

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav bohemistiky pro cizince a komunikaci neslyšících

Diplomová práce

Mgr. Minami Toyoshima

Alternativní jazyk ve hrách Václava Havla
– rytmus ve hrách *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*

Alternative language in Václav Havel's plays – rhythm in plays *The Increased
Difficulty of Concentration* and *Largo desolato*

Praha 2024

Vedoucí práce: PhDr. Barbara Topolová, Ph.D.
Konzultanta práce: Prof. PhDr. Vladimír Just, CSc.

Poděkování

Chtěla bych poděkovat své vedoucí práce PhDr. Barbaře Topolové, Ph.D. a konzultantovi Prof. PhDr. Vladimíru Justovi, CSc. za podnětné připomínky, odborné rady a vstřícnou pomoc při psaní této práce.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Obsah této práce je založen na stati se stejným titulem, která byla vydána v sborníku konference *Studentská literárněvědná konference 2022: sborník vybraných příspěvků ze Studentské literárněvědné konference konané na FF UP v Olomouci ve dnech 4.-5.5.2022* (MACHALA, Lubomír. A KORHOŇOVÁ, Jitka (ed.), Olomouc: Univerzita Palackého, 2023, s. 45–56.). Části práce se shodují s touto statí. Pokud se v této stati a v diplomové práci objeví totožné či podobné pasáže, upozorním na to v poznámce pod čarou.

V Praze, dne 31. prosince 2023

Minami Toyoshima

Klíčová slova (česky)

Václav Havel, hra, *Ztížená možnost soustředění*, *Largo desolato*, drama, fráze, rytmus, strukturní analýza

Klíčová slova (anglicky):

Václav Havel, play, *The Increased Difficulty of Concentration*, *Largo desolato*, drama, phrase, rhythm, structural analysis

Abstrakt (česky)

Ve hrách Václava Havla jazyk postav ztrácí svou komunikační funkci v dialogu kvůli tomu, že jejich promluvy se primárně skládají z frází, které nahrazují dějotvornou funkci postav. Když k dialogu, jenž je základem žánru dramatu, neslouží jazyk, existuje nějaký „alternativní jazyk“, který nahrazuje komunikaci mezi texty a recipienty děl? V této diplomové práci za něj autorka navrhuje považovat rytmus hry a bude ho analyzovat ve hrách *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*.

První kapitola bude věnována ukázce problematiky jazyka v Havlových hrách, Havlova zaujetí strukturou a hudební inspirace při tvorbě her. Ve druhé kapitole se autorka bude zabývat rytmem z teoretické stránky. Zmíní definici rytmu a pojedná o rytmu v oblasti teatrologie. Dále připomene pojem „rubato“ Josefa Šafaříka, který spojuje koncept rytmu s problematikou mechanizace člověka, jedním z obecných témat Havlových her. Ve třetí kapitole autorka analyzuje rytmus dvou Havlových her. Pokusí se objasnit charakteristiku rytmu v obou hrách a popřemýšlí o jeho efektu a významu. Ve čtvrté kapitole se zaměří na analýzu poměru protagonistů k výše zkoumanému rytmu jednotlivých her. Nebude zkoumat rytmus v Havlových hrách jen z výhradně strukturálního hlediska, nýbrž i v souvislosti s tématem a dějem her.

Abstract (in English):

In Václav Havel's plays, language often loses its communicative function in dialogs, since characters' speeches mostly consist of phrases, which replace the plot-forming function of the play. The genre of drama is based on dialog, so the question arises: is there an "alternative language" that can replace the dysfunctional communication between texts and its receivers? In this thesis the author regards rhythm of Havel's plays as an "alternative language" and analyses it in the plays *The Increased Difficulty of Concentration* and *Largo desolato*.

The first chapter demonstrates Havel's obsession with structure and musical inspiration in the creation of his plays, as well as the issue of language in them. The second chapter discusses rhythm from a theoretical perspective. The chapter introduces the definition of rhythm and its application in theatre studies. Additionally, it recalls Josef Šafařík's concept of "rubato," which connects the concept of rhythm with the issue of human mechanization, a common theme in Havel's plays. The third chapter analyses the rhythm of *The Increased Difficulty of Concentration* and *Largo desolato*. The analysis aims to clarify the rhythm characteristics in both plays and reflect on their effects and meanings. In chapter four, the author analyses the relationship between the protagonists and the rhythm of each play examined. The analysis considers not only the structural aspect of rhythm in Havel's plays, but also its relation to the themes and plots.

Obsah

Předmluva.....	9
1. Úvod: Jazyk a struktura Havlových her.....	13
1.1. Literatura o jazyku Havlových her	13
1.2. Ukázky „frázovitosti“ v promluvách postav.....	15
1.3. Havlovy komentáře ke struktuře jeho her.....	17
2. Rytmus a mechanizace člověka.....	21
2.1. Definice pojmu rytmus a jeho prvky.....	21
2.2. Rytmus a složky v divadelním umění.....	26
2.3. Rubato čili vztah mezi rytmem a mechanizací člověka.....	31
3. Analýza her	36
3.1. <i>Ztížená možnost soustředění</i> – převrácený vztah člověka a mechaniky.....	37
(1) Rytmus syžetu a dějových linií.....	37
(2) Rytmus struktury (otevřená/uzavřená struktura)	40
(3) Rytmus jazykový	42
(4) Rytmus mimojazykový.....	49
3.2. <i>Largo desolato</i> – odklad a nečas.....	51
(1) Rytmus syžetu a dějových linií.....	51
(2) Rytmus struktury (otevřená/uzavřená struktura)	57
(3) Rytmus jazykový	60
(4) Rytmus mimojazykový.....	63
4. Poměr protagonistů k rytmu.....	66
4.1. Charaktery protagonistů.....	66

4.2. Poměr protagonistů k rytmu.....	69
Závěr.....	70
Seznam použité literatury.....	73
Příloha	

Předmluva

Tato diplomová práce – „Alternativní jazyk ve hrách Václava Havla – rytmus ve hrách *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*“ – se pokusí ukázat, že v několika Havlových hrách má rytmus jejich struktury význam a něco nám sděluje. Poté, co jsem v březnu 2021 na Tokijské univerzitě odevzdala diplomovou práci „*Zahradní slavnost* Václava Havla a pojem absurdního divadla v kontextu Divadla Na zábradlí“, ve které jsem analyzovala text hry *Zahradní slavnosti* (1963) a její premiéru v Divadle Na zábradlí v prosinci 1963 z hlediska pojmu absurdního divadla, narazila jsem na důležité problémy při analýze Havlových her: nebezpečí, že analýza je ovlivněna výkladem, který Havel sám uvádí v poznámkách ke svým hrám nebo v korespondenci. Obzvlášť o tématech svých her Havel velice dobře píše v různých doprovodných textech a je těžké zachovat si odstup od jeho vlastního výkladu, i když umělecké dílo by mělo být otevřeno volné interpretaci. Druhý problém souvisí s jazykem. Ačkoli existuje mnoho studií zkoumajících zvláštnost jazyka v Havlových hrách, pojmenovávají jazyk těchto her převážně tak, že popírají rysy lidského jazyka. Popis jevu pomocí formulace tak jako „u X chybí Y“ nebo „X postrádá Y“ sice objasňuje to, čím daný fenomén není, ale to jako samostatná definice nestačí. Je-li možné jazyk v Havlových hrách nazvat jako „havlovštinu“, je třeba považovat havlovštinu za alternativní jazyk, který překračuje představu dosavadního lidského jazyka, a definovat charakteristiky havlovštiny. Tato diplomová práce, kterou píše na Ústavu bohemistiky pro cizince a komunikaci neslyšících, spolu s mou třetí diplomovou prací „Motiv psaní a podepsání ve hrách Václava Havla“, kterou píše na Katedře divadelní vědy na FF UK, slouží ke společnému projektu: objasnění znaků havlovštiny.

Ke konceptu „alternativní jazyk“ mne inspiroval koncept „druhé kultury“, který je zmíněn jako podstatný prostředek disidentského hnutí v eseji *Moc*

bezmocných (1978). V osmnácté kapitole, ve které Havel vysvětluje cíl disidentského hnutí pod nátlakem „post-totalitního systému“, používá slovo „paralelní polis“, které je míněno jako shromáždění lidí a činností vymezujících se vůči oficiální sféře života a existující co nejvíce mimo ni. V „paralelní polis“ lidé hledají „službu pravdě“, tj. „skutečnou intenci života“,¹ která je nezávislá na požadavku nebo nátlaku systému. „Druhá kultura“ je prostředkem, prostřednictvím něhož je možné uskutečnit budování „paralelní polis“, a tady Havel uvádí příklady realizace „druhé kultury“ včetně samizdatové edice a soukromého představení.² Když nahlédneme Havlovu aktivitu, která překračuje žánrové hranice, lze říci, že tvorba her pro něj byla jedním z prostředků k realizaci „druhé kultury“.³ Adjektivum „druhá“ tady zřejmě poukazuje spíše na alternativnost čili jinakost vůči „oficiální“ kultuře než na druhotnost. Z toho vyplývá hypotéza, že Havel ve svých hrách zkusil vytvořit „alternativní jazyk“, aby podněcoval příjemce díla k novému modu vnímání jazyka.

V průběhu čtení autorských poznámek a komentářů k Havlovým hrám jsem stanovila rytmus jako klíčové hledisko k analýze „havlovštiny“. Havel opakovaně upozorňuje na důležitost formy a struktury u svých her, jak ukážeme v Úvodu, ale nikterak jasně to nezdůvodňuje. Mé tušení o Havlově zaujetí formou a strukturou potvrdilo studium amerického bohemisty Davida Danahera, který napsal monografii *Reading Václav Havel*. V této knize Danaher píše: „V Havlově

¹ HAVEL, Václav. *Moc bezmocných*. In: *Spisy 4, eseje a jiné texty z let 1970-1989, Dálkový výslech*. Praha: Torst, 1999, s. 302.

² Tamtéž, s. 303.

³ Pojem „druhá kultura“ sice vznikl až v 70. letech v diskuzi o alternativních možnostech kultury, která se liší od oficiálního proudu kultury (např. samizdatová produkce, bytová divadla, ilegální koncerty etc.), ale její kořeny můžeme najít již v 60. letech. Například v oblasti divadla vznik malých divadel, která byla charakterizována nezávislostí na režimem schváleném plánu provozu divadla, tvořil protikladný proud vůči tzv. kamennému divadlu, které bylo oficiálně povolené. Ačkoli po roce 1968 byla většina malých divadel donucena k ústupku či zániku, jejich duch pokračoval během normalizačního období ve studiových divadlech nebo bytových divadlech. Již v raném období Havlovy činnosti v divadle, tedy v 60. letech, kdy Havel věnoval své hry jednomu z malých divadel, Divadle Na zábradlí, lze najít podhoubí „druhé kultury“.

dramatickém stylu je obraz pravdy reprezentován a vytvořen spíš jako proces (jak) než data (co). Objasnění smyslu ‚zvláštností‘ Havlových her vyžaduje, abychom znovu promýšleli svoje předpoklady o tom, co je pravda a jak pravda může být uskutečněna prostřednictvím divadelního představení.“⁴ Jinými slovy, je důležité pozorovat nejen *co* (obsah, téma), ale *jak* (formu) tematizují Havlovy hry.

Důvod, proč jsem vybrala pojem „rytmus“ a nikoli „struktura“ nebo „forma“, vychází z mých zkušeností se sledováním divadelních představení Havlových her. Shlédla jsem se různá představení v České republice a také jsem viděla videozáznam starších představení. Z těchto zkušeností jsem získala dojem, že rytmus představení je klíčový pro úspěch celé inscenace. Když jsou herci podřízeni rytmu, který nabízí původní text, poetika hry se stává efektivnější. To jsem zažila například na představení *Vyrozumění* (1965), které bylo uvedeno v rámci Festivalu Divadlo v Plzni 16. září 2021 (Soubor: JAMU-STUDIO MARTA, režie: Martina Frejová Krátká). V tomto představení přesný rytmus replik, který působil jako ozubené kolo nástroje, rezonoval s intenzitou šíleného a bezvýchodného zacyklení úřednického procesu. Po setkání s tímto představením jsem se začala zajímat o rytmus her Václava Havla.

K analýze jsem vybrala dvě hry: *Ztížená možnost soustředění* (1968) a *Largo desolato* (1984). *Ztížená možnost soustředění* má velice experimentální formální rámec. Čtení i sledování hry na jevišti je přerušováno složitým křížením různých dějových linií a časovými skoky. Je to příklad, ve kterém rytmus hry je důležitější než obsah příběhu. *Largo desolato* má též experimentální výstavbu, která je

⁴ DANAHER, David S. *Reading Václav Havel*. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2015, s. 14. Přeložila z anglického originálu této monografie autorka práce.: “In Havel’s dramatic style, truth is reconceptualized more of a process (a *how*) than a datum (a *what*). To make sense of the “weirdness” of Havel’s plays requires us to rethink our own expectations about what truth is and how it can be meaningfully enacted through theatrical performance.”

rozdělena na sedm obrazů, z nichž několik obrazů jsou totožné nonverbální scény. Jak titul ukazuje, hra tíhne k hudební podobě a Havel sám to zdůrazňuje v poznámce ke hře. Pokusíme se analyzovat rytmus těchto her v různých vrstvách a objasnit vztah mezi formou (rytmem) a obsahem (poetikou hry).

Metodologie rozboru je textová analýza, přesněji strukturní analýza hry. V první kapitole, která slouží jako úvod, představíme pozadí vzniku tématu rytmus. Ukážeme, jak „havlovština“ byla dosud popsána ve studiích a též odkážeme na Havlovu posedlost strukturou her. Ve druhé kapitole se pokusíme definovat pojem rytmus a jeho prvky. Na základě těchto definic budeme analyzovat hry ve třetí kapitole, přičemž rozborů jsou rozděleny do čtyř vrstev: rozbor rytmu syžetu a dějových linií, uzavřenosti a otevřenosti struktury, rytmu jazykového a rytmu mimojazykového. Ve čtvrté kapitole objasníme, jaký vztah mají protagonisté her s jejich rytmem. V závěru shrneme, jak rytmus her slouží k poetice. Zvolený způsob citování v práci je ČSN ISO 690:2022.

1. Úvod: Jazyk a struktura Havlových her

1.1. Literatura o jazyku Havlových her

Zvláštní charakteristika jazyka ve hrách Václava Havla se dosud stala tématem mnoha studií a recenzí. Jedno z nejtrefnějších pojmenování tohoto fenoménu najdeme například ve stati „Uvedení *Zahradní slavnosti*“ Jana Grossmana, režiséra Havlových her a jeho divadelního spolupracovníka v Divadle Na zábradlí, která byla napsán jako doslov k prvnímu knižnímu vydání hry v roce 1964.

Jednat frázovitě znamená řešit vztah ke skutečnosti ne věcně, subjektivně a angažovaně, ale aplikací vyzkoušené myšlenkové nebo jazykové šablony, běžné konverzace, frekventovaného klišé. Fráze je výrazem neosobnosti, funguje mechanicky, automatizuje člověka a lidské vztahy. [...] Taková frázovitost je výsledkem polovzdělanosti, která se rychle orientuje ve všem, protože ničemu důkladně nerozumí. Fráze zjednodušuje a schematizuje vrstevnatou a rozmanitou skutečnost do několika přihrádek: třídí jedinečné jevy podle několika jejich společných znaků, často vnějších a nepodstatných.⁵

Tady Grossman zdůrazňuje „frázovitost“ promluv u postav v *Zahradní slavnosti* a tato vlastnost se objevuje i v mnoha dalších hrách Václava Havla. Podobnou problematiku tematizuje Vladimír Just ve stati „Příspěvek k jazyku esperanto aneb Dramatické neosoby Václava Havla“ (2004). Just pojmenovává jazyk, postrádající „osobní ručení“ pod přetvářkou objektivitu, která je ovšem „hledisko nikoho“, jako

⁵ GROSSMAN, Jan. Uvedení *Zahradní slavnosti*. In: *Analýzy*. Praha: Československý spisovatel, 1991, s. 309.

„experanto“, tedy složeninu slov „expert“ a „esperanto“.

[...] „nesnesitelná lehkost“ prázdnoty, jež svou podstatu maskuje o to křiklavějším vršením věcí a inflací slov, argumentů, hesel, sloganů a reklamních efektů, toto verbální pentlení prázdnoty se projevuje navenek povlávajícími fábory, fanglemi a mávátky různých „pravd“, vyráběných na objednávku vždy všeho schopnými, zaměnitelnými experty.⁶

Oba citáty z Grossmana a Justa odkazují k tendenci řeči, která redukuje složitou realitu na předem prefabrikovanou kategorizaci, a která tak zbavuje uživatele jazyka odpovědnosti a angažovaného vztahu ke světu.

Výsledkem nasycení dramatických replik „frází“ či „experantem“ je stav, ve kterém je podle Grossmana fráze hlavním „hrdinou“ hry.

V *Zahradní slavnosti* však není fráze vyjadřovacím a manipulačním prostředkem určitého člověka, ale hlavním aktérem celé hry. Fráze posunuje a komplikuje zápletku, posunuje příběh, a odtržena od jedinečné skutečnosti, vyrábí a prosazuje skutečnost novou a vlastní.⁷

Toto konstatování též platí pro mnoho Havlových dramatických postav z různých her: postavy používají ustálené slovní obraty vytržené z kontextu, a proto dialogy vypadají jako koláž nahodilých klišé, která vůbec neodrážejí charakter ani osobitost postav. Tím fráze nahrazuje dějotvornou funkci postav a jazyk ztrácí svou komunikační funkci.

⁶ JUST, Vladimír. Příspěvek k jazyku experanto aneb Dramatické neosoby Václava Havla. *Divadelní revue*. roč. 15 (2004), č. 3, s. 4.

⁷ GROSSMAN, Uvedení, s. 311.

1.2. Ukázky „frázovitosti“ v promluvách postav

Teoretická studia pojmenovala typický jev jazyka v Havlových hrách jako „frázovitost“. V této části kapitoly se pokusím ukázat konkrétní případy této frázovitosti a kategorizovat její druhy.

Frazeologismus v promluvách je jedním z typických rysů „frázovitosti“ v Havlových hrách. Například „Nebudeme přece dělat někomu pokusného králíka!“⁸ u Grosse a Baláše ve *Vyrozumění*, „Nejsou to všechno jenom těšínská jablíčka?“⁹ u Renaty a Humlové ve *Ztížené možnosti soustředění*, „Jestli mě necháte na holičkách“¹⁰ u Filcha v *Žebrácké opeře*, „Oni vám totiž brzo utnou tipec!“¹¹ u Pechara v *Horském hostelu* jsou typické lidové či kvazi-lidové frazémy. Občas se objevuje i tzv. neofrazeologie¹² – nový frazeologismus, který vznikl z mediálních a publicistických textů, filmů, reklam a písní atd. Například „Jsme s vámi, buďte s námi!“¹³ u druhého Ládi v *Largo desolato* je původně výraz, který zazněl v rozhlase hned po okupaci vojsky Varšavské smlouvy 21. srpna 1968. Toto provolání se za okupace Československa v roce 1968 stalo významnou výpovědí k občanům a opakovalo se tak často a stále méně odpovídalo realitě – proto je v promluvě Ládi automatizovaná výpověď karikována. Lze nalézt i příklad opačného vzniku neofrazeologie – citát ze hry se stává dobovým frazémem: jde o případ repliky Sládka v *Audienci*, „Co dnes děláte? Koulíte?“/ „Příkuluji–“/ „Příkulovat je lepší než koulet, že jo?“¹⁴

Frazém se občas stává předmětem aktualizací. Například fráze „vylít

⁸ HAVEL, Václav. *Vyrozumění*. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 109.

⁹ HAVEL. *Ztížená možnost soustředění*. In: *Spisy 2*, s. 267; 296; 312.

¹⁰ HAVEL. *Žebrácká opera*. In: *Spisy 2*, s. 429

¹¹ HAVEL. *Horský hotel*. In: *Spisy 2*, s. 609; 626; 630; 632; 637; 639.

¹² JANOVEC, Ladislav. *Neologie*. In: ADÁMKOVÁ, Petra et. al. *Studie k moderní mluvnici češtiny. 4. Dynamika českého lexika a lexikologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2013, s. 128.

¹³ HAVEL. *Largo desolato*. In: *Spisy 2*, s. 703

¹⁴ HAVEL. *Audience*. In: *Spisy 2*, s. 524.

s vaničkou i dítě“ se v *Asanaci* nejprve vyskytuje v promluvě Ulče ve třetím dějství („Jen se bojím, abychom nevytili s vaničkou i dítě –“¹⁵) a v následujícím dějství druhý inspektor opakuje tutéž frázi, ale v jiném kontextu: „Nepřišel jsem vylít s vaničkou i dítě. Chci dítě naopak z vaničky vyjmout, osušit a ošetřit, aby mohlo dál zdravě žít a rozvíjet se do krásy.“¹⁶ Tady se druhý inspektor, který usiluje o asanaci města, přesouvá z metaforické dimenze frazeologie do fyzické a aktualizuje ji pro legitimizaci svého záměru. Podobný posun z metaforické do fyzické sféry lze najít také v *Zahradní slavnosti* s dramatickým efektem. Na závěrečném výstupu Hugových rodičů Pludková, Hugova matka, říká, „po nás neštěkne ani pes“ a následně se skutečně ozve ze skříně zaštekání.¹⁷

Frazém se běžně stanovuje na základě proniknutí do slovní zásoby uživatelů jazyka, a to se děje prostřednictvím skutečného používání v komunikaci nebo pomocí médií. Ve světě Havlových her ale existuje zvláštní „frazém“, který opakovaně zaznívá v různých dramatických textech. Například „já jsem obyčejnej člověk“ je jeho typickým příkladem. Taková fráze se vyskytuje v *Audienci*, *Horském hotelu* i *Largo desolato*. Postavy zdánlivou skromností chtějí účelově definovat svůj status, zbavit se odpovědnosti a zároveň manipulovat s ostatními postavami podle vlastního zájmu.

Další kategorií „frázovitosti“ je opakování – to vytváří rytmus hry. Opakující se výrazy jsou vysloveny stejnými, ale často i jinými postavami nehledě na kontext. Detailní ukázky a analýzy přineseme ve třetí kapitole, ale důležité je, že opakování, podle Aleny Štěrbové, vede občas k „nekomunikaci“,¹⁸ tzn. mechanicky opakované repliky na sebe navzájem kontextově nenavazují. Je to protikladný typ

¹⁵ HAVEL. *Asanace*. In: *Spisy 2*, s. 893

¹⁶ Tamtéž, s. 912.

¹⁷ HAVEL. *Zahradní slavnost*. In: *Spisy 2*, s. 98.

¹⁸ ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Modelové hry Václava Havla*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2002, s. 60.

diskomunikace vzhledem k typicky havlovskému „vyvíňujícímu monologu“,¹⁹ ve kterém postavy, které mluví frázovitě, deklamují velice dlouhý monolog a způsobem „dialektické metafyziky“²⁰ přesvědčují ostatní postavy podivnou logikou. Naproti tomu scény, ve kterých se opakují dosavadní promluvy a přehodí se repliky a jejich původci, jsou charakterizované dialogičností, ale nikoli komunikativností.

Na základě tohoto tvrzení jsme si položili dvě následující otázky:²¹

- (1) Pokud jazyk v Havlových hrách ztrácí komunikační funkci, jak je možné, že hra nám něco sděluje?
- (2) Existuje v tomto případě v Havlových hrách alternativní jazyk, který nahrazuje komunikační funkci běžného jazyka?

Při uvažování nad těmito dvěma otázkami nám poskytnou dobrý základ následující Havlovy poznámky ke hrám.

1.3. Havlovy komentáře ke struktuře jeho her

Jestliže repliky u postav postrádají dějotvornou a komunikační funkci, jak se hry mají inscenovat? K této otázce se Havel sám opakovaně vrací ve svých

¹⁹ Toto terminologie používá Vladimír Just ve své přednášce Poetika Václava Havla na FFUK. Můžeme najít příklady vyvíňujícího monologu ve veškerých celovečerních hrách Václava Havla a typicky se poskytují na závěru her.

²⁰ Havel uvádí typické stylizace „dialektické metafyziky“ ve stati „O dialektické metafyzice“: „Ano, ale i“, „Zajisté, ovšem na druhé straně“, „Z určitého hlediska ano, ale z jiného hlediska nikoli“, „Pravda je kdesi uprostřed“, „Oba (respektive všech deset, sto, tisíc) názory mají své pozitivní rysy, ale oba (respektive všech deset, sto, tisíc) mají i své negativní rysy“, „Nesmíme na jedné straně přeceňovat, nesmíme však na druhé straně podceňovat“, „V určité etapě zajisté ano, ale v jiné etapě rozhodně ne“, atd. (HAVEL, Václav. O dialektické metafyzice. In: *Protokoly*. Praha: Mladá fronta, 1966, s. 72–73.). Podle Havla však takový pedantický a na první pohled všechno syntetizující styl diskuze potlačuje cenné protikladné názory, a generuje smíšený, ale bezcenný pohled (Tamtéž, s. 70).

²¹ Tyto dvě otázky se též poskytují v mé stati ve sborníku. Viz: TOYOSHIMA, Minami. Alternativní jazyk v hrách Václava Havla —rytmus v hrách *Ztížená možnost soustředění a Largo desolato*. In: Lubomír Machala a Jitka Korhoňová (ed.). *Studentská literárněvědná konference 2022: sborník vybraných příspěvků ze Studentské literárněvědné konference konané na FF UP v Olomouci ve dnech 4.-5.5.2022*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2023, s.46.

komentářích k vlastním hrám a podtrhuje důležitost struktury. V „Poznámkách ke generální zkoušce hry *Vyrozumění*“, které Havel adresoval režisérovi hry Janu Grossmanovi, píše toto:

[...] je nutné dodržet a zvýraznit logiku prostorového půdorysu hry. [...] [N]emá-li hra působit jako nezvládnuté a libovolné přicházení a odcházení, musí se toto dodržet. [...] [M]á-li přicházení a odcházení logiku, divák pozná (v globálním zážitku z představení), že mělo logiku. A je-li inteligentnější, vytuší i jakou. Což je důležité: celá hra je do sebe zapadající mechanismus, a to se nesmí v žádné její složce ztratit.²²

Požadavek na dodržování struktury je vyjádřen i v komentářích k hrám, které budu analyzovat v této práci. *Ztížená možnost soustředění* byla původně napsána pod názvem *Eduard* a byla koncipována jako diplomová práce na Akademii múzických umění. Námět je podobný, ale hra *Eduard* má symetričtější strukturu výstupů. V „Komentáři ke hře *Eduard*“, které Havel odevzdal jakožto teoretickou část své diplomové práce, prozrazuje svou posedlost strukturou hry.

V úvodu jsem se zmínil o svém úmyslu dát hře určitou neobvyklou strukturu. Od začátku práce jsem opravdu s nějakým typem takové struktury počítal; její princip jsem konkretizoval průběžně s prací na textu, respektive přímo textem: hry byla od začátku vlastně už psána do této struktury. [...] A vlastně teprve až v závěru práce na této verzi se mi začaly ozřejmovat vnitřní souvislosti tématu hry s její strukturou, a teprve až

²² HAVEL, Václav. Poznámky ke generální zkoušce hry *Vyrozumění*. In: *O divadle*. Praha:Knihovna Václava Havla, 2012, s. 383.

dodatečně jsem si tady začínal uvědomovat smysl této struktury.²³

Po této části pomocí matematického schématu Havel ukazuje symetrické uspořádání výstupů postav (viz příloha).²⁴

Matematická struktura jakožto „dramatický princip“ se nachází i ve hře *Horský hotel*. Havel sám v *Dopisech Olze* přiznal, že tato hra je „bez příběhu, bez charakterů, bez situací, bez děje, bez psychologie, bez zápletky“ a zdůrazňuje význam, který lze vyvodit z její výstavby.

Jako text ta hra smysl nemá, jedině na divadle by ho – snad – mít mohla:
I) jedině v časoprostorovém kontinuu lze pochopit a zažít její rytmus, architekturu – prostorovou i časovou (je to trochu fuga) – a jedině takový zážitek může otevřít možnost, že se začne v celé děsivosti vyjevovat prázdnota a nicota, o kterou jde.²⁵

Metafora hudebních terminologií (fuga a rytmus) se intenzivně opakuje i v jiném dopisu Olze a naznačuje, že struktura a rytmus nám něco sděluje.

Tak jako fuga – jen díky tomu, že vytrvale a důkladně je „o ničem“ – je posléze „o všem“, chtěla by i tahle hra – jen díky své struktuře a vytrvalosti své kombinatoriky – být sice „o ničem“, ale zároveň „o všem“. Čili: rytmus, struktura, časoprostorová architektura – to je na tom nejdůležitější.²⁶

²³ HAVEL. Komentáři ke hře *Eduard*, In: *O divadle*, s. 437.

²⁴ Viz též TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 46.

²⁵ HAVEL. V dopisech Olze o hře *Horský hotel*. In: *O Divadle*, s. 533.

²⁶ Tamtéž, s. 535.

Hra *Horský hotel* postrádá centrální zápletku a promluvy postav se zdánlivě na nic nezaměřují. Místo jazyka, který by měl charakterizovat postavy a determinovat děj, je to v této hře především struktura a rytmus, co vytváří význam hry.

I v *Poznámkách ke hře Largo desolato* Havel opět varuje před libovolnými změnami či škrty při inscenaci.

Byl bych velmi rád, kdyby ve hře nebylo nic škrtnáno ani nic do textu přidáváno. Všechno tam má svůj smysl – z hlediska stavby, rytmu, střídání atmosféry, vyznívání významů, časování, proplétání, gradace a účinku jednotlivých motivů, atd. atd. [...] Vždycky se snažím hru komponovat jako koherentní časoprostorový útvar (na způsob hudební skladby) a mám zkušenost, že porušení této kompozice – jakkoli dobře míněné (vyvolávané například snahou zkrátit nebo zrychlit nudnou pasáž) – se ve výsledném efektu obrátí proti vyznění a doznění celku.²⁷

Tato poznámka dosvědčuje autorovo zaujetí strukturou a inspiraci hudební skladbou.²⁸ Z výše uvedených pasáží lze vyvodit klíč k analýze her: organizované strukturální jednotky, které tvoří základ hudby, totiž *rytmus*. Tady nacházíme hypotézu, která nabízí odpověď na dvě otázky, které jsme si položili na konci kapitoly 1.2.: zejména rytmus her slouží ke komunikaci mezi textem a jeho příjemci jakožto alternativní jazyk. Zkoumání rytmu vede ke sledování návaznosti formální (=rytmus) a obsahové stránky (=téma) her.²⁹ To doložíme tím, že analyzujeme vztah mezi rytmem a postavami her.

²⁷ HAVEL. Poznámky ke hře *Largo desolato*. In: *O Divadle*, s. 556.

²⁸ TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 47.

²⁹ Tamtéž, s. 46.

2. Rytmus a mechanizace člověka

2.1. Definice pojmu rytmus a jeho prvky

Pojem rytmus se objevuje v různých oblastech vědy, jelikož rytmus „se objevuje v širokých sférách existence (pravidelná rotace zeměkoule, cyklus ročních období, příliv a odliv moře, pulzace v lidských a zvířecích tělech atd)“.³⁰ I když jsme rytmy „neustále, vždy a všude, od narození až do smrti obklopeni a prostoupeni“, pojem rytmus nemá jednotnou shodnou definici napříč různými obory.³¹ V této podkapitole se pokusíme projít dosavadní studie o obecném pojmu rytmu a na základě toho definovat jeho rysy, které použijeme při analýze Havlových her v následujících kapitolách.

Slovo rytmus vzniklo již v antice. Řecké slovo *rhythmos* znamenalo plynutí nebo proudění a bylo odvozeno od kořenového slovesa *rhein*, jež znamenalo „plynout“ či „uplývat“.³² Toto slovo bylo následně převzato do latiny v podobě *rhythmus* a stalo se základem pojmenování rytmu v evropských jazycích.³³ Lingvista Émile Benveniste ve své monografii *Problèmes de linguistique générale I* sleduje proměnu významu antického slova *rhythmos* a člení ji do dvou fází. Pojem *rhythmos* se objevuje již v sedmém století př. n. l. a v první fázi vývoje významu slovo odkazovalo na tvar písmen, lidskou charakteristiku a nálady, nebo podobu oblečení. Týkalo se dočasné podoby něčeho, co neustále plyne, čili proměňuje se a objevovalo se spíše v kontextu souvisejícím s prostorem než s časem. Ve druhé fázi *rhythmos* získává význam, užívaný v současnosti – čili význam související s hudbou. Platón používal slovo *rhythmos* ve smyslu „řád v pohybu“. Jinými slovy

³⁰ TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 47.

³¹ NUSKA, Bohumil. *Rytmus, tvorba, divadlo: I*. Praha: Pražská scéna, 2013, s. 19

³² NUSKA. *Rytmus I*. s. 48–49.

³³ Podoba latinského pojmenování *rhythmus* se objevuje v téměř všech evropských jazycích s výjimkou romských dialektů, ve kterých je termín „rytmus“ suplován výrazem „tempo“ přejatým z italštiny, avšak s posunutým významem (Tamtéž, s. 148).

omezil význam tohoto slova na „způsob uspořádání sledu rychlých a pomalých pohybů, tak jako se harmonie zakládá na střídání vysokých a nízkých tónů“.³⁴

Nyní je třeba navrhnout definici rytmu v současném významu. Ve *Slovníku spisovného jazyka českého* je rytmus definován takto: 1. *pravidelné střídání fází něj. děje; způsob tohoto střídání: hud. pravidelné střídání přízvuchých a nepřízvuchých dob; liter. střídání slabik krátkých a dlouhých (rytmus časoměrný) anebo slabik přízvuchých a nepřízvuchých (rytmus přízvuchý) podle určitých pravidel; jaz. jisté pravidelné uspořádání slovních přízvuků, dlouhých slabik n. jiných prvků zvukových; fyziol. srdeční r. pravidelné střídání systoly a diastoly; sociol. vývojový r. společenský; výt. střídání, opakování urč. prvků: 2. rytmy mn. řidč. poněk. zast.*³⁵ *verše.*³⁶ Tato definice akcentuje **pravidelnost** a **střídavost** určitých prvků a zároveň zachycuje široké oblasti výskytu pojmu rytmus.

Nelze nezmínit definici rytmu v oblasti muzikologie, která nejvýrazněji pracuje s tímto pojmem. Podle *Dictionary of Music and Musicians* rytmus odkazuje na širokou škálu možných vzorů hudební délky buď pravidelných nebo nepravidelných, přičemž pravidelný rytmus obsahuje metrum. Nepravidelný rytmus se však může objevit v kontextu pravidelného metra (např. synkopický rytmus nebo asymetrická struktura fráze) a všechna metra nevyžadují pravidelnou délku ani vzor délky.³⁷ Z psycho-fyzického hlediska je pozoruhodný výzkum, který stanovuje meze naší schopnosti percepce hudební délky a jejího sledu. Podle Iry J. Hirshe mezi dvěma začátky tónů mají být minimálně 2 milisekundy, abychom je

³⁴ BENVENISTE, Émile. Pojem “rytmu” a jeho jazykové vyjádření. Přeložil KOBLÍŽEK, Tomáš. *Svět literatury*. roč. 20 (2010), č. 42, s. 108.

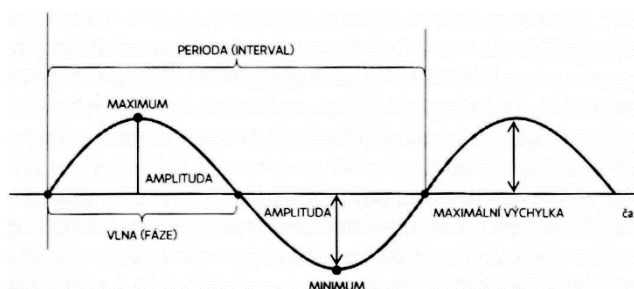
³⁵ Zkratky „mn. řidč. poněk. zast.“ Znamená „množné číslo, řidčeji, poněkud zastaralé.

³⁶ Rytmus. In *Slovník spisovného jazyka českého*. Online. Kolektiv Ústavu pro jazyk český ČSAV, 2011. Dostupné z <https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=rytmus&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>. [citováno 2023-10-18].

³⁷ *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, vol. 21. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press, 2001, s. 277–288.

vnímali jako rozdílné tóny. 100 milisekund je minimální a 1.5-2.0 sekundy je maximální délka, abychom vnímali trvání tónu jako jednu jednotku, která tvoří základní archetyp rytmu.³⁸ Dvě nebo víc hudebních délek je integrováno do větší jednotky, tzv. „rytmické skupiny“, která tvoří neustále se opakující minimální jednotku, která poskytuje stejnou nebo podobnou podobu. Z těchto popisů lze vyvodit podmínky, které jsou třeba pro existenci rytmu: **trvání hudebního tónu, opakovaně se objevující vzor délek a interval mezi nimi.**

V českém prostředí literární vědec Bohumil Nuska tematizuje problematiku kolem pojmu rytmu³⁹ a pokouší se ho analyzovat



v třídílné monografii *Rytmus, tvorba, divadlo* s dosahem do různorodých oblastí vědy od biologie přes architekturu a výtvarné umění až do múzických umění tak jako hudba, divadlo a také literatura.⁴⁰ Nuska v první díle monografie shrnuje nejobecnější rys rytmu jako „**ekvidistančně se opakující návratnost určitého motivu či prvku, určité kvality či entity**“,⁴¹ přičemž „ekvidistance se může týkat **času, plochy** nebo trojrozměrného **prostoru**“. ⁴² Graficky se zobrazuje rytmus v tvaru vlnovky čili sinusoidy,⁴³ „která charakterizuje dvě základní hodnoty,

³⁸ HIRSH, Iry, J. Auditory perception of Temporal order. *Acoustical Society of America* vol. 31 (1959), issue 6, s. 759–767.

³⁹ Nuska komentuje složitou situaci související s pojmem rytmu takto: „V souvislosti s definicemi rytmu je snad na místě uvést, že téměř každý ‚ví‘ nebo se domnívá, že ‚zná‘, co je rytmus, neboť rytmické fenomény jsou nám dobře povědomé z běžného a praktického života [...], ale málokdo z dotázaných dokáže odpovědět, co rozumí pod pojmem rytmus, neumí vyjádřit, co si pod ‚slovem‘ rytmus vlastně představuje, zvláště, chceme-li slyšet odpověď alespoň poněkud přesnou nebo vůbec srozumitelnou“ (NUSKA. *Rytmus I*, s. 67).

⁴⁰ Následující tři odstavce od této věty se z velké části překrývá s druhým odstavcem první kapitoly mé stati ve sborníku. Viz TOYOSHIMA. *Alternativní jazyk*, s. 47.

⁴¹ NUSKA. *Rytmus I*, s. 67 (Zdůraznění tučnými písmy je uvedeno autorkou práce).

⁴² Tamtéž, s. 70 (Tučná písmena jsou podle původního textu).

⁴³ Graf sinusoidy v této stránce je citován z s. 69. *Rytmus, tvorba, divadlo I.* Bohumila Nusky.

přičemž kladné hodnoty během časového úseku rostou od nuly k maximu, zatímco záporné hodnoty pokračují od nuly k minimu“.⁴⁴

Z grafické symbolizace sinusoidy Nuska vyvozuje prvky, které skládají rytmus: *dualitu, kontrast, symetrii a cyklus*. Důvod výběru čtyř prvků je, že „střídající se kvality reprezentují dualitu a zároveň kontrast (plus a minus), neboť hodnoty oscilují podél horizontální osy, která je zároveň reprezentací principu symetrie. Opakující se periody pak představují cyklický prvek tohoto systému“.⁴⁵ Nuska upozorňuje na svérázný vzájemný vztah mezi čtyřmi prvky, který sám o sobě vykazuje rytmičnost. Dualita, kontrast a symetrie, které jsou rovnocenné varianty vztahu mezi dvěma prvky, tvoří „triádu“ a spojení těchto třech prvků přináší „čtvrtý a nejnápadnější element rytmu, jímž je cyklus, patrně nejvlastnější podstata, doslova substance rytmicity“.⁴⁶ Trojice čili triáda je symbolem rotace nebo kruhového pohybu – „Trojice či triumvirát různých tváří téhož, lze-li se vyjádřit poněkud obrazně, zahrnuje tedy tři kvality, které jsou rovnocenné, ale také syngenetické neboli sourodé. Rotující trojice prvků se periodicky opakuje v cyklech, při nichž se navrací vždy po vykonání své rotační dráhy do téhož ‚výchozího‘ bodu. Rozkreslená dráha sinusoidy-vlnovky je vlastně modelem rotujícím“.⁴⁷

Rytmus je v dramatickém umění velmi zásadní z hlediska dramatu jako literárního díla i z hlediska jeho inscenace. Paul M. Levitt ve své monografii *Structural approach to the analysis of drama* věnuje jednu kapitolu rytmu dramatu. Pro definici rytmu v dramatu nejprve cituje estetickou úvahu *Art as Experience* Johna Deweye, že „pokud existuje rovnoměrně stálý proud bez variace intenzity

⁴⁴ Tamtéž, s. 69.

⁴⁵ Tamtéž, s. 81.

⁴⁶ Tamtéž, s. 83

⁴⁷ Tamtéž, s. 84.

nebo rychlosti, neexistuje rytmus“,⁴⁸ a považuje **proměnu** za klíčovou pro existenci rytmu. Dále pojmenovává dva prvky, které způsobí proměnu: **opakování** (např. opakování stejného motivu, slov, lidských vztahů v různých scénách atd.) a **zvrát** (např. zvrát štěstěny, náhlá proměna situace atd). Jde o protiklad dvou možností; opakování podněcuje recipienty díla k očekávání následného vývinu dramatu na základě pravidla předchozího opakování, kdežto zvrát naopak tato očekávání ruší a zrazuje. Kromě opakování a zvratu, jež tvoří proměnu a tím generují děj, je třeba pro existenci rytmu v dramatu i **moment klidu** či **rytmické pauzy**, během které si recipient může uspořádat sled již představených prvků tvořících dynamiku rytmu. Podle Levitta jsou tedy pro dramatický rytmus klíčové tři prvky: **opakování, zvrát a klid (pauza)**.⁴⁹

Na základě výše uvedených definicí se pokusíme identifikovat základní prvky rytmu, které budeme aplikovat při analýze Havlových her. Nejpodstatnější je **opakování**, které umožňuje cyklus čili návrat do stejného bodu. Rytmická jednotka vyžaduje i **kontrast**, který tvoří hranici mezi jednotlivými prvky a dynamiku v rámci jednotky. Opakování může působit **pravidelnost**, která podněcuje k očekávání následujícího rytmu. Avšak rytmus může obsahovat i nepravidelné prvky. Například **odchylky** od pravidelného rytmu způsobují zvrát a tím varíují rytmus. Zatímco odchylky jsou kontinuální součástí pravidelného rytmu, **narušení** rytmu je náhlým zásahem do jeho struktury, který přerušuje kontinuitu, a může být vyvoláváno např. pauzami, náhlými změnami, zásahem jiného rytmu atd. Dále je nezbytné uvažovat o sice nepatrném, ale klíčovém prvku rytmu, **uklidnění**, bez něhož není pulzace, jímž je realizován základní tvar rytmu.

⁴⁸ DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company, 1934, s. 154. Přeložila z anglického originálu této monografie autorka práce: “When there is a uniformly even flow, with no variations of intensity or speed, there is no rhythm.”

⁴⁹ LEVITT, Paul, M. *A structural approach to the analysis of drama*. Paris: Mouton, 1971, s. 67–70.

Při analýze rytmu Havlových her budeme sledovat, jak se výše uvedených šest prvků rytmu – **opakování, kontrast, pravidelnost, odchylky, narušení a uklidnění** – projevuje na konstituování poetiky autorových her.

2.2. Rytmus a složky v divadelním umění

V předchozí podkapitole bylo objasněno, jaké prvky tvoří rytmus a jaká je definice rytmu. Nyní se pokusíme nahlížet rytmus v užším kontextu, který nám zajímá v této práci: rytmus v divadelním umění. Konkrétněji řečeno, úkolem této podkapitoly je pojmenování různých složek v divadelním umění, které mohou vykazovat rytmus.

Divadelní slovník Patrice Pavise definuje rytmus v třístránkovém hesle. Zdůrazňuje tendenci divadelní praxe v poslední době, ve které rytmus v dramaturgickém uspořádání při inscenaci zaujímá stále důležitější pozici.⁵⁰ Zároveň shrnuje studii Henryho Meschonnic *Kritika rytmu* (1982) a konstatuje, že v divadle „není rytmus žádná vnější ozdoba přidávána ke smyslu textu, není to pouhá expresivita textu“, nýbrž sám „vytváří smysl textu,“ a proto je třeba ho brát v úvahu.⁵¹

Parvis uvádí různé komponenty představení související s rytmem: a. **vypovídání čtením** (jde o rytmus, který je vytvořen způsobem čtení textu), b. **rytmické protiklady** (jde o binární prvky jako ticho/řeč, rychlost/pomalost, významová plnost/prázdnota, přízvučnost/nepřízvučnost, zdůraznění/potlačení,

⁵⁰ Podobné stanovisko konstatuje i Erika Fischer-Lichte: „V mnoha inscenacích dnes připadá hlavní úloha při organizování a strukturování času rytmu. Rytmus propojuje tělesnost, prostorovost a zvukovost a reguluje jejich vznik a zánik v prostoru. [...] Rytmus může být označen za organizační princip, jehož předpokladem je permanentní transformace, jejímž působením vzniká.“ (FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. Přeložila POLOCHOVÁ, Markéta. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011, s. 192.)

⁵¹ PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*. Přeložil JOBERTO VÁ, Daniela. Praha: Divadelní ústav, 2003, s. 358.

určení/neurčenost atd.), c. **gestus a dráha** (jde o pohyb, nástup a výstup, rozmístění herců na jevišti atd), d. **zlom** (umožňuje diskontinuitu a zcizovací efekt), e. **hlas** a f. **narativní rytmus** (jde o rytmus, ze kterého se skládá syžet a týká se všech prvků, které tvoří představení, např. osvětlení, gesta, hudba i kostýmy).⁵² Jeho popis možných prvků tvořících rytmus inscenace se nám jeví jako velmi účelný, avšak bohužel nerozlišuje vlastní prvky rytmu (např. b. rytmické protiklady a d. zlom, zmíněné v předchozí podkapitole), a vrstvy představení, ve kterých se realizují konkrétní prvky rytmu (např. a. vypovídání čtením, c. gestus a dráha, e. hlas a f. narativní rytmus).

K rozboru rytmu v divadelním umění nabízí nástroje strukturní analýza. Otakar Zich se v poslední části *Estetiky dramatického umění* zabývá „principem stylizace“. Zejména v desáté kapitole „Dramatické slohy“ zdůrazňuje nebytnost stylizace v divadelním umění takto:

*Dramatické dílo jakožto dílo umělecké musí být umělecky stylizováno ve všech svých složkách; v libovolném sice způsobu, ale tak a jen tak, aby vyhovovalo principu dramatičnosti.*⁵³

Následuje přehled „technických stylizací dramatického díla podle jeho všech složek“: 1. **stylizace řeči** (jde o řeč v dramatickém textu), 2. **stylizace hercova**; a) **stylizace mluvy** (akustická), b) **stylizace mimiky** (optická), 3. **stylizace režisérova**, a) **stylizace souhry** (tvořící zákonité formy dramatické i scénické a uskutečňující dramatický děj), b) **stylizace pevné výplně scény** (jde o výtvarný postulát scény,

⁵² Tamtéž, s. 359–360.

⁵³ ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1986, s.299. Kurzívy jsou podle originálu.

který se nemění v rámci jedné scény) a 4. **stylizace hudby**.⁵⁴ Zich sice nepoužívá slovo rytmus, ale lze říci, že ve všech výše uvedených složkách se rytmus projevuje. A proto uplatníme Zichovo rozdělení divadelních prvků při nahlížení na rytmus v divadelních složkách.

Hlavním záměrem této práce je rozbor Havlových her čili rozbor textu. Pro tento cíl je užitečné představit stanovisko Paula Levitta, na jehož monografii *A Structural approach to the analysis of drama* jsme již částečně odkazovali v předchozí podkapitole. Levitt konstatuje, že struktura hry obsahuje „prvky nebo složky, které jsou organizovány dohromady na základě určitého principu uspořádání nebo pořadí“,⁵⁵ a upozorňuje, že za jednotky tvořící strukturu her bývají považovány dějství, epizoda, nebo scéna.⁵⁶ Mezi nimi Levitt zvolil za základní složku scénu, kterou lze definovat jako „část z celé hry, ve které jeviště je plněno neměnnou skupinou účinkujících“.⁵⁷ Levitt též definuje scénu takto: „Stane-li se něco, co změní složení skupiny (tj. nástup nebo odchod účinkujících), nastává nová scéna“.⁵⁸ Z toho vyplývá, že v rámci jedné scény se časoprostor též nemění.⁵⁹

Při analýze je také výhodné uplatnit Levittovo stanovisko, které považuje scénu za jednotku struktury. Následující pasáže ze hry *Odcházení*, která je uvedena „Hlasem“, jakýmsi alter egem Václava Havla, dosvědčuje autorovu obsesi způsobem uspořádání scén.

⁵⁴ Tamtéž, s. 300–309. Obzvlášť v složce „stylizace režisérova“ Zich tematizuje různé možnosti uspořádání děje, ve kterém se uplatňuje zejména prvky tvořící rytmus. (s. 303–304)

⁵⁵ LEVITT, *A Structural approach*, s. 10. Přeložila z anglického originálu této monografie autorka práce. V následujících citacích z též knihy totéž: “elements or parts which are organized together according to some principle of association of order.”

⁵⁶ Tamtéž, s. 14.

⁵⁷ Tamtéž, s. 15.: “a portion of the total play in which the stage is occupied by an unchanging group of players.”

⁵⁸ Tamtéž.: “If anything happens to change the constitution of the group a new scene commences.”

⁵⁹ Tamtéž.

HLAS (z reproduktoru): Mám rád v divadle příchody, odchody a návraty, vstupy a výstupy ze zákulisí na jeviště a z jeviště do zákulisí, skoky z jednoho světa do druhého. A na jevišti brány, ploty, zdi, okna a samozřejmě dveře. Jsou to hranice světů, řezy prostorem a časem, zprávy o jejich zakřivenosti, počátcích a koncích. Každá stěna či dveře nám říkají, že je něco za.⁶⁰

Je důležité si uvědomit fakt, že Havel vidí v uspořádání scén, tj. nástupu a výstupu postav, nejen formální estetično, ale i poetiku a význam, a shoduje se tak s Levitem. Levitt zdůrazňuje, že struktura je vždy **vztah** mezi prvky a pouhá klasifikace typizovaných forem nemá smysl. Cílem strukturní analýzy je nalezení „operativního principu, který tvoří a řídí lokaci, vztah a funkce jednotlivých scén ve hře“. ⁶¹ Pro zkoumání tohoto principu je důležité uchopit **funkci** scény: „Určení funkce scény neznamená zeptat se, *co* je řečeno a uděláno, ale *proč* a *jak* je něco řečeno a uděláno [...], *kde* je to řečeno a uděláno [...], *kdy* je to řečeno“. ⁶² Při analýze Havlových her je potřeba registrovat, *proč* a *jak* jsou scény uspořádány právě tak, jak jsou, a *proč* a *jak* jsou témata zpracována právě v takové struktuře.

Třetí díl monografie Bohumila Nusky *Rytmus, tvorba a divadlo* je věnován rozboru rytmu v divadle. V tomto díle Nuska aplikuje definici rytmu z předchozích dílů do divadelního umění. Například *géma*, jež znamená symbolonový typ, sémantiku některého z *rytmových prvků*, tj. podstatu sémantiky určité člověkem vytvořené entity či dílu, ⁶³ se v oblasti divadla nazývá theatrogém. ⁶⁴

⁶⁰ HAVEL, Václav. *Odcházení: hra o pěti dějstvích*. Praha: Torst, 2007, s. 44–45.

⁶¹ LEVITT, A *Structural approach*, s. 21.

⁶² Tamtéž, s. 22 (Kurzívy jsou podle originálu): To determine the function of a scene is not to ask *what* is said and done, but *why* and *how* something is said and done [...], *where* it is said and done [...], when it is said and done.

⁶³ NUSKA, Bohumil. *Rytmus, tvorba, divadlo: III*. Praha: Pražská scéna, 2019, s. 292. Základními gémy jsou výše uvedené čtyři prvky: cyklus, dualita, kontrast a symetrie

⁶⁴ Tamtéž, s. 13.

K theatrogémům patří např. „pojetí scény, herecká mimeze a konkrétní mimémata, scénografie, dramaturgie a režie, choreografie, hudební složka inscenace, rozsáhlá oblast dramatu ve smyslu literárního díla, dále tanec a ‚pohybová umění‘ a v současnosti výrazně uváděné tzv. fyzické divadlo“⁶⁵ atd. Theatrogémata jsou rozdělena do několika módů: modus akustický, modus optický a migmata obou módů.⁶⁶

Kromě theatrogémat, která je možné přímo detektovat u jednotlivých prvků inscenace, v souvislosti s rytmem nelze nezmínit **vztah se strukturou dramatu**, jenž se týká nejen dramatického textu, ale potenciálně i scénografie, choreografie, hudební stránky, scénické techniky a herecké mimeze.⁶⁷

Nuska člení typy struktury do dvou skupin – **uzavřené** a **otevřené** dramatické formy.⁶⁸ **Uzavřená struktura**, kterou reprezentuje např. koncept „dobře udělané hry“, jak ji definoval Gustav Freytag, vykazuje symetričnost a pravidelnost struktury, relativní uzavřenost celku, uplatnění klasicistických principů jako jednota času, místa a děje a nadřazenost formální stylizace jazyka a děje nad detaily. Naproti tomu u **otevřené struktury** jsou patrné absence pravidelnosti a symetričnosti, náhodné uspořádání segmentů a částí, „antidramatičnost“, jež někdy dosáhne až do „nedivadelnosti“.⁶⁹ Nuska upozorňuje, že ačkoli uzavřený typ dramatu jasně ukazuje uzavřené *kyklóma* neboli dramatický kruh, i otevřený typ dramatu obsahuje různé *gémy*, které také konstruují rytmicitu.⁷⁰

⁶⁵ Tamtéž.

⁶⁶ Tamtéž, s. 16.

⁶⁷ Tamtéž, s. 176.

⁶⁸ Tamtéž, s. 179–188.

⁶⁹ Tamtéž, s. 180. Koncept „Nedivadlo“ Ivana Vyskočika spadá do typického typu otevřeného divadla.

⁷⁰ Tamtéž, s. 183. Například absurdní drama patří k otevřenému typu struktury, jelikož sama sobě zaměřuje k popření klasického principu dramatu, ale „otevřený konec“, který je oblíbeným závěrem absurdního dramatu, v mnoha případech označuje „návrat do začátku“, který vykazuje *kyklóma* (s. 197–200).

Na základě výše uvedených teoretických stanovisek konstatujeme rozdělení divadelních prvků, ve kterých se vyskytuje rytmus.

- (1) **Rytmus čistě jazykový** (intonace, syntaxe, rýmování atd.)
- (2) **Rytmus fabule** (katarze, rozuzlení, zrychlení a zvýšení napětí, uklidnění atd.)
- (3) **Rytmus syžetu** (uspořádání scén, pozice pauzy atd.)
- (4) **Rytmus struktury** (otevřená a uzavřená struktura)
- (5) **Rytmus mimojazykový** (výprava, světlo, hudba, pohyb, mimika, choreografie atd., dány vedlejším textem)
- (6) **Rytmus inscenační (režijní), rytmus herecký** (realizován až při inscenaci)

Jelikož naším cílem je analýza dramatických textů Václava Havla, budeme věnovat pozornost především bodům od (1) do (5), čili prvkům, které jsou dány textem.

2.3. Rubato čili vztah mezi rytmem a mechanizací člověka

Rytmus, jenž je podstatou uměleckého díla, tvoří jeho poetiku, ať už si to vnímatel uvědomuje, nebo ne.⁷¹ Pro uvažování nad sémantikou rytmu v Havlových hrách je vhodné odkázat na příspěvek filozofa Josefa Šafaříka, kterému byla věnována hra *Ztížená možnost soustředění, O Rubatu čili vyznání* (1975)⁷². Šafařík dělí rytmus na průmyslový a přírodní a klade je proti sobě. Rytmus průmyslový či mechanický požaduje preciznost jako běžící pás v továrně. Jakékoliv odchylky nebo chyby v rytmu působí jako negativum a jsou nepřipustné. Jde o rytmus bez života, jelikož v něm není cítit pulzace živé existence. Oproti tomu esencí rytmu přírody je jeho určitá nepravidelnost (řečeno Šafaříkem jako „*nepravidelnost*

⁷¹ Tento odstavec se z veškeré části překrývá s třetím odstavcem první kapitoly mé stati ve sborníku. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 47–48.

⁷² ŠAFAŘÍK, Josef. O rubatu čili vyznání. In ŠAFAŘÍK, Josef – JAREŠ, Michal. *Hrady skutečné a povětrné*. Praha: Dauphin, 2008, s. 55–88.

v pravidelnosti“⁷³). Odchylky od pravidelného rytmu nebo „chyby“ tedy v přírodě působí spíše jako kladný prvek a z toho se vyvozuje vitalita, živost rytmu.⁷⁴

Šafařík uvádí, že podstata přírodního rytmu je také jádrem umění:

[...] o dílech umění platí téměř doslova totéž, co tu bylo pověděno o „nepravidelnosti v pravidelnosti“ tvoření přírodního. Ve srovnání s rytmem strojovým pulzují příroda i umění rytmem zcela jiným a sobě velmi blízkým, patrně shodným. Životnost, pravost a opravdovost umění tkví v téže rytmické nepravidelnosti v pravidelnosti jako v rytmu přírodním [...] ⁷⁵

A dále zdůvodňuje ztotožnění rytmu přírody a umění tak, že „v člověkově živelné potřebě ztotožnit svůj životní rytmus s rytmem přírody jsou počátky umění, kořeny a sama podstata kultur“.⁷⁶

Šafařík pro pojmenování rozdílu mezi oběma druhy rytmu používá hudební terminologii „rubato“⁷⁷ – jde o „nepatrné a stěží postižitelné rytmické odchylky a tempové nepravidelnosti, dané psychologickou konstitucí hudebníka, jeho temperamentem, náladou, vitalitou, okamžitou dispozicí atd., vskutku tedy více závislé – ve zkratce řečeno – na tepu jeho krve než na jeho vědomí, úmyslu a chtění“.⁷⁸ Existence rubata je důkazem životnosti rytmu a jeho přináležitosti k přírodě. Právě zejména rubato, resp. jeho výskyt, či naopak absence jsou zásadním stavebním prvkem rytmu her Václava Havla, kterému se budeme věnovat v další části práce.

⁷³ Tamtéž, s. 59.

⁷⁴ Tamtéž, s. 59–60.

⁷⁵ Tamtéž, s. 61.

⁷⁶ Tamtéž, s. 65.

⁷⁷ Tento odstavec z této věty se z veškeré části překrývá s čtvrtým a pátým odstavcem první kapitoly mé stati ve sborníku. Viz: TOYOSHIMA, Alternativní jazyk, s. 47–48.

⁷⁸ ŠAFAŘÍK. O rubatu čili vyznání, s. 61.

Šafařík uplatňuje protiklad rytmu přírodního a průmyslového na stav jazyka a tentokrát protiklad pojmenovává jako „pojem“ a „slovo“.

Pojem je precizace, mechanizace slova, pojem je „dokonalé“ slovo, **slovo bez rubata**, bez tepu a dechu. Slovo se rodí živé; pojem je produkt „syntetické výroby“ po předchozí analýze, pitvě. **Pojem je odpověď na otázku po smyslu slova, které ztrátou života ztratilo smysl.** [...] Slovo vzalo na sebe riziko živého, tj. smrtelnost, existenci „zde a nyní“, ale pojem chce existovat „vždy a všude“, chce být nevyvratností formule dvě a dvě jsou čtyři, která je exaktní, věcná, univerzální za cenu, že mluví o ničem. Slovo je život, který čelí smrti, ale pojem chce být bezpečný před životem, aby byl bezpečný před smrtí, proto mortifikuje slovo jako bytí smrtelné, „nemocné“ životem.⁷⁹

Mechanizované, precizní slovo bez života, tedy pojem, odkazuje k „experantu“ čili frázovitým promluvám postav v Havlově hře.

Živost a neživost, mechanizace a přírodnost jsou často se vyskytující kontrasty v Havlových esejích. Například v *Dopisu Gustávu Husákovi* (1975) znázorňuje tehdejší režim v metafoře „entropie“ a vyčítá mu, že umrtvuje a potlačuje život, který společnost původně měla.⁸⁰ Nebo esej *Anatomie gagu* (1963), pojednávající o konstrukci gagu v klasické filmové grotesce, analyzuje princip, na jehož základě je budován princip absurdního vtipu. Podle Havla je gag v tomto případě „určitý specifický případ ozvláštňení“, v němž vzniká absurdita.⁸¹

Tento proces je rozdělen do dvou fází: první fáze je výchozí situace gagu, ve které je smysl chování dán „automatismem“ – zvyk, selský rozum, precedens

⁷⁹ Tamtéž, s. 65. Zdůraznění tučnými pásmy jsou uděláno autorkou práce.

⁸⁰ HAVEL. *Dopisu Gustávu Husákovi*. In: *Spisy 4*, s. 97–98.

⁸¹ HAVEL. *Anatomie gagu*. In: *Protokoly*, s. 125–127.

atd., – a tato fáze „čeká“ na své ozvláštnění“. Druhá fáze pak vstoupí do situace a odhaluje absurditu, která byla ve skutečnosti přítomná již v první fázi. Druhá fáze je v podstatě „subjektem“ ozvláštnění a chování v této fázi je mimo automatismus (typické jsou například fyzické potřeby nebo náhodná situace, které přerušují automatismem legitimizované chování). „To, co před jejím příchodem mělo smysl, obrací v nesmysl, danou situaci dementuje, převrací a neguje“. Havel uvádí několik příkladů tohoto principu gagu, mj.: „Chaplin nejprve pracuje u běžícího pásu, a až potom se poškrábe za uchem. Druhá fáze (poškrábání) ozvlášťuje první fázi (běžící pás)“.⁸²

Význam a funkce gagu spočívá v tom, že „gag probouzí zážitek absurdity tím, že ozvlášťuje (jako absurdní vyjevuje) takovou skutečnost, v níž je člověk nějakým způsobem společensky („objektivně“) odcizen sobě samému, aniž by si to přitom plně uvědomoval“.⁸³ Pozoruhodné je, že Havlova analýza filmového gagu platí i pro jeho hry. I v nich můžeme spatřit protiklad mechanizace/příroda v podobě první a druhé fáze gagu. První fáze, která je charakterizována automatizací a odcizením člověka, je zasažena druhou fází, která odhaluje absurditu a nesmyslnost automatismu a ozvlášťuje ho. Je-li toto platné všeobecně jakožto princip havlovské absurdity, a když vezmeme v úvahu Šafaříkem představený protiklad, lze dosavadní diskuzi shrnout do následujících dvou skupin konceptů, které navzájem tvoří protiklad:

Rubato – „slovo“ – živost – příroda – lidskost – umění – obzvlášťující

Preciznost (= absence rubata) – „pojmem“ – neživost – mechanizace – odcizení – průmysl – ozvláštněný

⁸² Tamtéž, s. 127–128.

⁸³ Tamtéž, s. 138.

V následující analýze her ukážeme, že tyto protikladné linie jsou poznatelné nejen v obsahu děje, ale i ve struktuře hry, zejména v rytmu.

3. Analýza her

V této kapitole se budeme zabývat analýzou rytmu dvou her Václava Havla – *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*. Hry sice patří k různým tvůrčím obdobím, – *Ztížená možnost soustředění* byla poslední hra, která byla věnována Divadle na zábradlí, a *Largo desolato* vzniklo po Havlově propuštění z druhého vězení – ale mají podobné strukturní rysy. Za prvé, obě hry se odehrávají v uzavřeném prostoru – v protagonistově domově. Za druhé, opakování replik, výstupů postav a gest je intenzivní do té míry, že vypadá nerealisticky a občas překáží ději. Dokonce se objevuje sdílení replik: promluvy, které zazněly v předešlých scénách, v dalších výstupech přejímají jiné dramatické postavy, a tak vzniká chaotická koláž promluv, náhodně citovaných z téže hry. Přes tyto podobnosti jmenované hry vykazují i odlišnosti. V následující analýze ukážeme rozmanitost Havlovy „hry“ s rytmem v jednotlivých hrách.

Při analýze uplatníme koncept rytmu, který jsme vysvětlili ve druhé kapitole. Analýza jednotlivých her se skládá z čtyř částí: (1) Rytmus syžetu a dějových linií (2) Rytmus struktury (otevřená/uzavřená struktura) (3) Rytmus jazykový (4) Rytmus mimojazykový. Důvod pořadí těchto podkapitol spočívá v tom, že jak jsme v první kapitole potvrdili, rytmus syžetu, který je realizován prostřednictvím uspořádání výstupů postav, považujeme za základní jednotku struktury hry a nejdůležitější prvek při zkoumání rytmu. Následující rozbor otevřenosti a uzavřenosti struktury her vychází z předchozí analýzy syžetu. Je důležité poznamenat, že ve sledovaných obou hrách otevřenost a uzavřenost jsou spíše dva hypotetické krajní póly a ve skutečnosti se obě charakteristiky prolínají. Rytmus jazykový a mimojazykový se týká spíše detailní analýzy textu, a proto se jím budeme zabývat až ve druhé polovině jednotlivých analýz.

3.1. *Ztížená možnost soustředění* – převrácený vztah člověka a mechaniky

(1) Rytmus syžetu a dějových linií⁸⁴

Nejprve analyzujeme *Ztíženou možnost soustředění*. Skládá se ze čtyř dějových linií, z nichž tři jsou milostnými vztahy protagonisty Eduarda Humla, vědeckého pracovníka ve společenských vědách, se třemi ženami. Manželka (Humlová) a milenka (Renata) chtějí po Eduardovi, aby své komplikované vztahy vyřešil, ale on se něčemu takovému vyhýbá a zároveň se pokouší svádět další ženu, sekretářku Blanku. Označme dějovou linii (resp. řadu výstupů) Humla a Humlové jako A, linii Humla a Renaty jako B a linii Humla a Blanky jako C. Tyto tři dějové linie působí jako monotónní prvky, protože se v nich neustále opakují stejné či podobné scény. Čtvrtá dějová linie, kterou označíme jako D, signalizuje návštěvu cizích výzkumníků (vědecké pracovnice Balcárkové, mechanika Kiebla, měřiče Kriebla a vedoucího Machulky). Údajně zkoumají lidskou individualitu pomocí podivného stroje Puzuk, jež Balcárková popisuje jako „malý samočinný počítač typu KO-213“⁸⁵ a který by měl sloužit ke sběru soukromých informací respondentů pro vědecký průzkum, ale kvůli své citlivosti na klimatické změny vůbec nefunguje. Tato linie D oproti ostatním třem dějovým liniím vnáší do hry jisté napětí, jelikož se na scéně nečekaně objeví neznámí lidé a stále se čeká na chvíli, kdy Puzuk začne fungovat. Blízko konce druhého dějství během dějové linie D, když Puzuk konečně začne fungovat a vydává mnoho otázek zcela mimo kontext, všechny postavy blábolí své repliky z předchozích scén „Že se nestydíte, pane doktore!“ (Blanka) „Kde je pojistná závlačka od vlhkoměru?“ (Machulka) „Jíš vůbec nějakou

⁸⁴ Tato podkapitola se z veškeré části překrývá s analýzou v druhé kapitole z mé stati ve sborníku, ve které jsem rozebrala *Ztíženou možnost soustředění*. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 48–50.

⁸⁵ HAVEL. *Ztížená možnost soustředění*. In: *Spisy 2*, s. 293. Ve třetí kapitole dále označíme stránky citací ze *Ztížené možnosti soustředění* a *Larga desolata* z druhého dílu Havlova spisu Torstu čísly v textu v závorkách.

mrkev?“ (Renata) „Zítra odjedu na ryby a bude!“ (Beck) „A nejsou to všechno jenom těšínská jablíčka?“ (Humlová) „Dejte mi horské blumy!“ (Kriebel) „Pan doktor Huml?“ (Balcárková) „Který je váš oblíbený tunel? Kolikrát ročně větráte náměstí? Proč jste to neposlal dál? V čem je jádro? Čuráte veřejně, nebo občas?“ (Puzuk) a následně postavy automaticky opakují repliky postav jiných (311–314). Označíme tuto scénu jako scénu hvězdičky (*). Jde o typickou scénu v Havlových hrách – zejména v ostatních dvou hrách se rovněž objevují scény podobného charakteru.

Tyto čtyři dějové linie se téměř navzájem nescházejí, odvíjejí se nezávisle na sobě a jejich protagonisté se nesečkávají. Jednotlivé dějové linky jsou roztržštěné do krátkých úseků a jsou uspořádané takto do syžetu:

První dějství: A-B-D-B-C-A-D-C-C-B-D

Druhé dějství: A-C-B-D-B-A-C-B-(B+C)-(D+*)-A

(B+C) ve druhém dějství se vyskytuje scéna, ve které se Renata a Blanka setkávají v jediném místě a čase. Jde o výjimečný případ, kdy se dvě dějové linie objevují v jednom výstupu. Scéna označená hvězdičkou představuje chybné fungování Puzuka a je vložena do dějové linie D.

Jestliže spojíme první i druhé dějství, objeví se jednotky *pravidelného* rytmu, který vždy začíná od dějové linie A (Huml a manželka).

[A-B-D-B-C]-[A-D-C-C-B]-D-[A-C-B-D-B]-[A-C-B-(B+C)-(D+*)]-A

Jednotky rytmu se skládají vždy z pěti výstupů a kontrastní dějová linka napětí (D), je vložena do jednotlivých částí a střídá v jejich rámci svoji pozici. Na konci

druhého dějství dochází k *odchylce* od pravidla a směřuje se k chaotické scéně s Puzukem (hvězdička), což tvoří *accelerando*. Po vyvrcholení chaosu ve scéně hvězdičky dochází k návratu k dějové linii A, což naznačuje *neustále se opakující kruhový pohyb*.

Roztříštěné kousky jednotlivých dějových linií jsou i časově přehozené, tj. neuspořádané podle časové posloupnosti. Pokusíme rekonstruovat pořadí daných částí syžetu podle časové posloupnosti pomocí směru přicházení a odcházení postav, nošení a sundávání kabátu, obsahu dialogu, přípravy jídel a kávy apod. Když přidělíme do úseků jednotlivých dějových linií čísla odpovídající pozici dané části syžetu podle lineární časové posloupnosti (např: dějová linie A je rozdělena do celkem pěti částí a označíme nejdřívější výstup podle časové posloupnosti jako A1, druhý jako A2 atd.), dojdeme k následujícímu:

První dějství A1-B7-D1-B4-C2-A2-D2-C5-C1-B5-D3-

Druhé dějství A4-C3-B2-D'1-B3-A3-C4-B6-B1-C6-D'2 -* -A5

Protože časové pořadí mezi D v prvním a druhém dějství není jasné, označili jsme D ve druhém dějství jako D'. Na konci prvního dějství v D3, ve kterém se zřejmě Huml s výzkumníky již seznamoval, někdo mu zatelefonuje a slibuje mu návštěvu. Ve druhém dějství D'1 Balcárková říká, že Humlovi zavolala, a představuje se, jako by se setkali poprvé. Huml neví nic ani o Puzukovi, což naznačuje, že D'1 předchází D3 v prvním dějství, ale protagonista se v D'1 zmiňuje o telefonátu neznámé osoby ohlašující svou návštěvu, a proto má volání v D3 v prvním dějství předcházet D'1. Z tohoto důvodu není časová posloupnost mezi D'1 a D3 logicky vykladatelná, a nelze posoudit, zda linie D v prvním dějství předchází D' v dějství druhém, či naopak.

Dějové linie A a D jsou uspořádány poměrně věrně ve vztahu k časové posloupnosti, zatímco linie B a C obsahují drastické časové skoky a tvoří momenty šoku (linie B: 7-4-5-2-3-6-1; linie C: 2-5-1-3-4-6). Pozoruhodné jsou momenty, ve kterých na sebe navazují stejné dějové linie (C5-C1, B6-B1) a ve kterých jsou patrné výrazné návraty v čase. Jedná se zároveň o vtipné momenty, protože Renata (v linii B) a Blanka (v linii C) odejdou, aby si vzaly kabát nebo se rozloučily s Humlem, ale vzápětí se objeví v jiných dveřích, jako by u protagonisty před chvílí nebyly.

Inverze jedné dějové linky do druhé a skoky a střihy času tvoří dojem filmové montáže. Proto na první pohled působí celková struktura chaoticky, ale ve skutečnosti má *pravidelný* rytmus.

(2) Rytmus struktury (otevřená/uzavřená struktura)

Jak Nuska upozorňuje, otevřený a uzavřený typ struktury hry „nejsou vůči sobě uzavřenými a nespojitými systémy, spadajícími do přesně vyhraněných ostře ohraničitelných kategorií“.⁸⁶ Toto platí i ve *Ztížené možnosti soustředění*. Prvky otevřené struktury najdeme například v přehozené časové posloupnosti a narušení jedné dějové linie náhlým zásahem jiné linie. Kolážovitá struktura působí avantgardním dojmem. Avšak ve hře lze najít i prvky uzavřené struktury: pravidelný rytmus uspořádání scén, který jsme ukázali v předchozí podkapitole, symetrická konstrukce realizovaná dvěma dějstvími začínajícími stejnou dějovou linkou (A) a šablonovitost struktury.

Uzavřenost a otevřenost struktury koexistují ve hře – najdeme důvod, proč? V případě *Ztížené možnosti soustředění* tato koexistence dvou protikladných

⁸⁶ NUSKA. *Rytmus III*, s. 181.

strukturních prvků není náhoda nebo pouhý přechod od jednoho do druhého, ale představuje jádro Havlovy poetiky. Havel v textu ke hře *Eduard* odkazuje na slova Waltera Benjamina, „*Popis zmateného není totéž jako zmatený popis*“⁸⁷ a komentuje:

Myslím, že zmatený popis nikdy nemůže být dobrým popisem zmateného; původní dojem „*zmateného popisu*“ by měl tedy průběhem hry přerůst v divákově pocitu v závěrečný dojem „*popisu zmateného*“, ba dokonce *systematického* popisu zmateného. Estetické uspokojení ze systematickosti popisu by se v něm tedy mělo nakonec snoubit s existenciálním neuspokojením ze zmateného, které tento popis – práce v jeho zmatečnosti – svou systematickostí evokoval.⁸⁸

Tady lze najít Havlovu estetiku. „Zmatek“ je zřejmě ústředním motivem hry „*Ztížená možnost soustředění*“ – ukazuje to už její titul. Huml, vědecký pracovník, se nemůže soustředit na psaní svého filozofického textu, protože se pořád snaží najít příležitost začít vztah se sekretářkou, které diktuje svůj text. Nemůže se ani soustředit na jednu lásku, protože nerozhodně pokračuje v několika milostných vztazích současně. Výzkumníci s Puzkem se též nemohou soustředit na výzkum, protože citlivý Puzuk pořádně nefunguje. Soustředění diváka či čtenáře je také narušováno, protože se pořád přeskakuje z jedné dějové linky do druhé, a časová posloupnost je nejednoznačná. Zkrátka, hra je plná zmatků, jakoby rozptýlená skládačka. Když ovšem sami ustanovíme rámeček, do kterého uložíme jednotlivé kousky skládačky, postupně se před námi vynoří celý obraz. V dalších částech

⁸⁷ HAVEL. Komentáři ke hře *Eduard*, s. 448.; Původní citát vychází z: BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Přeložila SAUDKOVÁ, Věra. Praha: Odeon, 1979, s. 116.

⁸⁸ HAVEL, Tamtéž. Kurzivy jsou podle originálu.

analýzy zkusme aplikovat interpretační rámec této hry: *převrácený vztah člověka a mechaniky*.

(3) Rytmus jazykový

Jazykový rytmus v analyzovaných hrách je nejpatrněji charakterizován *opakováním* replik mezi různými dějovými liniemi.⁸⁹ Ve *Ztížené možnosti soustředění* je *opakování* obzvlášť patrné v dějových liniích A a B, tzn. ve scénách s Humlovou a Renatou, a komické momenty vznikají z toho, že milostné vztahy, které by měly být privátní a osobité, vypadají jako zkopírované formality. Huml opakuje ženám navlas stejné výmluvy nebo je zcela stejným způsobem utěšuje. Jako příklad uvádíme následující dialog, který se objevuje v scénách A3 a B6:

HUML Ty bys to s ní celé nevyřídila sama? Nejsi přece jen do toho vztahu tak zaangažovaná –

HUMLOVÁ Jak by to, prosím tě, vypadalo – to je nesmysl! Dneska s ní promluvíš a basta. (297)

HUML Ty bys to s ní celé nevyřídila sama? Nejsi přece jen do toho vztahu tak zaangažovaná –

RENATA Jak by to, prosím tě, vypadalo – to je nesmysl! Dneska s ní promluvíš a basta. (302)

Zajímavé je, že i ženy reagují naprosto totožně, a to naznačuje, že jejich vztahy jsou nahraditelné. Jasným příkladem jsou následující dialogy Humla a Renaty v D4

⁸⁹ Následující pasáže do první odstavce s. 43 se z veškeré části překrývá s analýzou v druhé kapitole z mé stati ve sborníku, ve které jsem rozebrala *Ztíženou možnost soustředění*. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 50–51.

a D5:

HUML Renato – *(Pauza)* Brouku – *(Pauza)* Nezlob! *(Pauza)* Vzpomínáš na Beskydy? V té staré cihelně? (268)

[...]

RENATA Beskydy! Beskydy! Nic jiného mi neumíš říct!

HUML Tak už se uklidni, brouku – (279)

Téměř stejná konverzace se objevuje v A4 (mezi Humlem a Humlovou):

HUML Vlasti – *(Pauza)* Víš, že jsem to tak nemyslel – *(Pauza)* Vzpomínáš na Jeseníky? V tom starém mlýně? *(Pauza, pak se zadními dveřmi vrátí Humlová, přes šaty si uvazuje zástěru)*

HUMLOVÁ Jeseníky! Jeseníky! Nic jiného mi neumíš říct –

HUML Tak se uklidni, brouku – (286–287)

Metaforicky řečeno je hlavní hrdina schopen přizpůsobit se mechanicky měnícím se situacím jako tovární výroba – to vytváří paradoxní protiklad k „citlivému“ stroji Puzukovi, který kvůli své sensitivitě na změny nemůže pořádně fungovat a pokaždé tak zdržuje a *narušuje* děj. Jinými slovy, člověk má vlastnosti stroje a stroj vlastnosti člověka. Po několikerých pokusech o nápravu Puzuk začne reagovat a mluvit, ale stěžuje si jako dítě.

PUZUK Řekněte mi –

(pauza, napětí)

Řekněte mi –

(pauza, napětí)

Řekněte mi –

(pauza, napětí)

Karle?

KRIEBL *(k Puzkovi)* Co je?

PUZUK Můžu si na chvílku odpočinout?

KRIEBL Vždyť jsi ještě nic neudělal!

PUZUK Unavilo mě to věčné přenášení –

KRIEBL Pro mě za mě – (305)

Stroj Puzuk, který je antropomorfován a v textu se skloňuje podle životného mužského rodu, tvoří jako jediný – oproti lidským postavám – *rubato* a spíše náleží k přírodě. Daný kontrast vytváří ironický obraz zvráceného vztahu mezi člověkem a strojem, jelikož stroj je v době mechanizace člověka mnohem lidštvější než člověk, který jej užívá.

Narušení rytmu hry vyvrcholí ve scéně výše označené hvězdičkou, tedy ve scéně chaotického *opakování* replik postav z předchozích scén. Tuto scénu iniciuje Puzuk, který konečně začne fungovat. Puzuk nejprve zmateně vygeneruje nahodilé otázky, kterým chybí kontext.

(Z reproduktoru Puzuka se ozve zženštilý hlas, na Puzukovi se střídavě rozsvěcuje a zhasíná červené a zelené světýlko)

PUZUK Který je váš oblíbený tunel? Máte rád hudební nástroje? Kolikrát ročně větráte náměstí? Kde jste zakopal psa? Proč jste to neposlal dál? Kdy jste přišel o nárok? V čem je jádro? Jakpak je dnes u nás doma? Čuráte veřejně, nebo občas?

(Okamžik je ticho, z reproduktoru Puzuka vychází jen slabé vrčení. Huml

energicky vstane) (311)

Tyto otázky jsou vytvořeny pro výzkumnou ideu, kterou Balcárová vykládá v předchozí části stejného výstupu: „[T]ěžiště lidské individuality neleží v tom, co lze v člověku vyložit jako zákonité, ale naopak v tom, co se u něho všem zákonitostem vymyká a co tvoří právě onu velikou a opomíjenou sféru nahodilého“ (306). Pro tento účel má Puzuk sbírat informace, které jsou v osobitosti jedinců netypické, a z toho vytvořit „zhuštěný model lidské individuality“ (307), který schéma dosavadní vědy nemohlo popsat. Jinými slovy, výzkumníci s pomocí Puzuka chtějí evidovat takové rysy u jedinců, které nelze shrnout v jakémsi vědecky schematizovaném modelu člověka. Poté, co Puzuk začne fungovat, postavy se střídají a opakují své minulé promluvy.

BLANKA Že se nestydíte, pane doktore!

(Blanka dveře zase přibouchne. Huml u nich okamžik překvapeně stojí, pak se rychle obrátí a jde k pravým dveřím; když je u nich, otevřou se a stojí v nich Machulka)

MACHULKA Kde je pojistná závlačka od vlhkoměru?

(Machulka dveře zase přibouchne. Huml u nich okamžik překvapeně stojí, pak se rychle obrátí a jde k levým dveřím; když je u nich, otevřou se a stojí v nich Renata)

RENATA Jíš vůbec nějakou mrkev?

(Renata dveře zase přibouchne. Huml u nich okamžik překvapeně stojí, pak se rychle obrátí a vyběhá po schůdkách ke dveřím do ložnice; když je u nich, otevřou se a stojí v nich Beck v kabátě)

BECK Zítra odjedu na ryby a bude!

(Beck dveře zase přibouchne. Huml u nich okamžik překvapeně stojí, pak se

rychle obrátí a seběhne znovu k zadním dveřím; když je u nich, otevrou se a stojí v nich Humlová)

HUMLOVÁ **A nejsou to všechno jenom těšínská jablíčka?**

(Humlová dveře zase přibouchne. Huml u nich okamžik překvapeně stojí, pak se rychle obrátí a běží zpět ke stolu)

KRIEBL **Dejte mi horské blumy!**

BALCÁRKOVÁ **Pan doktor Huml? (311–312)**

Všechny repliky se dosud objevily výhradně jen jednou u jednotlivých postav a nikoli u ostatních, ale evidentně nereflektují žádné podstatné nitro individua, protože jsou to pouhé reakce na nahodilé situace. V následující pasáži Blanka, Machulka a Kriebel začínají navíc cyklovat repliky jiných postav.

BLANKA **Kde je pojistná závlačka od vlhkoměru? (Blanka zmizí, Huml vyběhne ke dveřím od ložnice, v nich se objeví Machulka)**

MACHULKA **Že se nestydíte, pane doktore! (Machulka zmizí, Huml seběhne k zadním dveřím, v nich se objeví Renata)**

RENATA **Jíš vůbec nějaká jablíčka?**

(Renata zmizí, Huml běží k pravým dveřím, v nich se objeví Beck)

BECK **Zítřej odjedu na mrkev a bude!**

(Beck zmizí, Huml běží k levým dveřím, v nich se objeví Humlová)

HUMLOVÁ **A nejsou to všechno jen těšínské ryby? (Humlová zmizí, Huml běží zpět ke stolu)**

KRIEBL **Pan doktor Huml?**

(Huml se obrátí k Balcárkové, ta vstane)

V promluvách označených tučnými písmy se střídají i podstatná jména – tedy mrkev, jablíčka a ryby – a z této výměny druhu jídel vzniká inkompatibilita. „Inkompatibilita“ či „významová neslučitelnost“ se podle Františka Čermáka determinuje jako „sémantický syntagmatický vztah mezi dvěma vzájemně se vylučujícími lexémy nebo jinými prvky sémantické povahy, které se tudíž nemůžou běžně kombinovat ve smysluplném syntagmatu, srov. *ostrá voda, *cítit kolmo nebo vztah *pes* a *strom* (ty se běžně v jazyce nekombinují vůbec)“.⁹¹ Čermák upozorňuje, že v idiomech je ovšem „inkompatibilita možná a častá“. Frazém „těšínská jablíčka“ je takový příklad. „Těšínská jablíčka/jablka“ znamená „plné sliby, nereálné naděje, marné utěšování, útěcha“ a frazém vznikl na „základě homonymní souvislosti slovesa *těšit se* a místního jména Těšín“.⁹² Přídavné jméno „těšínský“ běžně odkazuje na souvislost s Těšínem, a proto kombinace „těšínské“ a „ryby“, která se vyskytuje ve výše citované Havlově replice po výměně podstatných jmen, narušuje kompatibilitu realizovanou v původním frazému.

Další dvě věty „Jíš vůbec nějaká jablíčka?“ a „Zítra odjedu na mrkev a bude!“ sice nenarušují kompatibilitu, ale kvůli vytržení výrazu z kontextu nedávají smysl. Věta „Jíš vůbec nějakou *mrkev*?“ byla původně promluvou Renaty, která kriticky hovoří o jídle připraveném Humlovou Humlovi:

RENATA Potřebuješ pryč od toho všeho tady. Fyzickou práci. Jinak jíst. Vzduch.

Co ti vlastně dává k večeři?

⁹⁰ Zdůraznění tučnými písmy je uvedeno autorkou práce.

⁹¹ ČERMÁK, František. *Frazeologie a idiomatika*. Praha: Univerzita Karlova v Praze Nakladatelství Karolinum, 2007, s. 29.

⁹² *Slovník české frazeologie a idiomatiky: Výrazy neslovené*. Praha: Academia Praha, 1988, s. 118.

HUML Tak – všelicos – párek – omeletu –

RENATA Jiš vůbec nějakou mrkev?

HUML Ani ne –

RENATA Kdepak, takhle se to nedá dělat!⁹³(301)

Renata chce tady naznačit, že Humlová se dostatečně nepostará o správnou výživu svého manžela. Po vytržení z tohoto kontextu a výměně slova „mrkev“ za „jablíčka“, nám věta „Jíš vůbec nějaká jablíčka?“ nic nesděljuje. Obdobně, věta „Zítra odjedu na *ryby* a bude!“ byla původně jednou z mála replik vedoucího výzkumného týmu Becka. Záměna ryb za mrkev ovšem ruší pravděpodobnost a činí repliku absurdní.

Důležité je, že v této části se vyměňují slova, která gramaticky nejsou chybná a ani rytmus promluv tím nepromění, protože se u každé promluvy střídá jenom jedno podstatné jméno, ale sémantická dimenze vět se stává nevykladatelná. V této části promluvy tvoří kruhový čistě mechanický rytmus v souladu s pohybem (tj. rychlými příchody a odchody z jedněch dveří do druhých), ale věty nesdělují vůbec žádnou výpověď. Následující scénická poznámka popisuje narůstající chaotičnost pohybu a rytmu promluv.

([...]) Všichni, včetně Kriebela a Balcárkové, začnou najednou přecházet z jedněch dveří do druhých a křížovat nejrůzněji scénu, přitom všichni zároveň – včetně Puzuka – melou stále dokola své otázky Humlovi. Jejich pohyb je stále rychlejší, stále rychleji a hlasitěji také mluví, takže výsledným dojmem z této scény je pocit stále se stupňujícího vizuálního i

⁹³ Zdůraznění tučnými písmy je uvedeno autorkou práce.

zvukového chaosu. Huml probíhá zoufale mezi nimi, jako by hledal nějaké útočiště.)

HUMLOVÁ A nejsou to všechno jen těšínské ryby? A nejsou to všechno jen těšínské ryby? *(Atd.)*

BECK Zítra odjedu na mrkev a bude! Zítra odjedu na mrkev a bude! *(Atd.)*

RENATA Jíš vůbec nějaká jablíčka? Jíš vůbec nějaká jablíčka? *(Atd.)*

MACHULKA Že se nestydíte, pane doktore! Že se nestydíte, pane doktore! *(Atd.)*

BLANKA Kde je pojistná závlačka od vlhkoměru?

Kde je pojistná závlačka od vlhkoměru? *(Atd.)*

KRIEBL Pan doktor Huml? Pan doktor Huml? *(Atd.)*

BALCÁRKOVÁ Dejte mi horské blumy! Dejte mi horské blumy! *(Atd.)*

PUZUK Který je váš oblíbený tunel? Máte rád hudební nástroje? *(Atd.)*

(313–314)

V této scéně jsou všichni včetně Puzuka podřízeni mechanickému rytmu, který přesně a bez přestání plyne. Ironické je, že i tady nástroj Puzuk má více variací svých promluv než lidské postavy.

Z jazykového rytmu lze vyvodit, že ve *Ztížené možnosti soustředění převrácený vztah mezi strojem a lidmi* je reflektovaný v protikladu přírodního a mechanického rytmu.

(4) Rytmus mimojazykový

K rytmu mimojazykovému patří různé prvky vedlejšího textu a ve *Ztížené možnosti soustředění* jsou obzvlášť charakteristické následující tři: *uzavřenost prostoru, skok času, a pečlivé přenášení a zapínání Puzuka.*

Uzavřenost prostoru je daná tím, že celá hra se odehrává v Humlově bytě, „což je něco mezi obývacím pokojem a halou: nalevo malé schodiště, ukončené dveřmi do ložnice; dole troje dveře – levé do pracovny, zadní do kuchyně, koupelny a ostatních částí bytu, pravé na hlavní chodbu“ (261).⁹⁴ Skrze různé dveře vstupují a odcházejí jednotlivé postavy a Huml je jediný, kdo v tomto prostoru zůstává téměř po celou dobu děje. *Uzavřenost prostoru* reflektuje i mentální stav hrdiny – pasivitu, stagnaci a bezvýchodnost. Naproti tomu *časový skok* vykazuje volnost, hravost a otevřenost a tyto tendence jsou zdůrazněny v kontrastu s *uzavřeností prostoru*. V pozadí neměnné jevištní výpravy jsou hranice mezi jednotlivými scénami velice jasně ohraničeny příchodem a odchodem dramatických postav. Tím se vytváří dynamika děje.

Komunikace mezi Humlem a ženami, tedy Humlovou, Renatou a Blankou, se dějí „vedle“ nějaké jiné činnosti – přípravy jídel a kávy nebo diktování Hulovy stati. Ve scéně napětí s Puzukem je naopak komunikace soustředěna na výzkum a diskuzi nad ním. Podle scénických poznámek obzvláště *pečlivé přenášení Puzuka* je nejvážnější chvílí, ve které se pozornost postav soustředí na péči o Puzuka.

*([...]) Dveře zase rychle zavře, pak jde zvolna k levým dveřím, tiše je otevře a drží. Krátce nato jimi přicházejí Balcárková a Kriebel v pracovním plášti, kteří spolu **opatrně nesou Puzuka**. Je to složitý přístroj připomínající vzdáleně obchodní pokladnu nebo účetní kalkulačku; má klávesnici, různé knoflíky, na boku kličku, je opatřen průzorem na způsob mikroskopu, červenou a zelenou žárovkou, malým reproduktorem a dlouhou šňůrou se zástrčkou. Balcárková a Kriebel **staví Puzuka opatrně na stůl**, Huml zavírá dveře)⁹⁵(262–263)*

⁹⁴ Původní text této scénické poznámky je kurzívou.

⁹⁵ Zdůraznění tučnými písmy jsou uvedeny autorkou práce. V následujícím citátu totéž.

Na zapínání Puzuka všichni napjatě čekají:

BALCÁRKOVÁ Výborně. Tak pište: (*Diktuje*) Eduard Huml, 1928 – začátek rozhovoru 15,25 – první otázka. (*Zvolá*) Prosím ticho!

(*Kriebl to zapsal na klávesnici, pak zatočí kličkou, podívá se do průzoru, načež zmáčkne jeden z knoflíků. Z reproduktoru Puzuka se ozve slabé vrčení. **Kriebl se zahledí pozorně na hodinky, všichni napjatě čekají.** Vtom se otevřou dveře od ložnice a objeví se v nich Machulka v pracovním plášti, za uchem tužku. Kriebl rychle zmáčkne znovu knoflík, zatočí kličkou, vrčení ustane. Machulka si nikoho nevšímá, sejde zvolna po schůdkách dolů, zastaví se, spočítá schody, pak vytáhne z kapsy malý ušmudlaný papírek a запиše si na něj zjištěný počet. Když je hotov, jde zvolna ke Krieblovi a předá mu svůj papírek*) (264)

Tady lze opět najít *prevrácený vztah mezi strojem a člověkem*. Opatrné přenášení a napjaté čekání poukazuje k *rubatu* a tvoří protiklad vůči plynulé trajektorii pohybů lidských dramatických postav: ty vstoupí do pokoje a odejdou do zákulisí, aniž by váhaly nebo bloudily. Pohybují se, jako by pod jevištěm byla skrytá trať, podle které chodí postavy na jevišti. Existence a absence *rubata* v pohybu také vykazuje kontrast mezi zlidštěným strojem Puzukem a zmechanizovanými lidskými postavami.

3.2. *Largo desolato* – odklad a nečas

(1) Rytmus syžetu a dějových linií

Kompozice dějových linií hry *Largo desolato* je obdobná jako u *Ztížené možnosti soustředění*, protože hra je též umístěna v uzavřeném protagonistově bytě,

obklopeném různými dveřmi, skrze které přicházejí a odcházejí různí návštěvníci. Jednotliví návštěvníci nebo dvojice se navzájem moc nepotkávají, resp. i když potkávají, nerozvíjejí společný děj a jen se míjejí.⁹⁶ Protagonista, filozof Leopold Kopřiva je v depresivním stavu a má strach vyjít ven, protože je sledován kvůli zveřejnění eseje s protirežimním obsahem. Je tedy jako jediný přítomen na jevišti – tzn. ve svém bytě – od začátku až do konce hry a k němu přicházejí na návštěvu známí i neznámí lidé. Jeho žena Zuzana přináší nakoupené potraviny, dává Leopoldovi pokyny k jídlu, a s jejich společným „kamarádem“ Oldou odchází za různou zábavou jako kino, ples apod. Manželský vztah se Leopoldovi a Zuzaně evidentně rozpadá. Označme tuto dějovou linii jako A. Leopolda navštíví i jeho přítelkyně Lucy, která není spokojena se svým postavením Leopoldovy neoficiální milenky, a požaduje, aby Leopold neskrýval jejich vztah před veřejností. Tuto linii označme jako B. Kamarád Olda, který pravděpodobně chodí se Zuzanou, navštíví Leopolda a jejich dialogy jsou velice povrchní – mluví o Leopoldově zdravotním stavu, výživě a léku, ale nejde o rozhovory, jimiž by Olda dával najevo zájem o Leopolda jako blízký kamarád. Přichází totiž jen proto, aby čekal na Zuzanu a odešel s ní na rande. Tuto linii označme jako C. Kamarád Olbram je velice upovídaný a na první pohled přátelštější k Leopoldovi než ostatní návštěvníci, jelikož dává najevo skutečnou starost. Jeho starostlivý postoj ovšem skrývá jeho skutečný záměr: chce na Leopoldovi, aby znovu napsal disidentský dokument. Označme tuto linii jako D. K Leopoldovi přicházejí i neznámí lidé: dvojice Lád'ů, pracovníků v papírně, se vetře do jeho bytu, přináší s sebou papír a nepřímo tlačí na Leopolda, aby jako reprezentant disidentských intelektuálů napsal protivládní prohlášení. Tuto linii označme jako E. Dvojice „chlapíků“ naopak na Leopolda

⁹⁶ Následující pasáže shrnující příběh *Largo desolato* se částečně shoduje s odstavcem od konce s. 51 do začátku s. 52 v mé stati ve sborníku. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 51–52.

vytváří nátlak, aby podepsal prohlášení, že autorem již vydaného politicky problematického eseje není on. První a Druhý muž jsou podřízeni Prvnímu a Druhému chlapíkovi a na základě jejich pokynů se uchýlí k násilnému činu (hrubě vyvedou Renatu z Leopoldova bytu), aby na Leopolda mohli vyvinout větší nátlak. Výstupy dvojice Prvního a Druhého chlapíka, ve kterých se jednou na jeviště současně objevují i První a Druhý muž, označíme jako linii F. Studentka filozofie Markéta, která četla Leopoldova filozofická díla a zbožňuje ho, jej navštíví a Leopold ji začne svádět. Tuto linii označme jako G. V *Largu desolatu* se na konci pátého obrazu též objevuje scéna, ve které postavy najedou začínají opakovat své dosavadní repliky. Tentokrát jejich repliky vyjadřují přímý i nepřímý tlak na Leopolda a postavy se nepohybují, ale stojí za dveřmi.

LEOPOLD Nevím už přesně, co jsem říkal –

PRVNÍ LÁĎA Ale my to víme –

(Vtom se otevřou dveře do koupelny, stane v nich Olbram a obrátí se na Leopolda)

OLBRAM Nerad bych byl tvrdý a jakkoli tě zranil, na druhé straně bych ale nebyl dobrý přítel a pramálo bych ti posloužil, kdybych ti něco skrýval nebo zamlčoval –

(Vtom se otevřou dveře do kuchyni stane v nich Olda a obrátí se na Leopolda)

OLDA Bylo ti úzko?

(Vtom se otevřou dveře Zuzanina pokoje, stane v nich Zuzana a obrátí se na Leopolda)

ZUZANA Že ses zase nějak zapletl?

OLBRAM Neříkám ti to jen za sebe, přicházím tak trochu jménem všech –

OLDA Možná by sis měl vzít nějaký prášek – *(Vtom se otevřou dveře na balkon,*

stane v nich Lucy v župánku a obrátí se na Leopolda)

LUCY Když jsi mě poprvé přemlouval, abych tu s tebou zůstala, mluvil jsi úplně jinak –

OLDA Měl bys Lucy vyhledat, je nějaká špatná –

PRVNÍ LÁĎA Řekl bych, že se to od vás přímo očekává –

DRUHÝ LÁĎA Formu už najdete sám –

ZUZANA Co si chceš na tom, prosím tě, rozmýšlet? Tím jim přece jenom dáváš najevo, že tě nalomili – a o to víc budou teď na tebe tlačit!

OLBRAM A jak to máš se Zuzanou?

LUCY Nabažil ses mě a teď se mě chceš nějak šikovně zbavit!

OLDA Podepsals jim něco?

PRVNÍ LÁĎA Dovolili jsme si, pane doktore, naznačit vám pouze svůj názor

–

DRUHÝ LÁĎA Je to názor obyčejných lidí –

PRVNÍ LÁĎA Mnoha obyčejných lidí –

OLDA Bylo ti úzko?

LUCY Nabažil ses mě, a teď se mě chceš nějak šikovně zbavit –

ZUZANA Jsi bačkora!

OLBRAM Je to názor obyčejných lidí – (745–746)

Označme tuto scénu jako #.

Hra se skládá ze sedmi obrazů. V prvním a druhém obrazu a na začátku třetí scény jsou pantomimické scény s hudbou.⁹⁷

⁹⁷ Pasáže o opakovaných pohybech Leopolda do s. 55. se částečně shoduje s druhým odstavcem s. 52 mého článku ve sborníku. Viz Tamtéž, s. 52.

PRVNÍ OBRAZ

Hudba doznívá a zároveň se pomalu otvírá opona. Na scéně je pouze Leopold: sedí na pohovce a upřeně hledí na hlavní dveře. Po delší chvíli vstane, přistoupí ke dveřím a dívá se špehýrkou ven. Pak přiloží ucho ke dveřím a soustředěně naslouchá. Delší pauza, načež náhle padá opona a zároveň se rozeznívá hudba.

Konec prvního obrazu (690)

Celkem se opakuje zcela stejná scénická poznámka v prvních třech obrazech a v sedmém obraze se děje totéž.

SEDMÝ OBRAZ

Hudba doznívá a zároveň se pomalu otvírá opona. Na scéně je pouze Leopold: sedí na pohovce a upřeně hledí na hlavní dveře. Po delší chvíli vstane, přistoupí ke dveřím a dívá se špehýrkou ven. Pak přiloží ucho ke dveřím a soustředěně naslouchá. Zvolna se rozsvěcí světlo v hledišti a rozeznívá se hudba. Leopold se zvolna napřímí, jde k rampě a klaní se. Všemi dveřmi na scéně vstupují současně další postavy hry, obklopují Leopolda a rovněž se uklánějí. Opona padá.

Konec sedmého obrazu (759)

Tyto úvodní a závěrečné scény beze slov, jak upozorňuje Alena Štěrbová,⁹⁸ tvoří

⁹⁸ ŠTĚRBOVÁ. *Modelové hry Václava Havla*, s. 65.

jakousi předeheru a codu v sonátové kompozici. Rovněž po přestávce na začátku pátého dějství Leopold opakuje zcela stejný pohyb třikrát – dívá se špehýrkou ven, otevírá krabici s lékem, zavírá ji, umyje si ruce a vykloktá si. Scénická poznámka, ve které se doslova opakuje stejný popis namísto toho, aby bylo zmíněno „Leopold opakuje stejný pohyb třikrát“, zdůrazňuje jeho vyšinutý mentální stav (729–730).

Když shrneme strukturu umístění jednotlivých dějových linií, vypadá následovně:

První obraz: hudba + pantomima Leopolda

Druhý obraz: hudba + pantomima Leopolda

Třetí obraz: hudba + pantomima Leopolda – A – C – E – B

Čtvrtý obraz: D – B – F

Pátý obraz: A – C – E – #

Šestý obraz: G – F

Sedmý obraz: hudba – pantomima Leopolda – shromáždění všech postav na jevišti a uklonění se

Ve srovnání se *Ztíženou možností soustředění* je struktura této hry mnohem jasnější a jednodušší, protože se tolik nestřídají dějové linie a není zde žádný časový skok. Nejde zde o vnější zmatek, ale o zmatek mnohem hlubší a více psychologicky motivovaný, který můžeme najít spíše v detailech než v samotné struktuře, tak jako šílené opakování stejného gesta, scéna křížku, Leopoldův strach vyjít ven atd. *Ztížená možnost soustředění* je založena na vnějškově chaotickém rytmu, který je ale ve skutečnosti uspořádaný mechanickou přesností a pravidelností. Je tam zřejmý paradoxní protiklad mezi rytmem Puzuka a rytmem lidských postav, přičemž rytmus Puzuka vykazuje *rubato* čili znak přírodního rytmu, kdežto rytmus lidských

postav je podřízený mechanickému rytmu a neumožňuje *rubato*. U *Larga desolata* je situace jiná: je založeno na vnějškově pravidelném rytmu, který je snadno předvídatelný díky opakující se struktuře, ale ve skutečnosti hra odráží nitro psychicky zničeného člověka, který má chaotickou mysl.

(2) Rytmus struktury (otevřená/uzavřená struktura)

Štěrbová upozorňuje, že celková struktura hry připomíná „sonátovou výstavbu“.

Výstupy, v nichž postupně filozof Leopold Kopřiva ztrácí svou identitu, jsou až matematicky pravidelně zřetězeny, symetrická kompozice koresponduje s precizností sonátové výstavby symfonické skladby. První dva (introdukce) a poslední (coda) ze sedmi obrazů hry jsou jen krátké nonverbální vstupy hlavní postavy [...] orámované symfonickou hudbou, čtyři zbývající obrazy odpovídají čtyřem větám sonátové formy. Sonáta obvykle pracuje se dvěma protikladnými tématy: ve výstavbě Havlovy hry jsou kromě kontrastu soukromého a společenského života důležité i protiklady ve dvojicích postav.⁹⁹

Sonátová forma se skládá ze tří částí (*expozice, provedení a repríza*) a může ji doprovázet i *úvod* a *coda*. *Expozice* ukazuje nejméně dvě protikladná témata (hlavní a vedlejší) a případně i více. *Provedení* obsahuje volnou variaci nebo rozvíjení témat, která byla ukázána v *expozici*, nebo nová témata, která se neobjevila v *expozici*. *Repríza* opakuje *expozici*, ale často proměnlivým způsobem.¹⁰⁰ Když

⁹⁹ Tamtéž.

¹⁰⁰ Sonata Form. In: KENNEDY, Michael. *The Oxford Dictionary of Music*. 1. vyd. Oxford: Oxford University Press, 1985, s. 679.

ještě jednou shrneme kompozici *Larga desolata* a aplikujeme sonátovou formu, jednotlivým částem sonáty odpovídají části hry takto:¹⁰¹

Sonátová kompozice	Kompozice <i>Larga desolata</i>
Úvod	Třikrát opakované scény s hudbou a pantomimou (první a druhý obraz, začátek třetího obrazu)
Expozice	Třetí obraz po pantomimě (A – C – E – B)
Provedení	Čtvrtý obraz (D – B – F)
Repríza	Pátý obraz (A – C – E – #) + Šestý obraz (G – F)
Coda	Sedmý obraz (pantomima a hudba)

Je zřejmá existence reprízy (pátý obraz), která je příznačná pro sonátovou formu. Repríza uzavírá celou kompozici návratem do podobné struktury jako v expozici (třetí obraz). Otázka je, jestli je lepší zařadit šestý obraz do reprízy (jako varianta přidaná k repríze) nebo do cody. Vzhledem k významnosti šestého obrazu, ve kterém se poprvé objevuje Markéta a Leopoldovi je sdělena důležitá zpráva o odkladu jeho zatčení, zařazení tohoto obrazu do reprízy je smysluplnější, protože patří k hlavní části celkové kompozice.

Podobnost se sonátovou kompozicí vykazuje tendenci k uzavřenosti struktury hry, protože sonátová forma je klasická hudební forma s přehledným, uzavřeným celkem. Vyznačuje se opakováním (opakováním tématu z expozice v repríze) a protikladem (např. v rámci expozice mezi hlavními a vedlejšími tématy nebo v rámci částí mezi expozicí a provedením), které realizují pravidelnost, a tato forma umožňuje snáze odhadnout vývoj struktury. Struktura *Larga desolata* díky této konstrukci též navozuje dojem uspořádanosti.

V této hře symetričnost a pravidelnost, které jsou důležité prvky uzavřené

¹⁰¹ Tabulka je vytvořena autorkou této práce.

struktury, vytvářejí velký efekt ve scénách úvodních a závěrečných obrazů s hudbou a pantomimou. Jsou to velice krátké obrazy, ve kterých se v podstatě nic neděje, a v existenci těchto scén spočívá důvod, proč je hra rozdělena na jednotky, nazývané obrazy, nikoli na dějství. Podle *Divadelního slovníku* Pavise jsou obrazy a dějství odlišné.

Hra v obrazech je strukturována jiným způsobem než hra vycházející ze systému *dějství a scén / výstupů*, jejíž fungování je více založeno na *ději, jednání a příchodech / odchodech* postav.

Odkaz k malířství, který zahrnuje pojem *obraz*, dobře vystihuje rozdíl mezi obrazem a dějstvím. Obraz je prostorová jednotka atmosféry „ovzduší“; charakterizuje prostředí či epochu, není jednotkou aktanční, nýbrž tematickou. *Dějství* naopak vyplývá z naratologického členění, je pouhým článkem aktančního řetězu, zatímco obraz „pokrývá“ mnohem větší plochu, jejíž hranice bývají neurčité, a zahrnuje epický svět postav s relativně stálými vazbami, které vytvářejí dojem fresky, baletního sboru či *živého obrazu*.¹⁰²

Pantomimické scény v prvním, druhém a sedmém obraze a na začátku třetího obrazu jsou příznačné příklady, ve kterých spíše prostorová atmosféra než konkrétní aktivity či řeči postav vytváří jednotky obrazů. Tady lze spatřit i zvláštní charakteristiky, které se vymykají rámci uzavřené struktury: mezi úvodními třikrát opakovanými pantomimickými scénami se dramatická situace vůbec neliší ani nevyvíjí. Spouštění a zvedání opony zdůrazňuje rozdělení obrazů. Avšak to není za účelem rozvíjení příběhu, ale ve snaze zdůraznit rytmus opakování. V sedmém

¹⁰² PAVISE. *Divadelní slovník*, s. 281. Kurzívy jsou v originále.

obrazu u scénické poznámky je ve druhé polovině záměrná nejasnost hranice mezi fiktivním příběhem a realitou, který herci a diváci zažívají v divadle.

Zvolna se rozsvěcí světlo v hledišti a rozeznívá se hudba. Leopold se zvolna napřímí, jde k rampě a klaní se. Všemi dveřmi na scéně vstupují současně další postavy hry, obklopují Leopolda a rovněž se uklánějí. Opona padá.
(759)

Lze říci, že tato část textu tíhne k otevřenosti struktury, protože vykazuje „antidramatičnost“, která je typickým příznakem právě otevřené struktury.

Když zkusíme shrnout diskuzi o uzavřenosti a otevřenosti struktury *Larga desolata*, hra je především založena na principu uzavřené struktury, která je realizována v podobné kompozici jako sonátová forma, ale obsahuje i prvky otevřenosti.

(3) Rytmus jazykový¹⁰³

Rytmus jazyka v *Largu desolatu* se též vyznačuje opakováním replik. Postavy kolem Leopolda opakují na první pohled dobrácké fráze, jako např. „Víte, já jsem obyčejný člověk, prostě nula, ale do některých věcí vidím a mám na to svůj vlastní názor a ten mi nikdo nevezme“. nebo „Nezdržujeme vás? [...] Skutečně ne? Když tak to klidně řekněte, a my vypadnem –“ u Prvního a Druhého Ládi (697, 699, 699–700, 740, 741, 742); „Jistě nepochybuješ, že tě máme všichni rádi“ – u Olbrama (707, dvakrát ve s. 709, 714), ale tím vším je spíše zakrýván jejich nepřímý tlak na Leopolda. Toto trapné opakování replik vypadá jako nezdařilý pokus o small-talk.

¹⁰³ Tato podkapitola z veškeré části se překrývá s pasáží mé stati ve sborníku od konce s. 52 do začátku s. 54. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 52–54.

Spíše se tak ukazuje neochota, snaha vyhnout se hlavnímu tématu, zkrátka je patrné jejich úsilí o odklad něčeho podstatného.

Ostatně „odklad“ je v *Largu desolatu* klíčovým pojmem. V závěrečném výstupu v šestém obraze dvojice chlapíků informuje Leopolda, že není nutné podepsat, protože vyšetřování jeho případu dostalo „odklad na neurčito“ – avšak Leopold je beznadějně prosí, aby už tento krok neodkládali a aby ho vzali do vězení.

PRVNÍ CHLAPÍK Nebojte se, nikam nemusí! Dnes by to ani nestálo za to –
LEOPOLD V tom s vámi souhlasím. Můžeme jít. Jak jste zřejmě pochopili, ten papír vám nepodepíšu. Radši zemřu, než bych se vzdal sám sebe! Má lidská totožnost je to jediné, co mám!

DRUHÝ CHLAPÍK Ale pane doktore, nač ty silácké řeči! Nikam nepůjdete –
LEOPOLD Jak to? Řekl jsem přece jasně, že nic nepodepíšu! Jsem nevinný!

PRVNÍ CHLAPÍK Však taky nic podepisovat nemusíte! Máte odklad na neurčito –

DRUHÝ CHLAPÍK A bez podpisu!

LEOPOLD Cože? Odklad?

PRVNÍ CHLAPÍK Slyšíte dobře: odklad!

LEOPOLD Takže ani podpis – ani tam –

DRUHÝ CHLAPÍK Zatím, prosím pěkně, zatím –

LEOPOLD Nechápu, co to znamená – proč už nechcete ten podpis?

PRVNÍ CHLAPÍK Nač takové formality? I bez toho je přece dnes už zřejmé, že to rozhodnutí bylo ve vašem případě pravděpodobně zmatečné –

LEOPOLD Chcete tím snad říct, že já už nejsem já?

DRUHÝ CHLAPÍK To jste řekl vy!

(Krátká pauza; Leopold hledí vytržetě na Prvního a Druhého chlapíka, pak

vykřikne)

LEOPOLD Nechci žádný odklad! Chci tam!

(Leopold náhle klesne před Prvním a Druhým chlapíkem na kolena a začne vzlykat)

Prosím vás – odveďte mě – prosím snažně – já už takhle žít nemůžu – (757–758)

Pro Leopolda je tedy nesnesitelnější spíše nejistota a pocit odkladu možnosti vězení než vězení samotné. Tento pocit bezvýchodnosti v nekonečném „odložení“ souzní s pocitem bezčasí, na který Havel upozorňuje v *Dopisu Husákovi*:

I u nás se zdá, jako by od jisté doby nebylo dějin: pomalu ale jistě ztrácíme pojem času – zapomínáme, co bylo kdy, co bylo dříve a co později, co vůbec bylo – a převládá v nás pocit, že je to vlastně i jedno. Z dění se vytrácí jedinečnost, a tedy i kontinuita, vše splývá v jediný šedivý obraz stále téhož koloběhu: říkáme, že se nic neděje.¹⁰⁴

Havel v textu pojmenovává životní pocit v normalizační době jako ztrátu pocitu času a změny. Daný pocit vzniká z každodenního a každoročního opakování rituálního zvyku, k tomu používá autor metaforu koloběhu.

Pocit bezčasí je podstatou cykličnosti, jak vysvětluje Nuska:

Neustálý návrat do stejného bodu, což je základní rys opakování i tradice, může způsobovat pocit bezpečí, ba dokonce bezčasí: Bývá opakován

¹⁰⁴ HAVEL. Dopis Gustávu Husákovi. In: *Spisy 4*, s. 96.

obligatorní obraz, jak stárnoucí člověk již nemá rád změny, že je pevně zarostlý svými kořeny do země neschopen přesunů z přisouzeného mu prostředí, a právě proto nemá rád žádné změny a proměny. Bezčasí, které je v podstatě kyklómatické povahy! [...] Neměnit místa pobytu, nestěhovat se, setrvávat – to vše vychází ze sémantiky „kyklogémy“. Jde o pokus o zástavu času, dokonce touhu po Návratu. Jedná se o cyklus neboli kyklóma, symbolizující slastné návraty zpět a domů.¹⁰⁵

V *Largu desolato* způsobuje neustálé opakování spíše depresi z pocitu bezčasí a bezvýchodnosti. Tento pocit je reflektován už v samotném titulu *Largo desolato* – *largo* znamená v hudební terminologii široce a pomalu. Roztahovaný, odložený čas zapříčiněný neustálými opakováními, způsobuje *desolato*, tj. něco žalostného.

(4) Rytmus mimojazykový

Co se týče rytmu jazykového, příznačné je opakování stejného gesta u Leopolda.¹⁰⁶ Jak jsme uvedli výše, v pantomimických scénách v prvním, druhém, třetím, pátém a sedmém obraze Leopold, který je sám v obývacím pokoji, opakuje stejné gesto pokaždé třikrát. Číslo tři při opakování vždy naznačuje začarovaný kruh. Leopold též nerozhodně pokračuje ve vztahu se třemi ženami (se Zuzanou, Lucy a Markétou). Dvojice neznámých, které navštíví Leopolda a mají na něj různé požadavky nebo ohrožují jeho bezpečí, připomínají dvojici „pomocníků“, která doprovází K všude v *Zámku* Franze Kafky. V *Largu desolato* jsou zejména tři dvojice– První a Druhý Láďa, První a Druhý chlapík a První a Druhý muž.

¹⁰⁵ NUSKA. *Rytmus* III, s. 222.

¹⁰⁶ Pasáže do první odstavce s. 64 se částečně shoduje s třetí odstavcem s. 52 mé stati ve sborníku a s poznámkou pod čárou v téhož stránce. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 52.

V ostatních hrách, například ve *Vyrozumění*, se dějiště pravidelně střídá mezi třemi kanceláři. Lze říci, že číslo tři je v Havlových hrách magickým číslem, které symbolizuje nekonečno a mechanicky se opakující rytmus.

Toto opakování pohybů vypadá jako symptom obsedantně kompulzivní poruchy. Ve skutečnosti jsou u Leopoldových promluv jasně patrné apatie a deprese, které jsou způsobeny jak strachem ze sledování a vězení, tak nepřímým tlakem od lidí z jeho okolí.

LEOPOLD Vstal jsem dnes už kolem osmé – chtěl jsem něco dělat – měl jsem v plánu napsat si pár poznámek – už jsem si přichystal papír – ale nešlo to – nejsem dnes zase nějak ve své kůži – vrátilo se mi to chvění, co jsem měl včera – tak jsem tady trochu uklízel – vytřel jsem dřez – odnesl odpadky – usušil si ručník – vyčistil hřeben – k obědu jsem si udělal dvě vajíčka naměkko – (694–695)

LUCY Jak jsi strávil den –

LEOPOLD Ani nevím –

LUCY Psal jsi?

LEOPOLD Chtěl jsem, ale nešlo to. Nebylo mi dobře –

LUCY Měl jsi zase deprese?

LEOPOLD To taky –

LUCY Dokud nezačneš něco psát, budeš je mít pořád. Všichni čekají na tvůj nový esej –

LEOPOLD To mi psaní zrovna moc neusnadňuje – (705)

Vzhledem k jeho psychickému stavu, je možné vykládat scénu křížku, ve které

postavy nehybně stojí za dveřmi a opakují repliky své i ostatních, jako Leopoldovu depresivní iluzi.

Jiný prvek, který vytváří rytmus v mimojazykové oblasti, je užití hudby. Scénická poznámka hned pod seznamem osob uvádí, že „[p]řed začátkem představení, v pauzách mezi obrazy i na konci zní vznosná symfonická hudba“ (687). Spolu se stylem bytu, který je „sice starší a solidně měšťanský, zařízení však prozrazuje, že ho obývá intelektuál“ (687), „vznosná symfonická hudba“ zdůrazňuje intelektuální vkus Leopolda. Výsostná stylizace hudby se též shoduje se stylistikou jazyka hry. Havel v „Poznámkách ke hře *Largo desolato*“ píše:

[...] pokud mé hry měly na jevišti určitý druh osobitého napětí, skryté ironičnosti, humoru i jakési lehce tajemné poezie, pak to téměř vždy nějak souviselo se *zvláštním napětím mezi „vysokou“, „určenou“, až jaksí deskriptivně analytickou řečí na jedné straně a triviálností či banalitou témat, situací a problémů touto řečí projednávaných na straně druhé.*¹⁰⁷

Prostorová, hudební i jazyková stylizace, které odkazují na intelektuálnost, elegantnost a oblibu klasicismu, vytváří přetvářku vzdělanosti, ale ironický kontrast mezi zdánlivě vysokou kulturností a banálností nitra a chováním „intelektuálního“ člověka prozrazuje úpadek vzdělanosti.

¹⁰⁷ HAVEL. Poznámky ke hře *Largo desolato*, s. 556–557.

4. Poměr protagonistů k rytmu

V předchozích kapitolách jsme analyzovali rytmus dvou her. Abychom ze strukturální analýzy vyvodili i spojitost mezi formou a obsahem, v této kapitole se pokusíme přemýšlet o vztahu mezi protagonisty a rytmy. Nejprve objasníme charaktery protagonistů v obou hrách a pak ukážeme, jaký poměr mají k rytmu.

4.1. Charaktery protagonistů

Dva protagonisté, Eduard Huml ve *Ztížené možnosti soustředění* a Leopold Kopřiva v *Largo desolato*, jsou intelektuálové, kteří z různých důvodů neopouštějí dům. Huml je vědeckým pracovníkem a Leopold je filozofem, který napsal eseje s politicky problematickým obsahem. Navzdory svým profesím, obě postavy nejsou schopny psát si své texty samy. Huml diktuje sekretářce pátou kapitolu své monografie nazvané „Hodnoty,“ ale jeho diktování je neustále přerušováno jeho pokusy sblížit se s ní nebo průnikem ostatních dějových linií a časovými skoky, jak jsme ukázali v předchozí kapitole. Leopold je v apatickém stavu. I když se snaží něco psát a lidé ho podporují, resp. tlačí ho k psaní, nemůže to uskutečnit kvůli depresi. U obou protagonistů lze najít podoby degradace vzdělanosti.

Havel sám píše o degradaci vzdělanosti v eseji *Poznámky o polovzdělanosti* z roku 1964. V tomto textu upozorňuje na nárůst „polovzdělanosti“ obzvláště v kulturní oblasti. Podstata „polovzdělanosti“ je tady definována jako „kompenzace komplexu“ „nekulturnosti, spojen[ého] se strachem, že se [...] skutečná nebo domnělá nekulturnost prozradí“. ¹⁰⁸ Pro překonání tohoto komplexu „polovzdělanec“ neustále shání a střídá hodnoty, na kterých zakládá hrdost. Charakteristické pro polovzdělanecký postoj je, že člověk ve skutečnosti dodržuje

¹⁰⁸ HAVEL, Václav. Poznámky o polovzdělanosti. In: *Spisy 3, Eseje a jiné texty z let 1953–1969*. Praha: Torst, 1999, s. 631.

odstup od hodnot, které zbožňuje a po kterých touží, a nikdy jimi není ovlivněn.¹⁰⁹

Co si osvojil, polovzdělanec tedy nijak nezkoumá, nesystematizuje ani netřídí; pružinou jeho vztahu k hodnotám není *intelektualita*, vědomě a cílevědomě se orientující v tom, co přijímá, vedena přitom svým *vlastním vnitřním* pohybem a vytvářejíc ho; ale pouze pasivní a spíš jaksi jen *pocitová* důvěra ve *vnější pohyb*, v jehož vleku se polovzdělanec permanentně ocitá a který – závislý na tisíci zákonitostech a tisíci náhodách – funguje vzhledem k němu prakticky *iracionálně*.¹¹⁰

Jinými slovy, „polovzdělanost“ se vyznačuje snahou zdánlivě přetvářet vzdělanost a skrýt nedostatek znalosti zbožňováním kulturních hodnot, které jsou legitimizovány ve společnosti, přičemž seznámení s novou znalostí vůbec nic nepřináší do jeho nitra.

Tento popis se shoduje s pojmem polovzdělanosti, který Theodor W. Adorno pojmenoval v eseji *Teorie polovzdělanosti*. Adorno popisuje „[v]šudypřítomné symptomy rozkladu vzdělání, které lze postřehnout i v samotné vrstvě vzdělanců“¹¹¹ v poválečném období. Lidé s „polovzdělaností“ napodobují vzdělance a vnějškově a ostentativně se tváří, že mají zájem o kulturu, ale ve skutečnosti je jejich vztah ke kultuře povrchní. Taková polovzdělanost „zůstává nepochopením, protože se drží tradičních kategorií vzdělání, chce suverénně ovládat něco, co nemůže pochopit. Prvky vzdělanosti jsou ještě přítomné, ale jejich vědomí se zcela zvnějšnilo.“¹¹² Podle Adorna „[v] ovzduší polovzdělanosti

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 638.

¹¹⁰ Tamtéž, s. 637.

¹¹¹ ADORNO, Theodor W. Teorie polovzdělanosti. Přeložil VOJTĚCH, Ivan. *Orientace* roč. 1 (1966). č. 1, s. 62.

¹¹² LIESSMANN, Konrad, P. *Teorie nevzdělanosti*. Přeložil ZOUBKOVÁ, Jana. Praha:

přetrvávají zbožně zvěcnělé konkrétní obsahy vzdělání na účet jejich pravdivosti a živých vztahů k živým subjektům“.¹¹³

Rysy „polovzdělanosti“ lze jasně spatřit v Humlově chování. Píše filozofický esej, v němž analyzuje a teoretizuje nekonečnou snahu o dosažení štěstí v moderním světě, ale Huml je sám podřízený téže honbě za štěstím, kterou realizuje svým nekonečným hledání dalšího a dalšího milostného vztahu.

Naproti „polovzdělanosti“ Konrad Paul Liessmann uvádí pojem „nevzdělanosti“ ve stejnojmenném eseji. Tento koncept je definován jako situace, ve které „idea vzdělanosti přestala v každém ohledu plnit normativní nebo regulační funkci“.¹¹⁴ Charakteristickými znaky „nevzdělanosti“ jsou odcizení ducha, který by měl být předpokladem všeho vzdělání, a rezignace na snahu něco pochopit.¹¹⁵ Jinými slovy, nevzdělanost vyžaduje, aby člověk nebyl schopen i ochoten myslet samostatně a aby člověk se stal pouhým prostředkem systému společnosti. V takové situaci „vzdělanost“ v klasickém slova smyslu, která se zaměřuje k osvobození jedinců a umožňuje samostatnou mysl vedoucí k odpovědnému postoji k světu, ztrácí význam. V *Largu desolato* Leopoldova vzdělanost, schopnost psát filozofický text, je degradována do pouhého prostředku vyjednávání. Obklopen „nevzdělanci“ se Leopold stává „antihrdinou“, který „ani sám nejedná, ani nečelí cizím činům“.¹¹⁶

Nakladatelství Academia, 2009, s. 48.

¹¹³ ADORNO, Theodor W. Teorie polovzdělanci. Přeložil VOJTĚCH, Ivan. *Orientace*, roč. 1 (1966), č. 1, s. 68.

¹¹⁴ LIESSMAN, *Teorie nevzdělanosti*, s. 49

¹¹⁵ Tamtéž, s. 49–51.

¹¹⁶ SCHMID, Herta. Role dramatického hrdiny v *Largu desolato* Václava Havla. Přeložil Čadský, Vladimír. In: *Struktury a funkce: výběr ze studií 1989–2009*. Praha: Karolinum, 2011, s. 307.

4.2. Poměr protagonistů k rytmu

Dvě podoby degradace vzdělanosti u obou protagonistů se odrážejí v jejich poměru k rytmu. Huml ve *Ztížené možnosti soustředění* aktivně vytváří mechanický rytmus tím, že se přizpůsobuje rychle se střídajícím situacím aplikováním šablon replik. Scény a dialogy lidských postav včetně něho jsou prováděny precizním tempem jako běžící pás v továrně, kdežto výstupy stroje Puzuka se vyznačují rubatem. V této hře protagonista Huml není pouhou obětí systému, který vytlačuje lidskost jedince, ale aktivním účastníkem tohoto procesu odlidštění člověka. Huml se ve svém filozofickém textu zdánlivě zajímá o tuto problematiku odcizení člověka v moderní době, aniž by si neuvědomil svou účast v ní. „Polovzdělanost“, kterou uskutečňuje prostřednictvím diktování jeho filozofické úvahy, mu umožňuje tvářit se jako vzdělanec, ukrývající se za svou expertizu a vyvazující se tak z odpovědného přístupu ke světu.

Leopold v *Largu desolatu* naopak všude vyvolává rubato. Během opakování stejných pohybů v pantomimických scénách zdržuje děj, protože vůbec nerozvíjí příběh. Váhá s všelijakými aktivitami včetně psaní, které je jeho posláním, a neustále všechno odkládá. Odklad, spolu s pocitem nečasovosti a bezvýhodnosti, charakterizuje slepou uličku, do které zabloudili lidé v období „nevzdělanosti“, kdy význam vzdělanosti upadá. „Vzdělanost“ v takové společnosti neznamena lineární vývoj znalostí a schopností jedince, které rozšiřují jeho zorný úhel a podněcují ho k aktivnímu angažmá ve světě, ale znamená pouhé získání řemesla, které dovede vyřešit problémy tak, jak systém společnosti vyžaduje. Leopoldovo všudypřítomné rubato a výkřik v závěru šestého obrazu symbolizuje smrt vzdělanosti v klasickém slova smyslu, která byla poslední baštou lidskosti.

Závěr

V této diplomové práci jsme se snažili odpovědět na dvě otázky:

(1) Pokud jazyk v Havlových hrách ztrácí komunikační funkci, jak je možné, že hra nám něco sděluje?

(2) Existuje v tomto případě v Havlových hrách alternativní jazyk, který nahrazuje komunikační funkci běžného jazyka?

V práci jsme ukázali, jak rytmus her *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato* slouží ke komunikaci mezi textem a příjemcem díla a tím se stává alternativním jazykem. Záměr práce spočívá v nalezení vztahu mezi formou (strukturou) a obsahem (tématem) hry prostřednictvím rozboru rytmu.

V úvodní kapitole jsme diskutovali obecnou problematiku jazyka Havlových her a upozornili na Havlovu posedlost strukturou hry a hudební inspiraci při tvorbě. Z toho jsme vyvodili hypotézu, že rytmus hry slouží ke komunikaci mezi textem a příjemci jakožto alternativní jazyk.

Ve druhé kapitole jsme objasnili definici rytmu a jeho prvky. V souvislosti s významem, který rytmus přináší, jsme odkázali na teorii rubata Josefa Šafaříka. Podle něj existuje rozdíl mezi rytmem přírodním a průmyslovým. První v podstatě obsahuje, toleruje i vyžaduje nepatrné odchylky od pravidelného rytmu, tj. rubato, zatímco druhý ho nepřipouští. V protikladu mezi přírodním rytmem s rubatem a průmyslovým rytmem bez rubata je reflektována problematika mechanizace člověka, která zajímala i Havla.

Ve třetí kapitole jsme analyzovali rytmus Havlových her. *Ztížená možnost soustředění* je na první pohled chaoticky uspořádaná kvůli rozbití dějových linií do krátkých fragmentů a časovým skokům, ale ve skutečnosti má její struktura pravidelný rytmus. Lidské postavy se řemeslně přizpůsobují mechanicky se proměňujícím situacím pomocí uplatnění zkopírovaných „frází“. Jejich řeči i

pohyby jsou podřízeny průmyslovému rytmu, který nepřipouští rubato. Stroj Puzuk je jediný, který přináší do hry rubato, neboť nemůže pořádně fungovat kvůli citlivosti na klimatické změny a otřesy při přenášení. Rytmus hry zdůrazňuje ironicky převrácený stav, ve kterém stroj je lidštější než lidské postavy.

Largo desolato má velice přehlednou sonátovou formu, která je vytvářena výstupy postav a opakovanými scénami pantomimy s hudbou. Zdánlivě vysoká stylizace ve struktuře her, užití hudby a stylistice jazyka však vytváří kontrast s hrozivým psychickým stavem Leopolda. Příznačné opakování replik a gest dokresluje jeho neklid a apatii. Ty jsou způsobeny bezvýchodnou situací, ve které se všechno „odkládá“ a čas přestává plynout lineárně, ale začíná se cyklit bez možnosti změny.

Ve čtvrté kapitole jsme rozebrali poměr protagonistů k rytmu her, aby naše diskuze nebyly omezeny na pouhou analýzu struktury, ale abychom ukázali také vztah mezi strukturou a tématem hry. Huml ve *Ztížené možnosti soustředění* je typickým polovzdělancem, který usiluje o zdánlivé kulturní vzezření. Jeho povrchní a pedantický postoj ke znalostem ho zbavuje odpovědného postoje a sám se stává aktérem procesu mechanizace člověka. O tom svědčí jeho schopnost přizpůsobit se průmyslovému rytmu. Naproti němu Leopold v *Largo desolatu* je obětí převládající „nevzdělanosti“, která odsuzuje vzdělanost v klasickém slova smyslu. Jeho intelektuální povaha je degradována a mocenský aparát i okolní lidé považují jeho literární nadání za pouhý prostředek k vyjednávání. Leopold je oproti Humlovi ten, kdo zejména vytváří rubato ve hře. Jeho rubato čili odchylky od pravidelného rytmu jsou odrazem jeho zápasu o vzdělanost za situace, ve které všechno slouží pouze k mechanické hře manipulace, ale jeho zápas je marný.

Prostřednictvím analýzy rytmu ve dvou hrách jsme osvětlili vztah mezi formou a obsahem Havlových her. Tato práce může sloužit k objasnění důvodu,

proč Havel dbal na dodržování struktury při inscenaci svých her. Je třeba dodat, že obdobná hra se strukturou je sice charakteristická i pro další Havlova díla (např. *Zahradní slavnost*, *Výrozumění*, *Horský hotel* apod.), ale tak jasná a pevná souvislost mezi strukturou a tématem není přítomna ve všech Havlových hrách. Dá se říci, že *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato* jsou nejlepšími příklady Havlových divadelních her, prostřednictvím nichž lze vidět, že rytmus struktury jednoznačně přispívá k vytváření osobité poetiky díla.¹¹⁷

¹¹⁷ Poslední dvě věty se částečně překrývá s posledním odstavcem mé stati ve sborníku. Viz TOYOSHIMA. Alternativní jazyk, s. 54.

Seznam použité literatury

ADORNO, Theodor W. Teorie polovzdělanci. Přeložil VOJTĚCH, Ivan. *Orientace* roč. 1 (1966). č. 1, s. 62–71; č. 2, s. 66–75.

BENJAMIN, Walter. Dílo a jeho zdroj. Přeložila SAUDKOVÁ, Věra. Praha: Odeon, 1979.

BENVENISTE, Émile. Pojem “rytmu” a jeho jazykové vyjádření. Přeložil KOBLÍŽEK, Tomáš. *Svět literatury*. roč. 20 (2010), č. 42, s. 101–108.

ČERMÁK, František. *Frazeologie a idiomatika*. Praha: Univerzita Karlova v Praze Nakladatelství Karolinum, 2007.

DANAHER, David S. *Reading Václav Havel*. Toronto; Buffalo; London: University of Toronto Press, 2015.

DEWEY, John. *Art as Experience*. New York: Minton, Balch & Company, 1934.

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*. Přeložila POLOCHOVÁ, Markéta. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011.

GROSSMAN, Jan. Uvedení *Zahradní slavnosti*. In: *Analýzy*. Praha: Československý spisovatel, 1991, s. 308–326.

HAVEL, Václav. O dialektické metafyzice. In: *Protokoly*. Praha: Mladá fronta, 1966, s. 67–76.

HAVEL, Václav. Anatomie gagu. In: *Protokoly*. Praha: Mladá fronta, 1966. s. 125–139.

HAVEL, Václav. Zahradní slavnost. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 37–99.

HAVEL, Václav. Vyrozumění. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 101–196.

HAVEL, Václav. Ztížená možnost soustředění. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 257–320.

HAVEL, Václav. Žebrácká opera. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 423–517.

HAVEL, Václav. Audience. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 519–549.

HAVEL, Václav. Horský hotel. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 581–639.

HAVEL, Václav. Largo desolato. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 685–759.

HAVEL, Václav. Asanace. In: *Spisy 2, Hry*. Praha: Torst, 1999, s. 857–939.

HAVEL, Václav. Poznámky o polovzdělanosti. In: *Spisy 3, Eseje a jiné texty z let 1953–1969*. Praha: Torst, 1999, s. 630–651.

HAVEL, Václav. Dopis Gustávu Husákovi. In: *Spisy 4, eseje a jiné texty z let 1970–1989, Dálkový výslech*. Praha: Torst, 1999, s. 67–108.

HAVEL, Václav. Moc bezmocných. In: *Spisy 4, eseje a jiné texty z let 1970–1989, Dálkový výslech*. Praha: Torst, 1999, s. 224–330.

HAVEL, Václav. Poznámky ke generální zkoušce hry *Vyrozumění*. In: *O divadle*. Praha: Knihovna Václava Havla, 2012, s. 380–399.

HAVEL, Václav. Komentář ke hře *Eduard*: Teoretická část diplomní práce. In: *O divadle*. Praha: Knihovna Václava Havla, 2012. s. 423–452.

HAVEL, Václav. V dopisech Olze o hře *Horský hotel*. In: *O Divadle*. Praha: Knihovna Václava Havla, 2012, s. 533–537.

HAVEL, Václav. Poznámky ke hře *Largo desolato* In: *O Divadle*. Praha: Knihovna Václava Havla, 2012, s. 552–557.

HAVEL, Václav. *Odcházení*. Praha: Respekt Publishing. 2007.

HIRSH, Iry, J. Auditory perception of Temporal order. *Acoustical Society of America* vol. 31 (1959), issue 6, s. 759–767.

JANOVEC, Ladislav. Neologie. In: ADÁMKOVÁ, Petra et. al. *Studie k moderní mluvnici češtiny. 4. Dynamika českého lexika a lexikologie*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, 2013, s. 105–130.

KENNEDY, Michael. *The Oxford Dictionary of Music*. 1. vyd. Oxford: Oxford University Press, 1985.

LEVITT, Paul, M. *A structural approach to the analysis of drama*. Paris: Mouton, 1971.

LIESSMANN, Konrad, P. *Teorie nevzdělanosti*. Přeložil ZOUBKOVÁ, Jana. Praha: Nakladatelství Academia, 2009.

The New Grove Dictionary of Music and Musicians. 2nd ed. Oxford: Oxford University Press, 2001.

NUSKA, Bohumil. *Rytmus, tvorba, divadlo. I*. Praha: Pražská scéna. 2013.

NUSKA, Bohumil. *Rytmus, tvorba, divadlo. III*. Praha: Pražská scéna. 2019.

PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*. Přeložil JOBERTOVÁ, Daniela. Praha: Divadelní ústav, 2003.

Slovník české frazeologie a idiomatiky: Výrazy neslovené. Praha: Academia Praha, 1988.

Slovník spisovného jazyka českého. Online. Kolektiv Ústavu pro jazyk český ČSAV, 2011. Dostupné z:

<https://ssjc.ujc.cas.cz/search.php?hledej=Hledat&heslo=rytmus&sti=EMPTY&where=hesla&hsubstr=no>. [citováno 2023-10-18].

ŠAFAŘÍK, Josef. O rubatu čili vyznání. In: ŠAFAŘÍK, Josef a Michal JAREŠ. *Hrady skutečné a povětrné*. Praha: Dauphin, 2008.

SCHMID, Herta. Role dramatického hrdiny v *Largo desolato* Václava Havla. Přeložil Čadský, Vladimír. In: *Struktury a funkce: výběr ze studií 1989-2009*. Praha: Karolinum, 2011, s. 303–314.

ŠTĚRBOVÁ, Alena. *Modelové hry Václava Havla*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2002.

TOYOSHIMA, Minami. Alternativní jazyk v hrách Václava Havla —rytmus v hrách *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*. In: Lubomír Machala a Jitka Korhoňová (ed.). *Studentská literárněvědná konference 2022: sborník vybraných příspěvků ze Studentské literárněvědné konference konané na FF UP v Olomouci ve dnech 4.-5.5.2022*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2023, s.45–56.

JUST, Vladimír. Příspěvek k jazyku esperanto aneb Dramatické neosoby Václava Havla. *Divadelní revue*. roč. 15 (2004), č. 3, s.3–12.

ZICH, Otakar. *Estetika dramatického umění: Teoretická dramaturgie*. Praha: Panorama, 1986.

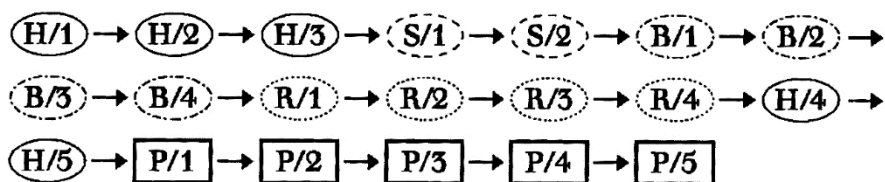
Příloha (schéma hry *Eduard*)

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	Ⓟ

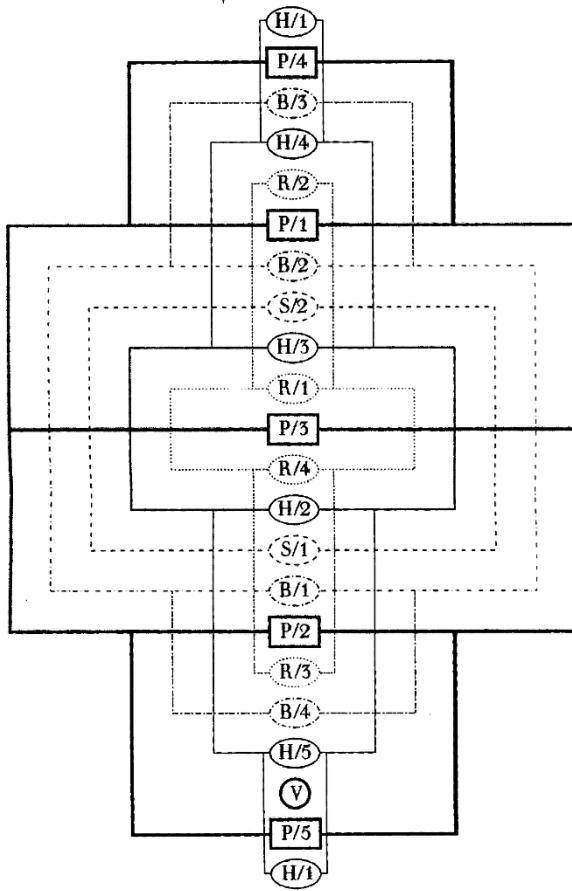
Každý z těchto motivických úseků je pak rozdělen (pomocí příchodů a odchodů postav) do určitého počtu základních výstupů, odpovídajících sekvencím hry. Označíme-li každou sekvenci hry znakem motivického úseku, k němuž přísluší, lomeným číslem odpovídajícím jejímu pořadí v rámci tohoto motivického úseku,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



Tamtéž, s. 441; 443.

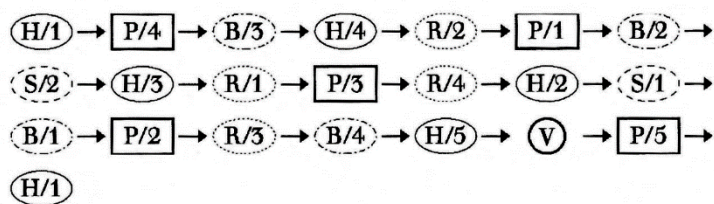
GRAF 1

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 těchto motivických úseků s celkovým symetrickým schématem vznikla *konečná posloupnost sekvencí hry*:



Tamtéž, s. 444.

GRAF 2
Posloupnost sekvencí
v příběhu

