

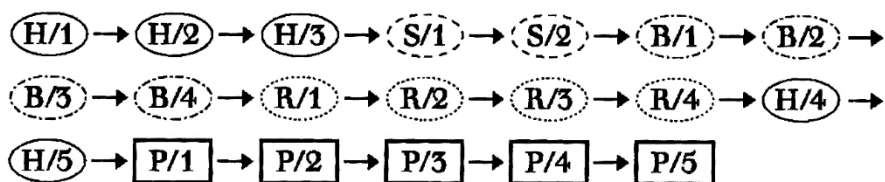
## Příloha (schéma hry *Eduard*)

HAVEL, Václav. Komentář ke hře *Eduard*: Teoretická část diplomní práce. In: *O divadle*. Praha: Knihovna Václava Havla, 2012. s. 439.

tomností dalších osob během této doby v tomto prostoru. Časová následnost těchto motivických úseků v příběhu hry vyplývá z tohoto přehledu:

	motivický úsek	znak
1	snídaně Humla s Humlovou, odchod Humlové do zaměstnání	Ⓜ
2	Humlova ranní toaleta, úklid bytu	Ⓢ
3	příchod Blanky, její návštěva a odchod (doručení zprávy o průzkumu)	Ⓟ
4	příchod Renaty, její návštěva a odchod	Ⓡ
1	návrat Humlové ze zaměstnání, její odchod do biografu	Ⓜ
5	příchod „průzkumníků“, celý průběh jejich návštěvy až po odchod Balcárkové	Ⓟ

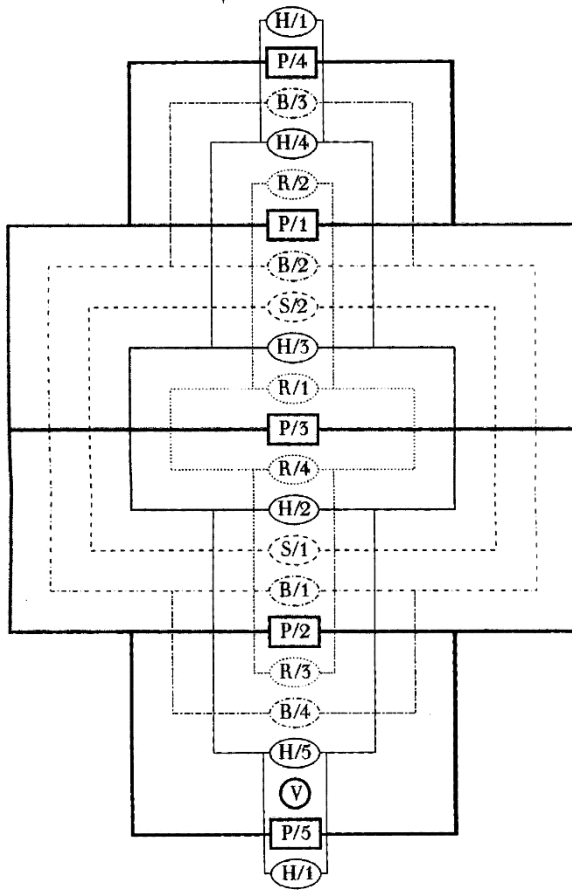
Každý z těchto motivických úseků je pak rozdělen (pomocí příchodů a odchodů postav) do určitého počtu základních výstupů, odpovídajících sekvencím hry. Označíme-li každou sekvenci hry znakem motivického úseku, k němuž přísluší, lomeným číslem odpovídajícím jejímu pořadí v rámci tohoto motivického úseku, můžeme celkovou - „správnou“ - posloupnost sekvencí v příběhu hry zapsat takto:



Tamtéž, s. 441; 443.

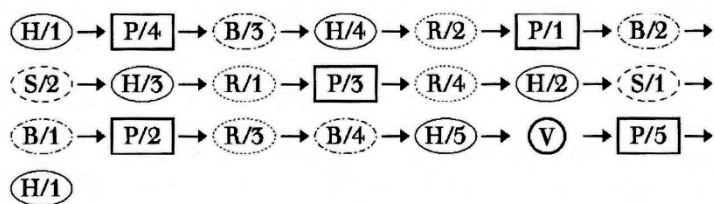
GRAF 1

Posloupnost sekvencí ve hře ↓



motivický úsek	pořadí jeho sekvencí ve hře
Ⓜ	1 - 4 - 3 - 2 - 5
Ⓢ	2 - 1
Ⓟ	3 - 2 - 1 - 4
Ⓡ	2 - 1 - 4 - 3
Ⓟ	4 - 1 - 3 - 2 - 5

Spojením tohoto proměnlivého pořadí sekvencí týchž motivických úseků s celkovým symetrickým schématem vznikla *konečná posloupnost sekvencí hry*:



Tamtéž, s. 444.

GRAF 2  
Posloupnost sekvencí  
v příběhu

