

Abstrakt (česky)

V hrách Václava Havla se často vyskytují motivy zápasu hlavních postav o psaní či podepisování. Charakteristikou těchto motivů je to, že se postavy tváří v tvář záplavě zacyklených projevů, které postrádají obsah sdělení, bezradně a marně snaží nalézt autentický jazyk v psané podobě. Také stojí za zmínku fakt, že postavy, které zápasí o psaní či podepisování, mají autobiografické rysy: Eduard Huml v *Ztížené možnosti soustředění*, Vaňek v *Audienci* a Leopold Kopřiva v *Largu desolatu* čelí situaci, v níž se snaží psát a podepisovat, nebo naopak obojí odmítají. Tyto motivy zřejmě pocházejí z autorovy zkušenosti. V této diplomové práci bude autorka analyzovat motivy zápasu o psaní či podepisování ve třech výše uvedených hrách. Cílem analýzy není jen objasnit, jaké aspekty činnosti psaní a podepisování slouží poetice her, nýbrž i ukázat souvislosti mezi motivy v hrách a autorovými životními zkušenostmi v pozadí vzniku her.