatický prostor *Hamleta* je poměrně roztržštěný, zejména je to ale prostor, kde se lze nadát podivných překvapení a je téměř pravidlem, že někdo je skryt za goblénem nebo za dveřmi a naslouchá. Hamletovo tvrzení „celé Dánsko je vězení“ je možno vztáhnout i na charakteristiku dramatického prostoru, který je poněkud labyrintický, neuchopitelný.

Roztržštěný
prostor

Otevřený prostor

Zcela exemplární příklad otevřeného prostoru máme pak v *Králi Learovi*. V této hře se jen málokterá dějiště opakují, ve chvíli, kdy Lear odloží korunu a vydává se na cestu ke Goneril, putuje vlastně pořád dál. Děj hry se postupně přesune z interiérů do exteriérů – z královských paláců na vřesoviště, kde zuří bouře, do plání a luk, nakonec na bojiště. Obzor této hry je – ale jen obrazně – nekonečný, jako je pohled na nekonečné moře z údajného Doverského útesu, který líčí slepému Glosterovi Edgar. V tomto případě bychom mohli říci, že bouře nereprezentuje jen chaos v Learově nitru, ale je i bouří ničící přesnou hierarchii dramatického prostoru, po bouři už žádná scéna není uzavřena do rámce interiéru. Protiklad interiéru a exteriéru v shakespearovském dramatu vynikne až pohledem dnešní interpretace: na holé alžbětinské scéně nebyl zřejmě zdaleka pociťován tak intenzivně, jak může být rozehrán na současné scéně.

**Studijní cíle:**

- student rozlišuje a umí definovat jednotlivé typy prostoru v dramatickém díle,
- student je schopen je rozlišit pro analýze dramatického textu.

6.3 Chronotop

Porovnáme-li příklady na strukturaci času a prostoru, ukáže se nám zvláštní shoda: velmi často nacházíme jednotu času v dramatech vyznačujících se jednotou místa a naopak rozrušování časové kontinuity otvírá možnost komplikovanější strukturační i prostoru dramatického. Je to dáno tím, že kategorie prostoru a času jsou spolu bytostně spjaty – každá operace s časem na úrovni syžetu se nutně projeví i v prostorové konfiguraci hry. Při zkoumání jednotlivých historických podob dramatu je proto vhodnější snažit se vskutku o popsání časoprostorových rysů hry. Lukeš (1987: 145–160) navrhuje v této souvislosti velmi vhodně termín „chronotop“ (termín původně zavedený Michaiilem Bachtinem pro vystižení časoprostorových rysů románu). Užitím termínu chronotop naznačujeme bytostný vztah časových a prostorových relací, srostitost prostoru a času. Zatímco čas se v dramatu zahušťuje, prožitek prostoru se intenzifikuje. Abychom nevedli náš výklad přespříliš abstraktně, popíšeme ve stručnosti několik různorodých, historicky stabilizovaných chronotopů dramatu:

**Chronotop antického dramatu**

Chronotop antické tragédie klasické doby se až na nečetné výjimky vyznačuje jednotou času a prostoru. Čas je koncentrován téměř do jednoho okamžiku, děj se soustřeďuje k jedinému konfliktu. Důležitým rysem prostoru je i napětí mezi veřejnou a soukromou částí prostoru. Postavy vystupují před palác, předstupují před chór reprezentující obec, a své drama tak činí dramatem celé obce. Do pomyslného vnitřního prostoru paláce jsou umísťovány pouze drastické akce, jejichž výsledek může být pak následně také zveřejněn (oslepený Oidipus vychází ven atp.). Odsunutí samotného násilného dění za scénu není ovšem jen projevem studu a estetického citění antického publika. Dění, které si představujeme na základě evokativního líčení posla, nás může zasahovat silněji než sebedokonalejší iluze. A zejména: brutalita zprostředkovaná slovem nestrhává pozornost přímo na sebe, ale umožňuje nám zaměřit se na smysl činu, nikoliv na jeho vnější drastickou podobu.

Chronotop „cesta“

Prakticky ve všem protikladný je chronotop nazývaný většinou „cesta“. Jde o strukturu, která se v dramatu poprvé prosadí ve středověku. Příkladem může být např. anonymní moralita *Everyman*, česky *Kdožkolvěk* – zde se hlavní hrdina vydává na svou cestu ke smrti, a i když je dramatický prostor hry poměrně abstraktní, jeho hlavním rysem je otevřenost, následnost jednotlivých částí – jednotlivých zastavení na cestě, která končí,

jak jinak, v hrobě. Průběh cesty je stejně důležitý jako její výsledek, dramatické napětí, směřování času k závěru, rozuzlení, je oslabeno, jednotlivé epizody cesty jsou relativně nezávislé, spojuje je jen postava putujícího hlavního hrdiny. Tímto způsobem jsou často organizovány také středověké miráky a mystéria.

Na tento způsob strukturace časoprostoru navazuje např. Shakespeare ve svých historických hrách, chronotopová struktura putování je důležitá pro *Krále Leara* a zcela klíčová pro *Perikla*. V moderním dramatu rozvíjí tento model mimo jiné expresionistické divadlo v podobě tzv. Stationen-dramatu, jak ho reprezentují pozdní Strindbergovy hry *Do Damašku* nebo *Hra snů*.

Na první pohled bychom mohli říci, že chronotop klasicistního dramatu je shodný s chronotopem antické tragédie. Pokud jde o časovou strukturu, je blízkost velká, i když bychom si měli povšimnout, že odstranění chóru poněkud mění i vnímání syžetového času. Ačkoli v antické tragédii není zvykem uvádět konkrétní údaje o čase, písně chóru fungují jako určité rytmické cézury, rozvolňující čas hry. Naproti tomu čas dramatu klasicistního je vskutku dokonale jednotný, souvislý a zcela nepřerušovaný. Prostor se liší ještě zásadněji, je to prostor privátní, veřejnosti nepřístupný interiér. Tragédie antická, která byla dramatem obce a vesmíru, se stává dramatem soukromým, často tragédií vnitřní, kde nejvýraznějším protihráčem postavy je samo její svědomí.

Oproti všem výše popsáným chronotopům, které jsou jen málo konkrétní, zachycují vždy výrazné a nezbytné rysy prostředí, můžeme v českém kontextu postavit pro kontrast poměrně stabilizovaný a zevrubně zmapovaný chronotop tzv. vesnického dramatu z konce 19. století. Na soudobém jevišti reprezentují tento okruh *Maryša*, *Její pastorkyňa*, případně *Gazdina roba*. Hry jsou členěny do tří nebo pěti dějství, která bývají oddělena většími časovými průrvami; samotná dějství jsou však sevřená časově i jedním dějištěm. Čas a prostor hry jsou určeny velmi konkrétně, v některých hrách autoři udávají málem i rok, kdy drama probíhá. Autoři se v těchto hrách snaží zachytit pomocí charakteristických detailů co nejautentičtěji vesnické prostředí, počínaje vnější podobou přes obřady a zvyky a konče společenskými a etickými konvencemi.

V pozdní tvorbě Henrika Ibsena najdeme několik různých způsobů časoprostorové organizace. Velmi zajímavá jsou z tohoto hlediska jeho pozdní, tzv. analytická dramata *Divoká kachna*, *John Gabriel Borkman* nebo *Rosmersholm*. Koncentrace děje do několika málo hodin nebo dní – vše se odehrálo v minulosti, která je nyní zpřítomňována – má svou paralelu v koncentraci prostoru. Vzhledem k významu minulosti v těchto hrách i prostor zdá se být prosáknutý minulostí, je to „prostor s pamětí“. Často jde o jakési tajemné domy, na nichž jako by lpěla kletba (zejm. v *Borkmanovi* a *Rosmersholmu*). Tyto interiéry se pro postavy stávají tísnivým vězením, vykročit z nich ovšem znamená jít na smrt. Takto po osmi letech vychází John Gabriel Borkman ze svého pokoje a za několik okamžiků tiše zemře v zasněženém lese, pastor Rosmer a Rebeka vycházejí ze sídla rodu Rosmerů a vrhnou se společně do splavu, i Hedvika v *Divoké kachně* vychází vlastně „ven“ – do prostoru půdy, kde si hrávala na les – a tam se zastřelí. Předěl mezi interiérem a exteriérem má v těchto Ibsenových hrách tedy i symbolický rozměr.

Ve všech případech je podstatné, že významy, které čteme v prostorových charakteristikách hry, nacházíme i v rysech času.

Jen pro zajímavost v závěru tohoto fragmentárního přehledu zmiňme jednu ze současnějších her, která využívá možností simultaneity času a prostoru, hru Brita Toma Stopparda *Arkádie*. Fabule je rozvržena do dvou nezávislých rovin – historie samého počátku 19. století a současnosti. Dějiště je stejné, jediná místnost na zámku v Derbyshire. Tedy přesněji, dějiště jsou dvě, ale jsou téměř k nerozeznání podobná: tatáž místnost tehdy a teď. Stoppard rozehrává velmi rafinovanou hru, když jako v jediném prostoru klade

Chronotop „cesta“ u Shakespeara

Chronotop klasicistního dramatu

Chronotop českého vesnického dramatu

Chronotop analytického dramatu

Stoppard: Arkádie

vedle sebe scény historické a současné, od střídání dospěje až k prolínání: předměty, které v historické rovině postava položí na stůl, může vzápětí v rovině současné vzít do ruky např. literární vědec a objekt studovat. V Bruknerově *Alžbětě anglické* byly paralelní hrací prostory od sebe odděleny, v případě Stoppardovy *Arkádie* se překrývají: každá postava jako by si nesla s sebou svůj časoprostor.



Pro analýzu dramatu je nejpodstatnější popsat tzv. dramatický prostor a jeho případný vztah k prostoru jevištnímu. Dramatický prostor je vždy úzce vázán na dramatický čas – tato podstatná vazba je nejpřesněji vyjádřena pojmem chronotop.



Pro podrobnější výklad je nejlépe pokračovat četbou kapitoly Čas a prostor (Lukeš 1987: 131–160).



Studijní cíle:

- student rozlišuje jednotlivé typy prostoru v dramatu a inscenaci a umí je charakterizovat,
- student umí definovat pojem chronotop a aplikovat jej v analýze dramatu.

7 Pět fází děje

Zatímco popsat systematicky různé formy dramatu vyznačujícího se otevřeným chronotopem je dosti obtížné pro jejich rozrůzněnost, je naopak poměrně snadné charakterizovat zevrubněji způsob strukturace času v případě dramatu uzavřeného, vyznačujícího se alespoň relativní jednotou času a prostoru. Jako první se o to pokusil již Aristoteles – celá jeho *Poetika* je vlastně poetikou dramatu uzavřeného, epizodičnost děje a roztříštěnost času považoval Filozof za jednou z největších chyb dramatu. Inspirace aristotelské poetiky dramatu nejsoustavněji a nejsystematičtěji rozpracoval Gustav Freytag ve své *Technice dramatu* (poprvé vyšlo 1863). Zde se definitivně ustálilo dělení děje, zejména děje tragédie, na tzv. pět fází.

Expozice – otevření

Kolize – zauzlení

Krize – vrchol děje

Peripetie – zvrát, obrat

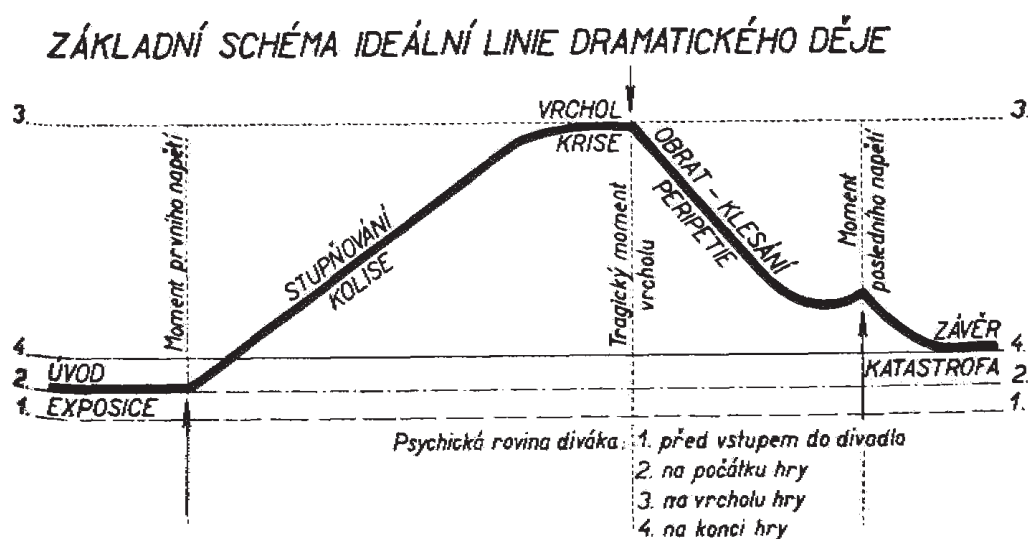
Katastrofa – rozuzlení, uzavření

Pro zjednodušení uvádím stabilizované termíny i s jejich českými ekvivalenty, které sice nejsou zavedené a používají se jen málo, vystihují ale dosti přesně obsah jednotlivých pojmů.

V expozici autor představuje jednotlivé protagonisty, měl by vymezit čas a místo děje. Přejít ke kolizi vyznačuje tzv. moment prvního napětí, tedy okamžik, kdy se poprvé střetne protagonista s antagonistou a vymezí se strany konfliktu, jeho důvod. Kolize se rozvíjí v krizi prohlubováním a stupňováním sporu; vymezit jejich předěl striktně není nutné, často na sebe tyto fáze plynule navazují. Důležitý je zlom mezi krizí a peripetií – ten přichází ve chvíli, kdy již není možno konflikt dále stupňovat a v ději nastává obrat. Jak upozorňuje již Aristoteles, který se otázkou nejvhodnějšího způsobu provedení peripetie zevrubně zabývá, jde doslova o obrat v ději – od špatného k lepšímu nebo případně naopak. Ve chvíli, kdy je již tragický konec neodvratný, hovoříme o katastrofě, případně rozuzlení. Termín „katastrofa“ používá již Aristoteles, ovšem ještě jako termín neutrální, který označuje jakékoliv – i případně smírné – rozřešení konfliktu.



*Základní
vymezení
5 fází děje*



Obrázek je jedním z možných vizuálních znázornění freytagovského modelu pětifázového strukturování dramatického děje. Toto schéma vychází z představy uzavřeného dramatu s jediným koncentrovaným dějem, jediným konfliktem odehrávajícím se v relativně uzavřeném, koncentrovaném prostoru, resp. prostorech. Freytagovským ideálem je jednak přesná stavba dramatického tvaru (a v tomto ohledu je jeho pohled na drama zcela věrný Aristotelovi a jeho představě tragédie jako umně skloubeného a nedělitelného celku) a jednak promyšlené vedení divákových emocí: Freytag počítá s empatickým divákem, který je vtahován vzrůstajícím a klesajícím napětím dramatického děje, tak jak postupně roste od „bodu prvního napětí“, přes kolizi a krizi až k jejímu vrcholu, kde nastává nejzásadnější obrát děje a drama směřuje k rozuzlení, takže napětí sice do jisté míry klesá (tušíme osudově neodvratný konec), ale během peripetie napětí znovu stoupne – možnost jiného řešení je vždy naznačena, ačkoliv není realizována.

Freytagovský model je samozřejmě do jisté míry reduktivní a zdaleka nemůže vystihnout proměnlivost časoprostorových struktur dramatu, ale může sloužit jako jisté ideální schéma, vůči němuž můžeme poměřovat různé varianty rozvolněných struktur.



Sofokles:
Antigona

Uvedme pro názornost několik příkladů – nespolehejte však v následujícím výkladu jen na tradovaný názor, jak danou hru dělit. Zkuste navržené dělení zvážit a konfrontovat s vlastní čtenářskou zkušeností:

V případě *Antigony* je rozčlenění celkem prosté: Expozice zahrnuje první dialog Antigony a Ismény, Kreonovo vystoupení a první výstup Hlídače oznamující, že kdosi porušil královský zákaz. Expozice může skončit, pokud je divák obeznámen se všemi důležitými postavami hry, zejména oběma protivníky. Scéna kolize je zřejmá: přímý spor Antigony a Kreona. Kolize se stupňuje v krizi scénou Haimonova sporu s otcem – pro scény stupňující konflikt je příznačné, že vedlejší postavy jsou většinou nuceny připojit se na jednu či druhou stranu. Krize vrcholí Antigoniným odchodem na smrt. Vzápětí přichází Teiresiás a varuje Kreona před bezbožným jednáním: Kreon se rozhodne Antigonu osvobodit. Tuto scénu možno označit jako peripetii, dochází tu k radikálnímu zvratu v příběhu, vskutku od zlého k dobrému – nelze v podstatě vyloučit, že ve chvíli, kdy se Kreon vydává k hrobu, kam pohřbili za živa Antigonu, je reálná naděje na její záchranu. Závěrečná fáze katastrofy pak počíná příchodem prvního posla oznamujícího hrůzné události u hrobky.

V případě *Romea a Julie* je analýza složitější: na rozdíl od klasické antické tragédie, kde prakticky nemá smysl aplikovat dělení na hlavní, vedlejší a epizodické scény, je v případě alžbětinského dramatu nutno při analýze pečlivě sledovat relativní závažnost jednotlivých scén: a je myslím jen logické, když řekneme, že zlomy či přechody mezi jednotlivými fázemi budou vždy položeny do hlavních scén.

V případě *Romea a Julie* můžeme zlomové momenty vymezit takto: okamžik prvního napětí a počátek kolize představuje chvíle, kdy se do sebe Romeo a Julie na první pohled zamilují (I.5 – poslední scéna I. dějství). Následuje kolize a zdánlivé řešení konfliktu (tajná svatba). Krize propuká ve chvíli, kdy Romeo pomstí Merkuciovu smrt (III.1 – první scéna 3. dějství), konflikt je vystupňován na nejvyšší míru: Romeo je nucen prchnout a Juliini rodiče urychlují svatbu s Parisem. Počátek peripetie představuje scéna, v níž otec Lorenzo a Julie vymyslí plán s předstíranou smrtí (IV.1 – první výstup IV. dějství). Za počátek katastrofy lze označit dvě vstupní scény V. dějství: v první se Romeo rozhodne koupit si jed, vrátit se do Verony a otrávit se v Juliině hrobce, ve druhé scéně bratr Jan oznámí Lorenzovi, že příslušný dopis Romeovi nebyl doručen a komplikovaný plán tak selhal. V případě této hry lze mluvit o i momentu

Shakespeare:
Romeo a Julie

tzv. posledního napětí – je jím ona krátká chvíle, než Romeo vypije jed a neodvratně tak zpečetí svůj i Juliin osud – ačkoliv víme, že nakonec oba zahynou, můžeme okamžik snít o tom, co by se stalo, kdyby Julie procitla o vteřinu dřív a zabránila Romeovi vypít jed. A záleží samozřejmě na inscenačním provedení, zda a jak bude scénický potenciál tohoto výjevu využít.

Specifikem této Shakespearovy hry je, že konflikt je tu nepřímý: ačkoliv téměř všichni ve hře neustále komplikují hlavním hrdinům život, nečiní to vlastně záměrně, ale prostě proto, že o tajném milostném poměru vůbec netuší. Na rozdíl od antického dramatu je práce s napětím mnohem rafinovanější: všimněme si, jak dlouhá je expozice (představuje nezávisle nejen Romea a Julii, ale i jejich blízké okolí), kolik částí má samotná katastrofa a kolikrát v nás autor vzbudí naději, že přese všechno by neodvolatelně tragický příběh mohl dopadnout dobře.

Možná jste si všimli, že v případě této hry se jednotlivé fáze děje téměř přesně kryjí s jednotlivými dějstvími hry. Můžeme tedy, vedeni zejména dnešní inscenační praxí, uvažovat o tom, jak Shakespeare rafinovaně stupňuje a zadržuje napětí, když nechá Julii pronést verše:

Julie. Svou první lásku z první zášti mám,
tak brzy přišla, tak pozdě ji znám!
A sotva zrozená už dělá divy,
milovat musím, koho nenávidím.

(*Romeo a Julie*, I.5, překlad Josef Topol)

A pak zazní jen několik málo replik a padne opona. A my očekáváme s napětím, co bude dál. Je ovšem otázkou, do jaké míry jde o autorský záměr: jednak přesné dělení Shakespearových her do dějství a výstupů je záležitost až pozdější ediční praxe (jednoduše netušíme, jak přesně vypadal text, který původně hráli), jednak v alžbětinském divadle žádná opona funkcí připomínající tu naši nebyla. Hrál se bez přestávky, na venkovním jevišti za denního světla, zřejmě v čase zhruba dvou hodin (viz úvodní slova Chóru právě v *Romeovi a Julii*), mnoho současných „atmosférických“ efektů, které nám servíruje dnešní inscenační praxe, vůbec nebylo k dispozici. Při úvahách o autorově práci se strukturou dramatu a napětím musíme brát vždy ohled i na dobovou inscenační praxi, která je implicitně do textu vepsána. Pokud si představíme představení jako sled na sebe rychle navazujících scén v podstatě v prázdném prostoru (někteří odborníci připouštějí pro nás poněkud těžko představitelnou možnost, že herci hrající po sobě jdoucí výstupy se při příchodech a odchodech dokonce míjeli na scéně, aby v představení nevznikaly zbytečné prostoje), pak musíme opravit i svou hypotetickou představu o proměnách dramatického napětí: přechody mezi scénami, případně dějstvími nebyly zřejmě inscenačně zvýrazňovány tak, jak je dnes zvykem.

Pozorný student a čtenář hry má doufám námitku. V případě *Romea a Julie* totiž autor opravdu přechod mezi prvním a druhým dějství zásadně vyznačuje: vkládá na počátku II. dějství promluvu Chóru – prostředky čistě textovými, jeho divadlu vlastními, tak stupňuje napětí a provokuje divácká očekávání.

Budeme-li ovšem analyzovat např. dramata Friedricha Schillera, určená pro interiérová divadla, vybavená oponou i iluzivní kulisovou dekorací, můžeme své úvahy výše naznačeným směrem směle rozvíjet. Prostudujte např. na jeho nejpoblábnější hře, *Marii Stuartovně*, jak buduje závěry jednotlivých jednání tak, aby vyvolal v divácích napětí a očekávání, která přetrvávají, dokud nepadne opona a znovu se nezvedne nad dalším dějstvím.

Schiller:
Marie
Stuartovna

Jednotlivé části/fáze dramatického textu nemá smysl stanovovat nějak striktně: příběh je organická, vnitřně provázaná struktura, která jen málokdy umožňuje zcela jednoznačné rozdělení. Výjimkou je například drama klasicistní, autorem přímo strukturované na pozadí aristotelského modelu, případně některá dramata Schillerova, kde autor zjevně usiloval o jistou míru kompoziční přehlednosti a strukturoval hru tak, aby se jednání zhruba kryla s jednotlivými fázemi rozvoje dramatického děje.

Her, kde se pětifázové dělení uplatňuje je obtížně, je samozřejmě velké množství, příkladem mohou být Shakespearovy komedie, většinou vedené v několika paralelních dějových pásmech, sevřených jednou rámcovou situací, kde se každá dějová linie řídí svou vlastní logikou, a tzv. freytagovský model téměř nelze použít. Promyslete z tohoto hlediska *Sen noci svatojánské*.



Vzhledem k tomu, že jsme v tuto chvíli dokončili výklad o všech makrostrukturálních rysech dramatu, přichází okamžik pro rozsáhlejší úkol sumarizující vaše dosavadní znalosti týkající se času, prostoru a struktury dramatu.

Proveďte analýzu času a prostoru některé z následujících Shakespearových her:

Romeo a Julie

Hamlet

Othello

Bouře

Zimní pohádka

Caesar

Macbeth

Pokuste se na základě implicitních scénických poznámek co nejpřesněji zjistit, kdy a kde se která scéna odehrává (pokud možno vypište citáty udávající jednotlivé časové a místní údaje), pokuste se zároveň rozčlenit děj do pěti fází. Tento úkol samozřejmě nemá žádné předepisované řešení, pro inspiraci, jak také může vypadat zpráva o podobném průzkumu, nahlédněte do přílohy.

Pokuste se nakonec charakterizovat chronotop hry z hlediska jeho uzavřenosti × otevřenosti, jednoty × epizodičnosti, přehlednosti × nepřehlednosti.



Studijní cíle:

- student umí definovat a rozlišit v dramatu jednotlivé fáze dramatického děje,
- student umí při analýze aplikovat základní kategorie času, prostoru a strukturování dramatického děje.

8 Postava a jednání

S jistou nadsázkou lze říci, že postavou v dramatu může být kdokoli a cokoliv, jedná-li. Jistě, že nejběžněji se setkáváme s postavami lidskými, v dramatu se ovšem můžou uplatnit jako postavy např. stromy, pes, kočka, cukr i světlo (viz Maeterlinckův *Modrý pták*), různé abstraktní pojmy, např. Dobré skutky, Rozum, Pět smyslů (to je jedna postava!) nebo Krása (viz středověká moralita *Everyman*).

Většinou proto rozlišujeme postavy reálné, nadpřirozené a alegorické. Přitom není vyloučeno, že se všechny tyto typy postav mohou na jevišti setkat: například v Marlowově *Tragické historii o doktoru Faustovi* nacházíme jak postavy reálné (Faust), tak nadpřirozené (rozliční čerti a ďáblové) i alegorické (např. Dobrý a Zlý anděl, kteří symbolizují sváříci se stránky Faustovy duše).

Typy
dramatických
postav

Tento základní antropologický rys, tedy že dramatická postava jedná (v případě dramatu „náznorně jedná“), vymezuje již Zich v Estetice dramatického umění. V návaznosti na něj Jiří Veltruský ve studii Člověk a předmět na divadle (1994) upozornil, že v případě divadla a dramatu může být schopnost jednat přičtena i objektům. Příslušné pasáže ze Zicha i celou Veltruského studii prostudujte.



Nad interpretacemi Aristotelovy *Poetiky* probíhal dlouhou dobu spor, zda má v dramatu mít primát děj, nebo charaktery. Aristoteles zavdal příčinu svou formulací: „Základem tedy a takřikajíc duší tragédie je děj, povahy jsou až na druhém místě.“ (Aristoteles, kap. VI.) Dnešní interpreti se shodují, že Aristoteles tu poukazuje na velmi důležitou závislost děje a charakterizace: totiž, že přinejmenším v tradičním dramatu existuje dramatická postava především jako postava jednající, a že tedy charakter postavy se zjevuje tím, že postava jedná. Hovoříme pak o tzv. funkci dramatické postavy, jejím funkčním zapojení do příběhu. Nelze tedy jednoznačně hovořit o tom, zda v dramatu má primát postava, nebo děj, ale jaký je jejich vzájemný vztah: zda postava pouze slouží příběhu, nebo zda příběh vytváří situace, v nichž se může postava odkrýt.

Postava
a jednání

Podle tohoto funkčního aspektu dělíme postavy na hlavní, vedlejší a pomocné. Příkladem postavy pomocné může být např. bratr Jan v *Romeovi a Julii* – tato postava nemá žádnou osobní, originální povahovou charakteristiku, má jen funkci v příběhu, svůj úkol: nedoručit dopis. Podobně například Kapitán v *Hamletovi* pouze předá svůj dopis a odejde. Taková pomocná postava je – pokud jde o charakterizaci – zcela podřízena své funkci v příběhu. Očekávat od dramatika, že poskytne prostor její povahopisné charakteristice, je zcela neadekvátní.

Hlavní,
vedlejší,
pomocná
postava

Postavy vedlejší jsou komplexnější: jejich funkce ve hře již vyžaduje jistou psychologickou propracovanost, ovšem stále částečnou. Za vedlejší postavy můžeme označit např. Horatia, Laerta nebo Ofélii v *Hamletovi*, Chůvu, Merkucia, manžele Kapuletovy nebo Tybalta v *Romeovi a Julii*. Psychologickou charakteristiku těchto postav lze podat stručně:

Chůva pečuje o Julii a má k ní mateřský vztah, zároveň je už poněkud zmatená, upovídaná a roztržitá. Má zároveň velmi podstatnou roli pomocníka a společně s otcem Lorenzem zásadně přispívá k rozvíjení zápletky. Představuje také velmi podstatný komický element, zejména v prvních třech dějstvích. Stojí za úvahou, proč se tato postava neobjeví ve vysloveně vážném a tragickém posledním dějství: důvodem je zejména to,



že žánr hry je definitivně stvrzen jako tragický a tato postava Chůvy zde nemá funkci. (Všimněme si: zmizení postavy není odůvodněno psychologicky ale žánrovou strukturou hry!)

Horatio je v příběhu zejména proto, aby naslouchal Hamletovi, pomohl mu v klíčových okamžicích a nakonec vydal svědectví – o něm samotném víme jen velmi málo, kromě těch několika slov chvály a vyznání přátelství od Hamleta.

Tak bychom mohli postupovat dál – zejména vedlejší postavy jsou velmi provokující svou nedořečeností. Mívají prostor zhruba ve třetině scén, lákají tedy k domýšlení.

Postava hlavní dominuje dramatu jak svým jednáním, tak skrze ně zjevanou individuální charakteristikou. Interpretace dramatické postavy je nejpodstatnější součástí čtení dramatu vůbec – uveďme proto některá nebezpečí, jichž se je třeba vyvarovat. Především hrozí, že budeme dnešní představu o dramatické postavě promítat do jiných, starších textů.

Historické proměny postavy

V historickém vývoji se radikálně proměňuje představa toho, co je to dramatické jednání a co je to pravděpodobný, uvěřitelný dramatický charakter. Mění se názor na to, do jaké míry má být postava

1. jednotná – tedy, že její jednání je srozumitelné a vyložitelné v rámci koherentní psychologické charakteristiky;
2. předvídatelná – do jaké míry máme být schopni z charakteristik postavy usuzovat na její další jednání. Oba extrémy jsou dramaticky nefunkční: je-li postava naprosto nepředvídatelná ve svých reakcích (tedy nekoherentní jako charakter), přestane být zajímavá, naopak je-li její psychologie příliš předvídatelná, ztratí se napětí;
3. dohotovená – do jaké míry má být postava uzavřená a hotová ve chvíli, kdy „vstupuje na scénu“, a skrze jednání se tedy její charakteristika pouze odkrývá, nebo zda se postava proměňuje, vyvíjí a jak dalece.



Ilustrujme tyto rozdíly na třech příkladech:

Postava v antickém dramatu je pojímána jako velmi jednoduchý charakter, povahový monolit – Antigonu, Kreona nebo Oidipa lze vystihnout jednoduše, tyto postavy se jen málo vyvíjejí, pokud je v charakteru nějaký zlom, je většinou radikální a zásadní (Oidipus nahlédne svou vinu, Kreon přiznává, že chybil, když Antigonu odsoudil). Jednotlivé situace vždy prohlubují charakteristiku postavy jedním směrem. Jednání je soustředěno do slova, fyzická akce je minimální.

Postava v shakespearovském dramatu, zejména postava hlavní, je často postavena na vnitřním protikladu, vyjevuje se jednáním v konkrétních situacích a vyvíjí se. Dramatu však dominuje příběh a situace – psychologie je tedy rozvinuta pouze u postav hlavních a je v rovnováze s příběhem.

Postava v dramatu čechovovském je velmi obtížně uchopitelná. Čechov postavy sestavuje z množství jednotlivých detailů, protikladných prvků mozaiky. Vnější jednání je potlačeno, dominuje reflexe, rozhodování, jednání pouze vnitřní. Postavy jsou ambivalentní, často těžko předvídatelné, proměňují se.



Zvolte si dvě postavy z libovolného Shakespearova dramatu – jednu postavu hlavní a jednu vedlejší. Pokuste se je stručně charakterizovat, vyložit jejich příběh v rámci hry a ukázat, čím se liší jejich psychologická charakteristika a funkce ve hře.

V historickém průřezu, který zde můžeme jen naznačit jako inspiraci pro vaše samostatné uvažování, se mění i další rysy dramatické postavy v jednotlivých obdobích:

Determinismus – míra osudové předurčenosti chování postavy: V nejstarším antickém dramatu vstupují božské síly do děje jako zcela objektivní faktory, často se zjevují na scéně (např. Euripidův *Hippolytos*, Aischylova *Oresteia*, Sofoklův *Filoktétes*), aby deklarovaly své záměry se životem hrdinů. Některé postavy řecké tragédie jsou v tomto smyslu výrazně (a možná více, než si my dnes připouštíme) předurčeny a limitovány – např. Klytaimnéstra v prvním díle *Oresteie* jde tak daleko, že naznačuje, že není vinna smrtí Agamemnonovou, protože byla jen nástrojem osudové msty, která vládne jeho domu.

Determinismus

Zastavíme-li se opět u Shakespearových dramát, je situace mnohem komplikovanější a hůře zobecnitelná, proto uveďme jen dva příklady. Zvažte sami, do jaké míry je v *Romeovi a Julii* nezbytná dvojí promluva z úst Chóru, který – částečně v duchu antikizující tradice – zdůrazňuje, že:

Milenci, kteří pod zlým znamením
se z těch dvou nepřátelských domů zrodí,
svou bědnou poutí a svým trápením,
svou smrtí teprv smíří oba rody.
O jejich lásce, znamenané smrtí,
o sváru rodičů, jež urovnat
nemohlo nic, než smutný konec dětí,
dvě hodiny vám budeme teď hrát.

(*Romeo a Julie*, překlad Josef Topol)

A v druhém vstupu mezi prvním a druhým dějstvím pak sonet končí příznačně:

Láska jim smíchá, až uzraje čas,
s nezměrným hořem neskonanou slast.

(*Romeo a Julie*, překlad Josef Topol)

Do jaké míry je opravdu zkáza hlavních postav předurčena, do jaké míry je dána jejich volnými rozhodnutími a ochotou podstoupit pro svou lásku cokoli? A povšimněme si, že dramatický konflikt v této hře je – při vší tragičnosti – nepřímý: zejména manželé Kapuletovi, kteří svými rozhodnutími vlastně ženou Julii ke stále radikálnějšímu činům, věcně vzato netuší, co činí, dokonce, pokud bychom chtěli prohloubit ironii celé hry, mohli bychom promýšlet interpretaci, v níž jsou vedeni pouze svými dobrými úmysly (bohaté provdat dceru, zahnat její žal atp.), bohužel úmysly, které se neopírají o všechny informace a poněkud ignorují Juliina přání i prosby.

Jiným, často diskutovaným příkladem je *Macbeth* a role tří čarodějnic, které potkává v první scéně. Z hlediska dobových postupů jde o poměrně běžnou a efektivní expozici: užití nadpřirozeného prvku je v té době stále relativně běžnou praxí (viz i Duch v *Hamletovi* aj.). Ovšem způsob, jakým se s osudovou věštbou dále pracuje, zpochybňuje její objektivitu: Macbeth váhá, není si jist, zda zjevy mluvily pravdu, zároveň je ve svých mocenských ambicích podporován svou ženou... Na rozdíl od objektivní fatality klasické řecké tragédie se tak v některých Shakespearových hrách otevírá velmi komplikovaně téma lidské svobody a vůle: jednal by Macbeth stejně, i kdyby se čarodějnice nezjevily? Bylo zjevení pouhou záminkou přiznat si, co už dávno chtěl, nebo



*Shakespeare:
Romeo a Julie*

*Macbethovy
čarodějnice*

skutečně čarodějnice předurčily jeho osud? Některé radikálně subjektivizující výklady vidí čarodějnice přímo jako projekci Macbethových podvědomých puzení. Podobně komplikovaná je i role Ducha v *Hamletovi* – dodnes se vedou vášnivé diskuze, zda je Duch ve světě hry objektivní realitou, kterou je nutno akceptovat (jako dobovou konvencí), nebo zda je spíše zhmotněním Hamletových tušení. Duch je vlastně další variantou postavy posla či zpravodaje z antického dramatu – ovšem otázka, zda Duch lže, nebo mluví pravdu, je v případě *Hamleta* jádrem samotného dramatického konfliktu.

Opět jiný případ představuje francouzské klasicistní drama, kde již božstva nevystupují: namísto fatality může nastoupit např. čest, smysl pro povinnost a společenská konvence (jako je tomu v Corneillově *Cidovi*) nebo zcela zvnitřněné svědomí (promyslete z tohoto hlediska Racinovu *Faidru*.) Porovnejte si – vzhledem k tomu, že jsou k dispozici v českých překladech – Senekovu a Racinovu *Faidru* s nejstarším dochovaným zpracováním námětu – Euripidovým *Hippolytem*. Všimněte si, že Racinova *Faidra* – na rozdíl od verze Euripidovy – de facto nepotřebuje božstva, která ji uvrhnou do neřešitelné a nakonec tragické situace. Racinova *Faidra* je trýzněna a hnána jen a jen svým vlastním svědomím, vlastním vědomím viny – a ve svých vlastních očích je vinna hříšnou touhou od samého počátku hry, již pouhé své pomyšlení považuje za dostatečný důvod k úvahám o sebevraždě.

Racine: *Faidra*

Budeme-li postupovat blíže k současnosti, zjistíme, že postavy jsou stále více determinovány historickými a politickými okolnostmi (viz např. Schillerovo historické drama *Marie Stuartovna* nebo Büchnerova *Dantonova smrt*) nebo nevědomými impulzy (téměř exemplární materiál pro psychoanalyticky zaměřený výklad postav představují Strindbergova dramata *Otec* nebo *Slečna Julie*, případně pozdní Ibsenovy práce jako *Divoká kachna*, *John Gabriel Borkman* či *Rosmersholm*).



Výše uvedený náčrt nemůže být ničím více než pobídkou k úvahám o různosti motivačních impulzů u postav. Téma vztahu osudovosti a svobody v proměnách dramatu jsem tu mohl sotva naznačit, spadá do rozsáhlé a poněkud nepřehledné oblasti filozofie tragédie, do níž vhodným vstupem může být kniha George Steinera *The Death of Tragedy* (od r. 2011 dostupná ve slovenském překladu pod názvem *Smrt tragédie*).

Autonomie postav

Dalším podstatným aspektem, který je poměrně nestabilní, je míra autonomie jednotlivých postav: možná jste si již povšimli, že v některých případech lze provést analýzu postavy relativně nezávisle na figurách jiných, někdy je to téměř nemožné. Zejména v psychologicky orientovaném dramatu vystupuje do popředí subjektivita reflexe, kterou o sobě i jiných aktérech postavy podávají, je pak nutno velmi obezřetně zvažovat relevantnost jednotlivých výpovědí.



Sociální zázemí postavy

V Čechovových *Třech sestrách* si kupříkladu názor na Natašu – jako čtenáři nebo diváci – postupně utváříme zejména na základě promluv Olgy, Máši a Iriny (ty ji komentují, ještě než vstoupí), až později z jejího chování a dalších více či méně zaujatých vyjádření různých postav. Nikdo tu není – kromě diváka – v pozici objektivního pozorovatele či informátora, musíme se proto ptát: do jaké míry jsou proti Nataše tři sestry zaujaté? Do jaké míry na ni povýšeně zahlížejí, protože se považují za společenskou nobilitu, do jaké míry na ni obyčejně žensky žárlí, protože jim vzala bratra, kterého do té doby zřejmě dost ovládaly, do jaké míry ve své nepraktičnosti nejsou schopny docenit, že Nataša je možná ne dost vzdělaná, ale v čemsi velmi praktická (nejen pragmaticky vy-

počítavá) osoba? Těmito otázkami chceme naznačit, co všechno musíme v případě čechovovského dramatu brát do úvahy – kromě ambivalence postav je to zejména jejich provázanost, vzájemná podmíněnost a dále napětí mezi promluvami (a jejich podtexty) a dramatickým (resp. scénickým) jednáním postav. V případě takového dramatu více než kdy platí, že text je scénický projekt – teprve při jevištní realizaci je možno definitivně (pro jednu danou inscenační koncepci) rozhodnout „míru“, na niž jsme upozorňovali našimi otázkami.

Doporučuji dále tříbit své myšlení o psychologii postav zejména na dramatech H. Ibsena, A. P. Čechova nebo T. Williamse a jejich následovníků.

Proměny koncepce dramatické postavy lze ovšem také nahlédnout ve vztahu k prostředí a sociálnímu zázemí postavy. Postava opět může fungovat jako relativně autonomní nositel tématu nebo být více zatížena funkcí reprezentovat prostředí: proto se např. v realistickém dramatu vyskytuje značné množství okrajových a epizodních postav, které vůbec nepřispívají k rozvoji děje, zahušťují však svým jednáním i promluvami svět dramatu, přispívají jednotlivými detaily k jeho maximální možné konkrétnosti – jejíž evokace je jedním ze smyslů tohoto typu dramatu. (Dnes tyto postavy často při dramaturgické úpravě rušíme, protože nás tento aspekt původního textu vůbec nezajímá.)

Pokuste se co nejzevrubněji vyložit minimálně tři postavy z Čechovova dramatu dle vlastního výběru. Zaměřte se zejména na ambivalenci a proměnlivost postav. Promyslete, zda má smysl dělit vůbec postavy na hlavní – vedlejší – pomocné.



Postava jako typ

Jak jste si mohli všimnout, všechny výše uvedené případy jsou vybírány z tragického a vážného dramatu. V případě komediálního žánru fungují postavy většinou poněkud jiným způsobem. Dosud jsme se zabývali postavou pojímanou jako **charakter** – to jest případy, kdy dramatik utváří postavu tak, aby vyvolávala dojem víceméně originálního, nezaměnitelného individua. Komediální drama však velmi dlouho utvářelo postavu jako výrazně konvencionalizovaný **typ**. Takový způsob práce s postavou je příznačný pro situační a zápletkovou komedii nebo tzv. komedii masek. Postava je utvářena jako figura s několika málo výraznými vlastnostmi (někdy jen jedinou), které se neproměňují v průběhu děje. Odtud spojitost s maskou: neměnná povaha komediálního typu odpovídá neměnnosti masky. Zatímco postava jako charakter směřuje k nezaměnitelnosti, podstatnou vlastností postavy-typu je naopak její zaměnitelnost. Typ (nebo maska) tak může putovat ze hry do hry bez větších změn.

Tento typ formování dramatické postavy se poprvé výrazně uplatnil ve střední attické komedii u Menandra a můžeme jej stopovat přes komedii římskou (Plauta a Terentia) do středověkých frašek, k renesanční comedii dell'arte až po Molièra a Goldoniho. (Pak se tradice transformuje a psychologizace se prohlubuje, což již není předmětem našeho výkladu. Pro zjednodušení ponecháváme stranou návraty ke komedii masek a typů v divadle 20. století.) Postavy v těchto hrách jsou opravdu jednoduché: mladík naivně zamilovaný, sluha prohnáný a chytrý, otec hloupý a lakomý. Některé typy jako by pod různými jmény putovaly celými dějinami komedie – zatímco Antigonu či Hamleta jsou v čemsi neopakovatelní, vychytralý sluha původně z menandrovské komedie se objeví jako Štipka v Plautově *Komedii o strašidle*, pak jako Ligur v Machavelliho *Mandragoře*, následně jako Arlekino v některém ze scénárií commedie dell'arte a přistihneme ho nejen jako Trufaldina ve *Sluhovi dvou pánů* od Goldoniho, ale i coby titulní postavu



Molièrových *Scapinových šibalství*. Je to týž typ, ať už je otrokem nebo sluhou svého pána: chytrý, prohnáný, vypočítavý a občas vyžírka, vždy pomáhá zamilovaným naivům proti starým páprdům. Tato návaznost není náhoda, na rozdíl od tragédie je u komedií mnohem běžnější přejímání postav, situačních schémat, někdy i překlad, který se stane adaptací a nakonec novou verzí.

Postava-typ je postava ryze funkční, omezená radikálně ve své psychologické pravděpodobnosti, tím ale získávající na divadelní zajímavosti. Podává-li postava-charakter vhléd do složitosti lidského nitra, postava-typ je nadsazenou zkratkou vždy jedné lidské vlastnosti, je vždy přiznaně divadelní postavou, jejíž zajímavost je právě v její jednoduchosti. Proto typ tak dobře snáší masku, proto v některých historických obdobích – viz zejm. *commedie dell'arte* – mají typy stabilizovanou masku, kostým, někdy i způsob řeči a gesta. Jednoduchost či lapidárnost typu je zároveň vyvážena možností komplikovaně rozvíjet děj. Postavu-typ není nutno složitě exponovat, vstoupí na scénu a je zřejmé, kdo je – drahocenný čas divadla je pak možno věnovat peripetiím a poutavým situacím.



Analyzujte poměr děj a postavy v Plautově komedii dle vlastního výběru. Sledujte na jedné straně charakteristiky postav a na druhé straně zvraty děje a jednotlivé situace.



Více ke komediálnímu žánru a i problematice komediální postavy studujte Zdeněk Hořínek: O divadelní komedii (2003).



Dramatickou postavu rozlišujeme dle její funkce v příběhu na hlavní, vedlejší a pomocnou. Kategorie dramatické postavy a s ní spjatá kategorie jednání je historicky vázána a prochází radikálními proměnami.



*Této problematice se zevrubně v příslušných kapitolách věnuje zejména Styan (1964) a Lukeš (1987), případně věnujte pozornost rozsáhlému heslu „Postava“ ve slovníku Patrice Pavise (2003). Pozoruhodný antropologicky orientovaný pohled na dramatickou postavu přináší spis Eriky Fischer-Lichte *Geschichte des Dramas* (1990), který je dostupný i slovensky pod názvem *Dějiny drámy* (2004).*



Studijní cíle:

- student rozlišuje hlavní, vedlejší a pomocnou postavu v dramatu,
- student rozlišuje postavu-charakter a postavu-typ,
- student je schopen analyzovat základní rysy dramatické postavy s ohledem na rozdíly mezi různými historickými obdobími.

9 Dialog, monolog a řeč v dramatu

V naší cestě se dostáváme až na úroveň samotného jazyka, z něž je drama tvořeno, a zároveň tak do oblasti, kde se do jisté míry překrývá literárněvědný, potažmo lingvistický pohled na drama s pohledem teatrologickým.

Nejprve bychom si měli uvědomit, že každá replika, promluva postavy, má – na rozdíl od běžného hovoru – vždy v principu dva adresáty: jednak adresáta fiktivního v rámci světa hry (tj. jinou postavu) a jednak adresáta reálného, diváka. Neznamená to samozřejmě, že se postava ztvárňovaná hercem na diváka přímo obrací, ale v podstatě je nejpodstatnějším adresátem repliky divák. I řeč v dramatu má, jako všechno na divadle, znakový charakter – je to řeč znázorňující promluvu/řeč postavy (někdy se s jistou nadsázkou mluví o tom, že řeč „hraje“ řeč). Tím se samozřejmě použití řeči v dramatu komplikuje. Lingvisté rozeznávají několik funkcí řeči (viz zejm. Jakobson 1995), které nacházíme v obměněné podobě i v dramatu:

1. **Funkce informační či refereční** – vystihuje prostý fakt, že řeč odkazuje k realitě, referuje o něčem. V dramatu se tato funkce posiluje: do značné míry platí, že promluva postavy nejen referuje o skutečnosti fikčního světa, ale přímo ji utváří. Fikční svět dramatu je do značné míry budován promluvami postav (viz dřívější pasáže o implicitních scénických poznámkách) – o čem ve hře není řeč nebo není názorně ukázáno na scéně, jednoduše neexistuje. Lukeš (1985) proto tuto funkci v případě dramatického textu nazývá kreativně zobrazující.
2. **Funkce expresivní** – vztahuje se k tomu, jakým způsobem se v promluvě zračí individuální rysy mluvčího. V tomto ohledu je praxe velmi rozrůzněná. V některých epochách celkový autorský styl hře zcela dominuje a postavy nejsou na jazykové úrovni vůbec rozlišeny (např. klasická řecká tragédie nebo tragédie klasicistní), jindy dochází v určité míře k rozlišení pomocí jazykových prostředků. V některých Shakespearových hrách (viz např. *Sen noci svatojánské*) jsou základní sociální skupiny hry – plebejští řemeslníci a aténská šlechta – rozlišeny použitím prózy a verše. Jindy využívá pro charakterizaci postavy venkovského křupana či balíka výrazný dialekt – tak např. Edgar v převlečení za venkovana v scéně IV.6 *Krále Leara* hovoří výrazným lokálním nářečím (v českých překladech nahrazovaným kupříkladu hanáctinou).

Drama 19. a 20. století, ve kterém se výrazněji prosazují realistické tendence, a tedy snaha přiblížit řeč dramatu běžné mluvě, často řeč postav stratifikuje z hlediska expresivity. V případě, že expresivní funkce vyjadřuje sociální postavení mluvčích, mluvíme o tzv. *sociolektu*, v případě, že řeč vyjadřuje spíše místní původ postav, mluvíme o *dialektu*. Vhodným příkladem tohoto jevu může být hra G. B. Shawa *Pygmalion* – zde nejprve sledujeme v 1. dějství, jak profesor Higgins identifikuje na základě lokálních dialektů (či akcentů) angličtiny, kdo odkud je, a následně sledujeme převýchovu květinářky Lízy na dámu z lepší společnosti. Podstatou této „převýchovy“ je zejména změna jejího sociolektu tak, aby její řeč byla, resp. hrála řeč dámy z dobré společnosti. Jiným případem, kdy je výrazně užíván dialekt, je české realistické drama, zejm. venkovské (hry Gabriely Preissové nebo bratří Mrštíků). V *Gazdině robě* tak řeč rozvrstňuje postavy jak místně, tak sociálně: vesničané mluví místním nářečím, rozvedená žena provdaná za lékaře z většího města mluví v podstatě spisovnou češtinou, stejně jako vzdělaný právník z Prešpurka, do řeči rakouského panstva, které se objeví na konci, pronikají jako charakterizační prvek germanismy. Posílení expresivní funkce jazyka užíváním dialektu a sociolektu v této hře a v realistickém dramatu obecně směřuje k evokování konkrétnosti a autentičnosti předváděného děje i prostředí.

Specifika řeči v dramatu

Funkce informační

Funkce expresivní

Ačkoliv realistické drama usiluje o značnou míru dokumentárnosti, nutno upozornit, že z hlediska striktně dialektologického užití dialekty nejsou zcela věrné. I proti *Maryši* bývaly z tohoto titulu vznášeny námitky. Zde je však nutno upozornit na jeden podstatný aspekt řeči v dramatu: je to řeč, která jinou řeč pouze „hraje“ – a v principu není nutné, aby dialekt byl na jevišti evokován vědecky přesně doložitelným dialektem. Cílovým recipientem je divák, a pokud ten na základě výskytu určitého množství nářečních prvků v řeči postav rozpozná lokalitu (např. situuje *Maryšu* někam na moravské Slovácko), smysl užití dialektu byl dostatečně naplněn. (Existují i verze *Maryši* opravené tak, aby byly z vědeckého dialektologického hlediska zcela dokonalé – nutno konstatovat, že divadelně nejsou funkční, neboť jazyk na sebe v tu chvíli poutá přespřílišnou pozornost. Osobně bych se klonil k názoru, že jistá nedůslednost v práci s nářečními prvky je projevem dramatického citu autorů, kteří se specifickým jazykovým zabarvením promluv, expresivitou, zacházeli nikoliv s ohledem na dokumentárnost, ale dramatičnost situací.)

*Funkce
apelativní*

3. **Funkce apelativní** – řeč je samozřejmě i nástrojem působení na okolí. Jak v běžném životě, kdy svými slovy přesvědčujeme, prosíme, rozkazujeme... – jednoduše na různý způsob jednáme, tak samozřejmě i v dramatu. V dramatu může být tato apelativní funkce ještě posílena v případě, kdy je omezeno vnější fyzické jednání postav. Již v kapitole o postavě a jednání jsme upozorňovali na zásadní fakt, že slovo v dramatu je (resp. může být) prostředkem jednání. To je umožněno právě tím, že řeč má mj. i zmíněnou apelativní funkci. V různých historických obdobích může být tato funkce řeči v dramatu aktivizována různě. V antickém dramatu obecně má řeč podstatnou roli a zkuste si všimnout, jak kupříkladu v *Antigoně* je řeč téměř neustále nástrojem přesvědčování (úspěšného, většinou však neúspěšného). Zcela jinak apelativní funkci řeči rozehrávají konverzační komedie – jako třeba Wildeovo *Jak je důležité mítí Filipa*. Zde je hra založena pouze na vtipných a důvtipných replikách a jejich působení na okolí – a domnělá „působivost“ jména Filip je tu přímo zdrojem dramatického konfliktu.

*Funkce
fatická*

4. **Funkce fatická** – je zaměřena na samotné ustavení a udržení komunikačního kanálu. Projevuje se kupříkladu oslovenými, rétorickými otázkami a výzvami (Všimli jste si?), případně dotazy ověřujícími (Rozumíš? – Posloucháš vůbec? – Vnímáš? – Chápeš?). Tato funkce se v případě dramatického textu nijak zvlášť neproměňuje, bývá většinou úzce spjata s funkcí informační, resp. v případě dramatu „kreativně zobrazující“. V případě dramatické situace vlastně udržovat komunikační situaci znamená neustále ji vytvářet.

*Funkce
metajazyková*

5. **Funkce metajazyková** – lingvisté upozorňují, že řeč má schopnost reflektovat sebe sama, odkrývat svou vlastní strukturu a upozorňovat na ni. V literatuře obecně je metajazyková funkce často aktivizována v experimentální poezii – např. české překlady básní Christiana Morgensterna jsou plné takových téměř nepřeložitelných gramatických hrátek. V dramatu je místem, kdy je metajazykové funkce výrazná, zejména slovní hříčka. Vezměte alespoň drobnou ukázkou, opět ze Shakespeara:



LONGAVILLE	Pane, na slovíčko. Kdo je tamta bílá?
BOYET	Dle všeho žena. Velmi dovádívá .
LONGAVILLE	Velmi do mě divá ? Její jméno! Chci ho!
BOYET	Má jenom jedno, pane, nechte jí ho.
LONGAVILLE	Tak dost. Cí dcera je to?
BOYET	Své vlastní matky, prý, prý, prý.
LONGAVILLE	Ten vtip má fousy, zplesniví.

BOYET	Proč ten hněv, povím vám, co vím: dědička je to Falconbridge.
LONGAVILLE	Však já se nezlobím. Ta slečna je půvab sám.
BOYET	Dost možná, já se nehádám. <i>Odejde Longaville. Vystoupí Biron.</i>
BIRON	Hej, pane, kdo je ta s tím čepcem?
BOYET	Ta? Rosalina jmenuje se přece.
BIRON	Jestli je provdaná , vy asi věděli byste.
BOYET	Jestli je pro , to nevím. Vdaná není jistě.
BIRON	Budte nám vítán, pane. Adié.
BOYET	Váš odchod, pane, vítaný mi je. <i>Odejde Biron.</i>

(Marná lásky snaha, 1. scéna II. dějství, překlad Martin Hilský)

Kromě toho, že je text nejen veršovaný, ale i rýmovaný, je posílena funkce poetická (o té pohovoříme vzápětí). Hříčky v textu jsou většinou založeny na hře se synonymií a homonymií – řeč ve hře tak strhává pozornost sama na sebe, s jistou nadsázkou by se dalo říci, že řeč tu poukazuje na svou nesamozřejmost, obnažuje se tu arbitrární vazba mezi zvukovou podobou slova a pojmem, k němuž odkazuje. Tato hra se slovy není samozřejmě jen samoúčelnou exhibicí jazykové hravosti a reflexivity, ale je provázána i s tématem samotné hry, jímž je právě otázka závaznosti řeči, daného slova a slibu. Podobně bychom mohli ukázat i v *Hamletovi*, že mnohé vtipy hlavního hrdiny, založené na hře se slovy, se vážou k jednomu z ústředních témat hry, jímž je nejistota o sobě i světě vůbec. Hamlet tak docela nevěří Duchovi, lidem, sobě – a někdy ani řeči, jíž se kolem něj mluví – hraje si s řečí, aby ukázal její vyprázdňenost. Zde jeden z mnoha příkladů:

Král.	Jako nás zarmucuje, co jsi spáchal, tak je nám drahá tvoje bezpečnost. Tvůj čin, Hamlete, posílá tě odsud s horečným chvatem. Jdi se přichystat. Vít je příznivý, loď připravená, lidé tě čekají – jen vyrazit do Anglie.
Hamlet.	Do Anglie?
Král.	Ano.
Hamlet.	Dobře.
Král.	Myslím to dobře. Jen kdybys to věděl!
Hamlet.	Vidím cheruba, který do toho vidí. – Tak jedem do Anglie! – Sbohem, drahá matko!
Král.	Tvůj milující otec, Hamlete.
Hamlet.	Matka! Otec a matka jsou muž a žena, muž a žena jsou jedno tělo, a proto, matka. – Jede se do Anglie!

(4. výstup 4. dějství, *Hamlet*, překlad Milan Lukeš)



Jiným způsobem rozvíjí možnosti metajazykové reflexe Wilde v již zmíněném *Jak je důležité mítí Filipa*, kde strukturuje mnohé dialogy jako vtipné přestřelky sestavené z bonmotů. Psychologie postav i rozvíjení děje opět ustupují samotné hře jazyka a hře s jazykem.

Funkce poetická

6. **Funkce poetická** – je-li aktivizována, je kladen větší důraz na samotný materiál komunikace, tedy jazykové znaky. Znakovost promluvy může být zvýrazněna využitím verše a rýmu, rétorických figur (metafory, přirovnání atp.). Posílení této funkce není samozřejmě samoúčelné, ale má – jak jsme poukazovali i u ostatních jazykových funkcí – nakonec sloužit rozvíjení dramatické situace a charakteristiky postav. Prostudujte z tohoto hlediska následující dialog z *Romea a Julie*, zaměřte se jednak na to, jakým způsobem jsou provázána jednotlivá přirovnání, jednak na rýmové schéma sekvence. (Máte k dispozici dva různé překlady, abyste mohli zvážit, co je skutečně ve zdrojovém textu a co může již být překladatelská invence.)



<p>ROMEO (<i>k Julii</i>). Jestliže hrubou rukou, svatá ty, tvou ruku znesvěcuji, za pokání dva uzardělé poutníky, mé rty, nech slíbat přečin mého dotýkání.</p> <p>JULIE Své ruce křivdíš, milý poutníče, jež dotykem se mojí ruce klaní. Má ruce pro poutníky svěťice a jejich polibek je rukoudání.</p> <p>ROMEO Vždyť svěťice má rty a poutník též.</p> <p>JULIE Leč jenom k modlení je oba mají.</p> <p>ROMEO Mé prosí tvé: „Co ruce učítež!“</p> <p>JULIE Vyslyš je, svatá, ať si nezoufají.</p> <p>JULIE Svěťice mlčí, prosbu splňujíc.</p> <p>ROMEO Jen mi ji splň a nemluv při tom nic. <i>Políbí ji.</i></p> <p>Teď všechen hřích s mých rtů je tvými sňat.</p> <p>JULIE Leč na mých zas je tvého hřichu tíha.</p> <p>ROMEO Mám je té tíhy zbavit? Ach, jak rád. Vrať mi můj hřích!</p> <p>JULIE Líbáte jako kniha.</p> <p>CHŮVA Matinka prosí na slovíčko, slečno.</p>	<p>ROMEO (<i>K Julii</i>) Vás dotýkat se neurvalou dlaní je stejný hřích jak svátost znesvětit, ale mé rty, poutníci uzardění, spěchají polibkem tu vinu smýt.</p> <p>JULIE Křivdíš své ruce, poutníčku můj milý, vždyť poutá moji ruku oddaně, tím dotykem se obě políbily, jak při modlitbě jsou teď spoutané.</p> <p>ROMEO Člověk se modlí nejen rukama.</p> <p>JULIE Máš pravdu, k modlení jsou hlavně rty.</p> <p>ROMEO Dopřej jim taky zbožnost, láska má, ať v modlitbě jsou k sobě sepjaty.</p> <p>JULIE Mé rty jsou němé, prahnou po modlení.</p> <p>ROMEO Mlč, svěťice, a dej mi rozhrěšení. <i>Líbá ji.</i></p> <p>Tvoje rty z mých všechny hříchy sňaly. Do smrti je teď na rtech ponosu?</p> <p>JULIE Přesladká výtka. Ne, to nedovolím. Vrať mi je zpět. <i>Líbá ji.</i></p> <p>JULIE Líbáš jak z partesu.</p> <p>CHŮVA Slečno, volá vás vaše paní matka.</p>
Překlad E. A. Saudek	Překlad Jiří Josek (I.5, <i>Romeo a Julie</i>)

Pečlivý čtenář by si měl především povšimnout, že dialog Romea a Julie je až po scénickou poznámku rýmově strukturován jako standardní Shakespearovský sonet (3 sloky po 4 verších střídavě rýmově a pak tzv. poslání, dvouverší rýmované sdruženě). Zkusme se alespoň na chvíli dívat na text z předpokládané perspektivy dobového diváka: Běžný blankvers alžbětinského dramatu je nerýmovaný, přechod k rýmu (aktivizace poetické funkce jazyka!) je již signálem, že se bude dít cosi specifického. Můžeme předpokládat, že v prvním čtyřverší, které Romeo pronese, divák rozpozná začátek sonetu, tradiční formy milostného vyznání. Napětí v situaci – otázka, jak zareaguje Julie na Romeovu výzvu – tedy není dáno jen obsahem promluvy, ale i její veršovou strukturou. To, že Julie přistoupí na hru a pokračuje v dialogu další slokou sonetu, je stejně důležitým prvkem jako to, o čem hovoří. Všimněme si dále, jak se promluvy zkracují, až po to, že závěrečné – sdruženě rýmované – uzavření sonetu si (budoucí) milenci rozdělí. S jistou nadsázkou můžeme říci, že zrození oné osudové lásky je ve zkratce vyjádřeno právě tím,

jak se Romeo a Julie „splašují“ při společném vytváření sonetu. Formální aspekt promluvy, poukazující k výrazně posílené poetické funkci, tak hraje minimálně stejnou roli jako obsahové reference textu.

Kromě toho je celá sekvence postavena na rozehrávání ambivalence přirovnání Romea k modlícímu se poutníkovi – rozehrávání dvojsmyslů dává sekvenci jak vnitřní dynamiku, tak koherenci.

Výše zmíněných šest funkcí řeči se v dramatu (jako v běžné komunikaci) samozřejmě překrývá, doplňuje, posiluje – dle aktuální potřeby, v případě dramatu dle autorova záměru. I když jde na první pohled o relativně abstraktní model řeči, opírá se o dosti konkrétní popis komunikační situace, jak ho navrhl Roman Jakobson (1995). Pro zprehlednění výkladu uvádím níže Jakobsonovo schéma komunikace ukazující, ke kterým prvkům situace se vztahuje která funkce.

kontext sdělení/zpráva mluvčí →→→→→→→→ adresát kontakt kód	referenční/informativní poetická expresivní →→→→→→→→ apelativní fatická metajazyková
--	--

Pro bližší seznámení s problematikou doporučuji blíže protudovat příslušnou kapitolu u Lukeše, případně sáhnout přímo po zde citované Jakobsonově studii – není tak komplikovaná, jak by se mohlo zdát (pouze drobné varování: samotné označování funkcí někdy kolísá, funkce referenční je někdy označována jako poznávací či odkazová, funkce expresivní jako emocioální, funkce apelativní jako konativní – v principu však jde o zcela synonymické termíny).

Dalším koncepčním pohledem, kterým můžeme nahlížet řeč v dramatu, je rozlišování monologu a dialogu. Opět je to problematika v lingvistice rozsáhle zpracovaná. U nás nelze než doporučit studii Jana Mukařovského *Dialog a monolog* (1948). Vzhledem k tomu, že jde o klíčovou studii, je nutné, abyste ji sami prostudovali. Vodítkem i kontrolou adekvátnosti vašeho čtení mohou být následující otázky, které byste měli být schopni po podrobném studiu studie zodpovědět:

1. Jaký je dle Mukařovského vztah mezi dialogem a monologem v běžné řeči, která komunikační forma je primární?
2. Jaké jsou základní rysy dialogu, čím se dialog jako jazykový projev vyznačuje?
3. Co je to významová výstavba dialogu, na čem je založena?
4. Jaké druhy či typy dialogů můžete rozeznávat – čím se od sebe liší?

Na svého učitele Mukařovského pak – pokud jde o teorii dialogu – navázal Jiří Veltruský spisem *Drama jako básnické dílo* (1999). I když Veltruského názory byly podrobeny následně polemice a jisté revizi (viz Procházka 1988, případně Vostrý 2010), z hlediska postřehů o výstavbě dialogu je Veltruského analýza zcela zásadní.



*Dialog
a monolog*



Prostudujte zejména první tři kapitoly knihy a pokuste se opět svou četbu shrnout dle následující osnovy:

1. Jak Veltruský posouvá Mukařovského pojetí pojmu dialog/monolog? Proč zavádí termíny dialogičnost/monologičnost?
2. Jak se podle Veltruského realizuje významové sjednocení a pohyb v dialogu? Co je to synonymická a homonymická významová řada?
3. Čím je podle Veltruského specifické utváření významů v dramatickém dialogu?
4. Pokuste se sami v dramatech, která jste četli, najít příklad toho, jak se jedna významová jednotka promítá do paralelně existujících významových kontextů (ná-pověda – zaměřujte se zejména na scény nedorozumění a sporů).



Studijní cíle:

- student je schopný vyložit jednotlivé funkce jazyka v dramatu a rozpoznat, jak jsou v dané situaci aktivizovány,
- student rozlišuje dialog a monolog v dramatu a zná jejich konstitutivní i distiktivní rysy.

10 Otevřené a uzavřené drama

Jak jste si mohli všimnout, velká část kategorií, jimiž jsme se snažili popsat možnosti strukturování dramatu, byla uspořádána do opozic. Německý teatrolog Volker Klotz navrhl v 60. letech 20. století poměrně široce přijímanou koncepci otevřeného a uzavřeného dramatu, která v podstatě opozice, kterými jsme se zabývali, shrnuje pod dva zastřešující pojmy. Distiktivní rysy obou typů dramatu lze přehledně shrnout následovně:

Uzavřené	Otevřené
Děj/Jednání	
Jednotný, do sebe uzavřený děj Kauzální propojení scén Zřetězení scén Jednotlivé scény jako kroky logického a psychologicky motivovaného vývoje	Více dějových rovin Roztržité dějové souvislosti Relativní autonomie jednotlivých epizod
Čas	
Jednota času Čas pouze rámuje dění Žádné časové skoky	Vrstevnatý čas Čas jako síla zasahující do jednání Časové skoky mezi scénami
Místo	
Jednota místa Prostor pouze rámuje dění	Četnost prostorů Prostory charakterizují a determinují jednání
Postavy	
Omezený počet postav Sociální stratifikace postav Vysoký stupeň sebeuvědomění postavy	Vysoký počet postav Žádné přesné sociální vymezení Komplexní souhra vnitřního a vnějšího světa
Kompozice	
Jednání jako souvislý celek Postup od celku k částem Funkční řazení scén do aktů a aktů do celku dramatu Lineární rozvíjení děje	Dominance střihu Postup od částí k celku Scény jsou svébytné Děj se rozvíjí skrze variace a kontrastování scén
Řeč	
Jednotný styl řeči (často veršová forma) Dialog jako řečový souboj (stichomytie) Uvědomění dominuje řeči	Pluralita řečových stylů Míšení stylových rovin a jednání slovem Směřuje k hovorové řeči Řeč dominuje nad uvědoměním

(podle Klotz 1960)

Jako vždy ani v tomto případě nelze tvrdit, že jde o dvě oddělené a neprostupné kategorie. Spíše o extrémní póly vymezující škálu podob, na níž se struktura dramatu pohybuje. Někdy se tyto dvě podoby nazývají dostředivá a odstředivá forma dramatu, což možná ještě lépe vystihuje dynamičnost jisté tendence ve struktuře hry. Výše uvedená tabulka může sloužit spíše jako vodítko, čeho si při analýze dramatu možno všimnout.



Klasicistní drama

Pro ilustraci uvedme jen několik příkladů, o nichž můžete dále diskutovat při seminářích:

Nejčistší podobu uzavřeného dramatu najdeme ve francouzské klasicistní tragédii: např. Racinova *Faidra* nebo *Britanicus* naplňují výměr zcela přesně. Mají malý, přesně funkčně rozvrstvený ansámbl postav, děj je sevřený, prostor jediný, řeč zcela stylizovaná do vysokého rétorického stylu bez jakýchkoliv příznaků osobního zabarvení, postavy mají vysoký stupeň sebereflexe (viz jejich rozhovory s důvěrníky). I v klasicistním dramatu se samozřejmě najdou výjimky – nejznámější je Corneillův *Cid*, kde je porušena jednota času (jinak jsou však všechny rysy přítomny).

Antické drama

Výraznou míru dostředivosti má i antické drama, není však striktním pravidlem. Ač Aristoteles v *Poetice* již některé rysy uzavřeného/dostředivého dramatu vytyká jako nejvhodnější pro tvorbu tragédie (zejména vyzdvihuje jednotu děje a času a funkční spojení jednotlivých scén), samotná praxe, která Aristotelovým úvahám předcházela, je poněkud jiná: někdy je porušena jednota prostoru (viz poslední díl Aischylovy *Oresteie* nebo Sofoklův *Aiás*), někdy je narušena přísná kauzalita děje (vstup *deus ex machina* v některých Sofoklových či Euripidových hrách), někdy je drama sledem jednotlivých volně propojených scén (nejpříkladněji Euripidovy *Trójanky*).

Shakespeare

Shakespeareovo dílo je z hlediska kompoziční otevřenosti/uzavřenosti přehlídkou nejrůznějších stupňů. Vysloveně uzavřené drama zde nenajdeme, nejvíce se mu blíží *Komedie plná omylů* (časoprostorová jednota je dodržena, kauzalita dominuje, ovšem jazyk střídá verš a prózu) nebo *Romeo a Julie* (téměř dokonalá jednota času i prostoru, kauzální zřetězení i motivace postav, hra se však vymyká střídáním komických a tragických scén, které je spojeno se střídáním vysokého a nízkého literárního stylu, opět verše a prózy). Příkladem více či méně odstředivých kompozic mohou být snad všechny ostatní hry – povšimněte si ovšem, že hry nemusí porušovat najednou všechny výměry uzavřeného dramatu, kompoziční „odstředivost“ se může projevit jen v některých složkách.

Moderní drama

Moderní drama je spíše přehlídkou různých forem otevřeného dramatu. Vhodným vstupem do této problematiky je spis Petera Szondiho *Theorie des Modernes Dramas* (slovensky jako *Teórie modernej drámy*, 1969). Szondi pro „uzavřené“ drama používá termín „absolutní“ – volí ho z toho důvodu, že tento typ dramatu „absolutizuje“ jednotný dramatický konflikt a jeho budování podřizuje všechny složky dramatu. Ve své knize popisuje tzv. krizi dramatu, tedy de facto rozpad uzavřené dramatické tvorby v moderním divadle od přelomu 19. a 20. století. Příklady Szondim uváděné můžou bez výhrad sloužit jako zástupci různých odstředivých kompozičních formací moderního a vlastně i současného dramatu.



Studijní cíle

- student rozlišuje uzavřenou a otevřenou formu dramatu, zná jejich základní rysy,
- student je schopen při analýze rozpoznat míru dostředivosti/odstředivosti kompozice hry.

11 Závěr

Ačkoli uzavíráme pro tuto chvíli náš výklad v tomto bodě, jistě tušíte, že oblast teorie dramatu jsme zdaleka nevyčerpali.

V tuto chvíli byste měli být obeznámeni s nezákladnějšími pojmy nezbytnými k analýze dramatu. Pro další rozšíření poslouží jednotlivá seminární setkání, kde se budeme snažit osvětlit si na dalších konkrétních příkladech mnohotvárnou proměnlivost dramatického textu.

Z následujícího soupisu literatury bych rád upozornil na knihy, které lze považovat za výslovně základní a zároveň relativně komplexní zpracování našeho tématu, měli byste je tedy co nejdříve prostudovat – ne jen pročíst – a pojetí v nich obsažená konfrontovat.

Aston, Savona	1991, <i>Theatre as Sign System</i> , London, Routledge
Hořínek, Zdeněk	1991, <i>Drama, divadlo, divák</i> , Brno, JAMU
Lukeš, Milan	1987, <i>Umění dramatu</i> , Praha, Melantrich
Styan, J. L.	1964, <i>Prvky dramatu</i> , Praha, Orbis

Doporučuji také, abyste si sami prostudovali všechny dílčí studie, na něž jsem odkazoval – v případě teoretického myšlení nelze než znovu zdůrazňovat, že nejlépe je poznáme přímo ze zdrojových textů. Tato studijní opora je de facto jen komentářem k cizím úvahám, s nimiž byste se měli obeznámit, nejelementárnějším úvodem k úvodům základním a náročnějším.



12 Literatura



- Aristoteles 1962, *Poetika*, Praha
- Aston, Savona 1991, *Theatre as Sign System*, London, Routledge
- Císař, Jan 2000, *Člověk v situaci*, Praha, ISV
- Fischer-Lichte, Erika 2004, *Dějiny drámy*, Bratislava, Divadelný ústav
- Freytag, Gustav 1944, *Technika dramatu*, Praha, Politika
- Honzl, Jindřich 1956, Hierarchie divadelních prostředků,
in týž: *K novému významu umění*, Praha
- Hořínek, Zdeněk 1991, *Drama, divadlo, divák*, Brno, JAMU
1995, *Cesty moderního dramatu*, Praha, nakl. Studia Ypsilon
1998, Mezi dvěma texty, in týž: *Divadlo mezi modernou
a postmodernou*, Praha, nakl. Studia Ypsilon,
2003, *O divadelní komedii*, Praha, Scéna
2006, Poznámky o poznámkách, *Divadelní revue*, č. 1
- Hostinský, Otokar 1911, *Drama a epos*, Praha, Topič
- Janoušek, Pavel 1989, *Rozměry dramatu*, Praha, Panorama
1993, *Studie o dramatu*, Praha, H & H
- Jakobson, Roman 1995, Lingvistika a poetika, in týž: *Poetická funkce*.
Praha: H & H 1995, s. 74–105
- Klotz, Volker 1960, *Geschlossene und offene Form im Drama*, München.
- Kroupa, Sgallová 1997, *O umění básnickém a dramatickém*, Praha,
Koniasch Latin Press
- Lessing, G. E. 1980, *Hamburská dramaturgie*, Praha, Orbis
- Lukeš, Milan 1985, *Základy shakespearovské dramaturgie*, Praha,
Karolinum
1987, *Umění dramatu*, Praha, Melantrich
- Mukařovský, Jan 1966, Čas ve filmu, in týž: *Studie z estetiky*, Praha, Orbis
1948, Dialog a monolog, in týž: *Kapitoly z české poetiky*,
sv. 1, Praha (Svoboda), s. 129–153
- Osolsobě, Ivo 2002, Divadlo jako komunikace komunikací o komunikaci,
in týž: *OstENZE, hra, jazyk*, Brno, Host
- Pavis, Patrice 2003, *Divadelní slovník*, Praha, Divadelní ústav
- Pavlovský, Petr 2004, *Základní pojmy divadla – teatrologický slovník*,
Praha, Libri
- Procházka, Miroslav 1988, *Znaky dramatu a divadla*, Praha, Panorama
- Stehlíková, Eva 2005, *Antické divadlo*, Praha, Karolinum
- Styan, J. L. 1964, *Prvky dramatu*, Praha, Orbis
- Szodni, Peter 1969, *Teória modernej drámy*, Bratislava, Tatran
- Todorov, Tzvetan 1965, *Théorie de la littérature*, Paris, Le Seuil
- Veltruský, Jiří 1994, *Příspěvky k teorii divadla*, Praha, Divadelní ústav
1999, *Drama jako básnické dílo*, Brno, Host
- Vlašín, Mojmír (ed.) 1984, *Slovník literární teorie*, Praha, Československý spisovatel
- Vostrý, Jaroslav 2001, *Režie je umění*, Praha, AMU
2010, *Scénologie dramatu*, Praha, KANT
- Zich, Otakar 1986, *Estetika dramatického umění*, Praha, Panorama

Všechny dramatické texty užití jako příklady jsou běžné dostupné v českých překladech, laskavý čtenář nechtě je vyhledá sám, např. v databázi Knihovny Divadelního ústavu.

13 Přílohy

13.1 Tabulka pro klasifikaci scénických poznámek



1. Postava: identifikace	
<i>Funkce</i>	<i>Intradialogicky</i>
1. Identifikace/popis při prvním příchodu na scénu	
2. Výrazné rysy	
3. Vztah k ostatním/pozice na scéně	
2. Postava: fyzické jednání	
4. Příchod	
5. Odchod	
6. Chování	
7. Pohyb po scéně	
8. Držení těla	
9. Gesto	
10. Akce: směrem k sobě	
11. Akce: směrem k druhému	

12. Akce: postava a objekt	
13. Reakce	
3. Postava: hlasové určení	
14. Výraz ve tváři	
15. Výraz řeči (emocionální zabarvení, dikce atp.)	
16. Tempo řeči	
17. Hlasitost	
18. Neverbální gesto	
4. Promluva: formální aspekty	
19. Oslovený: k sobě	
20. Oslovený: jiná postava	
21. Oslovený: divák	
22. Stranou	
23. Ticho/Pauza	

<i>5. Prvky scény</i>	
24. Scéna: místo	
25. Scéna: vzhled jeviště	
26. Úrovně jeviště/prostory	
27. Vztah jeviště a zákulisí	
28. Čas: denní doba	
29. Čas: roční období	
30. Čas: v rámci syžetu	
31. Čas: délka představení	
32. Kostým: rozlišovací znaky	
33. Kostým: specifický pro situaci/převlek	
34. Rekvizity	
35. Světlo	
36. Zvuk: na scéně/za scénou	

13.2 Příklady časoprostorové analýzy hry



Romeo a Julie

Čas syžetu a fabule – je shodný

- hra začíná brzy ráno
- 1. den končí 1. scénou 2. dějství
- 2. scénou 2. dějství začíná den nový
- ale teprve ve 4. scéně 3. dějství se dozvídáme konkrétnější časový údaj:

Kapulet: Co je dnes za den?

Paris: Pondělí

- 5. scénou 3. dějství pak začíná nový den, tedy úterý
- v 1. scéně 4. dějství:

Vavřinec: Zítřka večer – zítřka je středa – půjdeš sama spát...

- středa začíná 4. scénou 4. dějství
- hra končí 5. dne opět za svítání
- trvá tedy od neděle do čtvrtka

- kromě dnů v týdnu se dozvídáme i jiné časové údaje, např. kolik je právě hodin 2. dějství 4. scéna

Julie: Odešla v devět a teď je dvanáct!

4. dějství 4. scéna

Kapulet: Odbily už tři!

Atd.

- dozvídáme se také roční období, je léto

1. dějství 3. scéna

Chůva: Kdy máme dožínky?

Paní Kapuletová: Za 14 dní a kousek.

- také se dozvídáme datum Juliiných narozenin

1. dějství 3. scéna

Chůva: ...v noci posledního července jí je čtrnáct...

OTHELLO

Dílo celkem veršů: 4259

	Verše	Počet	Procentuálně z celku
Expozice	1–777	777	18,24 %
Kolize	778–2375	1598	37,52 %
Krize	2376–3068	693	16,28 %
Peripetie	3069–3529	461	10,82 %
Katastrofa	3530–4259	730	17,14 %

Jednání I.

- Scéna 1.** Noc, po půlnoci, den první – sobota.
- Scéna 2.** Ta samá noc, ale později než ve scéně 1.
- Scéna 3.** Ta samá noc, ještě později.

Jednání II.

- Scéna 1.** Ráno, určitě po deváté hodině, den první – sobota.
- Scéna 2.** Pět odpoledne.
- Scéna 3.** Začíná něco před desátou večer, končí ráno druhého dne – neděle.

Jednání III.

- Scéna 1.** Ráno, druhý den – neděle.
- Scéna 2.** Někdy mezi první a třetí scénou.
- Scéna 3.** Začíná pár chvil před obědem, probíhá i v čase oběda.
- Scéna 4.** Někdy během dne, pravděpodobně odpoledne.

Jednání IV.

- Scéna 1.** Později tohoto odpoledne, blíže nespecifikované.
- Scéna 2.** Začíná nějaký čas před večeří, končí po večeří, mezi večerem a nocí.
- Scéna 3.** Noc, asi kolem desáté, jedenácté – jde se spát.

Jednání V.

- Scéna 1.** Někdy v noci mezi nedělí a pondělím.
- Scéna 2.** Určitě během, ale hlavně po scéně 1. Blíže ale nespecifikováno.

Mgr. David Drozd, Ph.D.

Kapitoly z teorie dramatu

Určeno pro formu studia a studijní program (obor):
Divadelní věda – Filmová věda, kombinované studium

Výkonný redaktor doc. Mgr. Jiří Špička, Ph.D.

Odpovědná redaktorka Mgr. Lucie Loutocká

Návrh sazby Mgr. Petr Jančík

Technická redakce VUP

Návrh obálky agentura TAH

Úprava obálky Jiří Jurečka

Vydala a vytiskla Univerzita Palackého v Olomouci

Křížkovského 8, 771 47 Olomouc

www.vydavatelstvi.upol.cz

www.e-shop.upol.cz

vup@upol.cz

1. vydání

Olomouc 2013

Ediční řada – Studijní opory

ISBN 978-80-244-3642-5

Neprodejná publikace

VUP 2013/474