

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI
FILOZOFICKÁ FAKULTA
KATEDRA BOHEMISTIKY

**OBRAZ RODINY
V ČESKÉ DRAMATICE PO ROCE 1989**

IMAGE OF A FAMILY IN CZECH DRAMA AFTER 1989

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Lucie Kropáčová

Česká filologie

Vedoucí práce: Mgr. Lenka Pořízková

OLOMOUC 2012

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla v ní všechny použité zdroje a literaturu.

V Olomouci dne 20. 8. 2012

Lucie Kropáčová

Za množství rad, inspirativních připomínek a zájem o mou práci děkuji
Mgr. Lence Pořízkové, své vedoucí magisterské diplomové práce.

OBSAH

ÚVOD	7
1. POZADÍ VZNIKU ANALYZOVANÝCH DRAMAT	9
1. 1. RODINA	9
1. 1. 1. Faktory ovlivňující rodinný život v době normalizace	9
1. 1. 2. Faktory ovlivňující rodinný život po r. 1989	10
1. 2. HRY S TÉMATEM RODINY V KONTEXTU ČESKÉHO POREVOLUČNÍHO DRAMATU	10
2. TÉMA RODINY V ČESKÉ DRAMATICE PO ROCE 1989	12
3. TYPY DRAMATU, PRACUJÍCÍ NEJVÝRAZNĚJI S MOTIVEM RODINY	14
3. 1. COOLNESS DRAMATIKA	14
3. 1. 1. Definice pojmu	14
3. 1. 2. Český coolness	15
3. 1. 3. Typické prvky coolness dramatiky	16
3. 1. 4. Jazyk coolness dramatiky	18
3. 2. ČERNÁ GROTESKA	19
3. 3. DALŠÍ TYPY DRAMAT, SOUVISEJÍCÍ S TÉMATEM RODINY	20
3. 3. 1. Modelové drama	20
3. 3. 2. Absurdní drama	22
4. ANALYZOVANÉ HRY V KONTEXTU DÍLA JEJICH AUTORŮ	24
4. 1. JAN ANTONÍN PITÍNSKÝ	24
4. 2. JIŘÍ POKORNÝ	26
4. 3. JAN KRAUS	27
4. 4. MILAN UHDE	28
4. 5. ARNOŠT GOLDFLAM	30
5. PROSTOR A ČAS	33
5. 1. ŽIVOT V KUCHYNI: MATKA J. A. PITÍNSKÉHO	33
5. 2. DOBROVOLNÁ IZOLACE: POKOJÍČEK J. A. PITÍNSKÉHO	37
5. 3. FOTBALOVÉ HŘIŠTĚ JAKO ARÉNA: TAŤKA STŘÍLÍ GÓLY JIŘÍHO POKORNÉHO	39
5. 4. BYT MÍSTEM OBCHODNÍHO JEDNÁNÍ: NAHNILIČKO JANA KRAUSE	42
5. 5. DŮM JAKO OBRAZ RODINY: ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ MILANA UHDEHO	44
5. 6. ŽENY A PANENKY ARNOŠTA GOLDFLAMA	46
5. 7. SHRUTÍ	47

6. FUNKCE POSTAV V HRÁCH S TÉMATEM RODINY	48
6. 1. MATKA.....	49
6. 1. 1. Matka.....	49
6. 1. 2. Otec	53
6. 1. 3. Antonín.....	54
6. 1. 4. Anděla	55
6. 1. 5. Dědeček	55
6. 1. 6. Bětuše	56
6. 1. 7. Zoban.....	57
6. 2. POKOJÍČEK.....	57
6. 2. 1. Otec	58
6. 2. 2. Matka.....	59
6. 2. 3. Marie	60
6. 2. 4. Lída.....	61
6. 2. 5. Jiří.....	62
6. 2. 6. Viktor.....	62
6. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY	63
6. 3. 1. Jenda.....	64
6. 3. 2. Mirek	65
6. 3. 3. Renata.....	66
6. 3. 4. Bláža.....	66
6. 3. 5. Slávek, Dušan Broněk	67
6. 3. 6. Veleborský.....	67
6. 3. 7. Policisté	68
6. 4. NAHNILIČKO	68
6. 4. 1. Andy a Božena	68
6. 4. 2. Třetí	70
6. 4. 3. Jorge a Seňorita	71
6. 4. 4. Ballantine.....	71
6. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ.....	71
6. 5. 1. Otec	72
6. 5. 2. Matka.....	73
6. 5. 3. Šárka.....	74
6. 5. 4. Dušan.....	75
6. 5. 5. Viťka.....	75
6. 5. 6. Ivan	76
6. 5. 7. Taťána.....	77
6. 5. 8. Soused	77

6. 6. ŽENY A PANENKY	78
6. 6. 1. Žena 1	79
6. 6. 2. Žena 2	79
6. 6. 3. Žena 3	79
6. 6. 4. Žena 4	80
6. 6. 5. Žena 5	81
6. 6. 6. Panenka	82
6. 7. ROLE ZVÍŘAT V HRÁCH S TÉMATEM RODINY	82
6. 8. SHRUTÍ	83
7. MOTIVICKÁ ANALÝZA	85
7. 1. MATKA	86
7. 2. POKOJÍČEK	87
7. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY	89
7. 4. NAHNILIČKO	91
7. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ	92
7. 6. ŽENY A PANENKY	94
7. 7. SHRUTÍ	94
8. JAZYKOVÁ SPECIFIKA ANALYZOVANÝCH HER	96
8. 1. MATKA	96
8. 2. POKOJÍČEK	98
8. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY	99
8. 4. NAHNILIČKO	100
8. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ	101
8. 6. ŽENY A PANENKY	102
8. 7. SHRUTÍ	103
ZÁVĚR	104
ANOTACE	106
RESUMÉ	107
SEZNAM LITERATURY	111

ÚVOD

Společenské klima v Československu okolo roku 1989 dalo podnět pro vznik dramatických děl, v nichž autoři na platformě pokřivených rodinných vztahů demonstrovali patologické jevy v celé společnosti. Tento trend se projevoval nejen v Československu, ale i v ostatních zemích – v Anglii později vznikl žánr coolness, který našel uplatnění i u nás a promítl se do her s rodinnou tematikou. Postupem doby bylo v Čechách napsáno mnoho her s tématem rodiny, jejichž úkolem bylo upozornit na rozvracející se mezilidské vztahy obecně.

V této práci se zaměříme na analýzu několika textů konkrétních her s tématem rodiny, a sice na dramata *Matka* a *Pokojíček* Jana Antonína Pitínského, *Tatka střílí góly* Jiřího Pokorného, *Nahniličko* Jana Krause, *Zázrak v černém domě* Milana Uhdeho a *Ženy a panenky* Arnošta Goldflama.

Nejprve se pokusíme nastínit společenské pozadí vzniku těchto dramat a zařadit je do kontextu současné české dramatické tvorby.

Na základě rozboru časoprostoru, postav, motivů a jazyka porovnáme, jakým způsobem pracují jednotliví autoři s tématem rodiny, zda se v jejich hrách vyskytují společné rysy (např. zda užívají podobné typy postav s podobnými charakterovými rysy, zda je pro tyto hry typické zasazení děje do určitého prostředí atd.) a v jakém světle je v těchto textech zobrazena česká společnost.

U všech analyzovaných prvků her s tématem rodiny (časoprostor, postavy, motivy, jazyk) se pokusíme zjistit, zda slouží k podpoření autorovy ideje hry, a pokud ano, jakým způsobem. Dále se zaměříme na ideje jednotlivých her, na to, zda mají společenský (či dokonce politický) přesah a zda upozorňují na konkrétní problémy.

Z metodologického hlediska se soustředíme především na analýzu samotných dramatických textů, až na funkční výjimky nebereme v úvahu jejich konkrétní inscenační realizace. Vycházíme z tištěných, pokud možno vydaných verzí textů, zohledňujeme i autorské a režijní poznámky, a to zejména z toho důvodu, že v současné dramatice mívají velmi těsný vztah k samotnému textu hry, často autor vědomě funkční rozdíl mezi poznámkami a replikami postav stírá,

naopak režisér někdy zahrnuje komentáře autora k provedení hry do jevištní struktury inscenace (např. formou postavy vypravěče či autora). Proto se domníváme, že např. autorovu charakteristiku postav předcházející vlastnímu dramatu nelze zcela ignorovat. Kromě samotných dramát se opíráme o dostupné studie z oblasti historie a teorie dramatu a rovněž konfrontujeme naše poznatky s názory recenzentů, zejména tam, kde se interpretace některých prvků dramát liší.

1. POZADÍ VZNIKU ANALYZOVANÝCH DRAMAT

Listopadový převrat v roce 1989 znamenal pro všechny oblasti života v Československu zásadní zlom. Pád komunistického režimu měl za následek velké změny nejen v kultuře, ale i ve společnosti. Spisovatelé a umělci náhle mohli tvořit beze strachu z perzekuce, v opojení svobodou vznikala ve velkém a byla šířena díla, která by dříve mohla být prezentována pouze v utajení. Do Československa začaly opět proudit informace z celého světa. Pád komunistických bariér měl však za následek i to, že se lidé najednou museli učit zcela novému způsobu života, s čímž se mnohdy obtížně vyrovnávali.

1. 1. RODINA

Vzhledem k tématu, které jsme si vytyčili, považujeme za vhodné zabývat se v úvodu této práce fenoménem rodiny v obecném slova smyslu a zejména jeho proměnou v inkriminovaném období. Domníváme se totiž, že právě proměna rodinného modelu v sociologickém slova smyslu se odráží v tematické (a částečně i strukturní) linii českého polistopadového dramatu.

Máme-li se soustředit především na to, jaké důsledky měl listopadový převrat na společnost, zejména na rodinu, je zapotřebí si uvědomit, jakým způsobem žily české rodiny v době, kdy zde vládl komunistický režim, a co pro ně znamenal příchod demokracie v roce 1989.

1. 1. 1. Faktory ovlivňující rodinný život v době normalizace

Klíčovými faktory zde byla ztráta osobní svobody a strach. Vytvořením sítě informátorů mezi lidmi komunistický režim dosáhl rozrušení mezilidských vztahů, protože vnesl mezi obyvatele vzájemnou nedůvěru. Důsledkem bylo semknutí lidí v rámci základní sociální struktury – rodiny.

Neustálá kontrola ze strany státních orgánů znamenala i nemožnost svobodného výběru povolání. Vzdělání lidé byli pod nepřetržitým dohledem a nemohli vykonávat práci, ke které měli vztah. Tento silný psychický tlak měl za následek, že se u mnoha lidí rozvíjely nejrůznější duševní poruchy, např. deprese, úzkosti, paranoia a celková frustrace.

1. 1. 2. Faktory ovlivňující rodinný život po r. 1989

Po pádu komunismu nastal informační boom. Přejít k demokracii znamenal více možností pro každého. Hrozba postihu kvůli protirežimnímu chování pominula a pojem rodiny získal zcela jinou hodnotu. Lidé si začali naplno užívat znovunabyté svobody, což postupem času vedlo k tomu, že stále více lidí toužilo žít jen podle sebe. Rodinné vazby ztratily svůj význam, členové rodin se osamostatnili a začali žít rozptýleně od ostatních. Náhlý návrat možnosti svobodného rozhodování a jednání jako by mezi lidmi postavil bariéry a chaos. Česká společnost se sociálně rozvrstvila.¹

Se vzrůstající samostatností obyvatel však začalo vlivem médií (především televize) docházet i k nárůstu vzájemné agrese. Bohužel lze říci, že tendence lidí k agresivitě, aroganci a bezohlednosti i dnes stále narůstá. Všechny tyto aspekty se pak nutně musely promítnout do umělecké tvorby.

1. 2. HRY S TÉMATEM RODINY V KONTEXTU ČESKÉHO POREVOLUČNÍHO DRAMATU

V porevolučním období došlo v oblasti divadelní kultury k mnoha změnám. Publikum se stalo citlivějším, vyžadovalo autentické postoje a přímá sdělení. Postupem času vzrůstající nezáměr o divadlo přinutil autory k tvorbě her zábavného charakteru.² Vznik jedné z námi analyzovaných her byl ve svém

¹ VODIČKA, Libor. Drama. *V souřadnicích volnosti: česká literatura devadesátých let dvacátého století v interpretacích*. Petr HRUŠKA. Praha: Academia, 2008, s. 564. ISBN 978-80-200-1630-0.

² VODIČKA, Libor. Drama. *V souřadnicích volnosti: česká literatura devadesátých let dvacátého století v interpretacích*. Petr HRUŠKA. Praha: Academia, 2008, s. 559. ISBN 978-80-200-1630-0.

komickém ladění patrně těmito tendencemi ovlivněn, máme na mysli *Nahniličko* Jana Krause. Obecně lze však říci, že se zábavní tendence do dramát s rodinnou tematikou příliš nepromítly.

Zesílil však zájem o sociální témata a politiku. Velmi silná tendence, která se stala jedním z hlavních podnětů ke vzniku dramát s tématem rodiny, spočívala v nelítostné tematizaci důsledků destrukce mezilidských vztahů a vyostřování etnických, sociálních a kulturních rozdílů. Tyto rysy jsou typické především pro tzv. coolnes dramaturgii.³

První roky po listopadu 1989 směřovala nálada ve společnosti ke vzniku potřeby pojmenovat příčiny vzniku komunistické vlády, bilancovat kolektivní zkušenost života v reálném socialismu a vyrovnat se s důsledky nesvobody.⁴ S cílem vyrovnat se s minulostí byla napsána i hra *Matka* J. A. Pitínského.

Do her s tématem rodiny se okrajově promítla i tendence k demytizaci a aktualizaci starých způsobů výkladů mytologických a legendárních syžetů, například drama Arnošta Goldflama *Smlouva* žánrově odkazuje k rodinným černým groteskám.⁵

Nejvíce byl vznik her s rodinnou tematikou v původní tvorbě devadesátých let ovlivněn (a patrně i podmíněn) linií grotesek a černých podobenství o hodnotové destrukci a chaosu v soudobém světě. Podstatná část těchto grotesek byla totiž situována do rodinného mikrosvět a vyjadřovala základní tezi, že již ani rodina a nejintimnější mezilidské vztahy nejsou zárukou bezpečnosti.⁶ Převážná část dramát s tématem rodiny vznikla právě pod vlivem této linie. Podrobněji se na téma rodiny v současné české dramaturgii zaměříme v následující kapitole.

³ VODIČKA, Libor. Drama. *V souřadnicích volnosti: česká literatura devadesátých let dvacátého století v interpretacích*. Petr HRUŠKA. Praha: Academia, 2008, s. 565. ISBN 978-80-200-1630-0.

⁴ Tamtéž, s. 568.

⁵ Tamtéž, s. 575–577.

⁶ Tamtéž, s. 577–578.

2. TÉMA RODINY V ČESKÉ DRAMATICE PO ROCE 1989

Jak již bylo řečeno, po revoluci v roce 1989 se rozšířila všeobecná euforie z nových možností a zrušení totalitních zákazů. Tato radost však neměla příliš dlouhého trvání. V dramatické tvorbě byla euforie zanedlouho vystřídána rozčarováním ze změn ve společnosti, především v oblasti mezilidských vztahů. Do dramatické tvorby vstupuje mimo zavedených autorů nová generace, jejíž tvorba vykazuje určité společné znaky. Podle Tatjany Lazorčákové se jedná zejména o rysy, jako jsou například „převaha apolitičnosti témat, častá izolace do rodinného mikrosvěta, manipulace a chaos jako princip i téma, absurdní vyhocení každodenní reality, rezignace na identitu postav, rozbití struktur kompozičních i jazykových, destrukce platného modelu světa, hyperbolizace tělesnosti, násilí, agresivity“.⁷

Pokusíme-li se zaměřit na klíčová témata, která se v dramatických textech neustále obměňují a opakují, získáme propojenější obraz zdánlivě spolu nesouvisejících děl a autorů. Tento obraz lze podle nejtypičtějších rysů jednotlivých děl a také podle toho, na jaké prostředky je v textu kladen největší důraz, dále rozštěpit do několika linií.

První linie si neklade za cíl dějovost, ale především hru s jazykem; jazyk je zde klíčovým tématem. Autory tvorby této linie jsou např. Luboš Balák, David Drábek a Roman Sikora. Druhá linie staví na tématu skrytého poselství o mezích lidské svobody. Skrytého proto, že toto téma je v dramatech dané linie vyjadřováno implicitně prostřednictvím snahy poznat skryté tváře světa. Autory, pracujícími tímto způsobem, jsou například Miroslav Bambušek a Tomáš Rychetský. Další linie se zabývá ztrátou a hledáním lidské identity, důraz je tedy kladen na postavy, které vstupují na jeviště, a poté mizí, mění se, hledají své

⁷ LAZORČÁKOVÁ, Tatjana. Groteskní záznam světa: Zpráva o české dramatice devadesátých let 20. století. *Česká literatura*. 2003, roč. 51, č. 1, s. 13–25. ISSN 0009-0468.

jméno a jsou „zaměnitelné“. Dramata této linie napsali např. David Drábek, Jan Kraus a Egon Tobiaš.⁸

Pro tuto práci však bude stěžejní linie poslední, jejímž leitmotivem je destrukce rodinných vztahů a krize rodiny. Několik her z této množiny pak spojují ještě podobnější rysy, především způsob ztvárnění, který často vychází z podoby tzv. coolness dramatiky.⁹ Jiné hry se pokoušejí upozornit na absurdní situaci v mezilidské komunikaci na konci tisíciletí. Tematicky je coolness dramatika velmi podobná tzv. černé grotesce, což je žánr v 90. letech 20. století velice rozšířený. Coolness a černá groteska se tedy do značné míry prolínají.

⁸ KROČA, David. Téma rodiny v české dramatice 90. let 20. století. *Školní vzdělávací programy: Dokumenty na téma český jazyk a literatura* [online]. 2006 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://svp.muni.cz/ukazat.php?docId=500>

⁹ Tamtéž.

3. TYPY DRAMATU, PRACUJÍCÍ NEJVÝRAZNĚJI S MOTIVEM RODINY

3. 1. COOLNESS DRAMATIKA

3. 1. 1. Definice pojmu

Výklad pojmu coolness (zkráceně cool) dramatiky zní podle Marty Ljubkové takto: „Pod termín „cool“ drama se všeobecně zahrnují texty vznikající od poslední třetiny devadesátých let, které na jeviště přinesly doposud povýtce tabuizovaná témata jako sex, zejména homosexuální, či drogy, spojená s tématem násilí, odcizenosti, beznaděje, zoufalství a s reáliemi spjatými s nejsoučasnejším životem, např. internetem, virtuální komunikací. Autoři této školy se často inspirovali filmem, což z hlediska formy znamená především krátké scény, rychlé střihy, prolínání dějových linií apod. V souvislosti s „coolness“ se často zmiňuje také groteska či černý humor.“¹⁰

Marek Horoščák, autor dramatu s coolness tematikou *Vařený hlavy*, vidí coolness jako „styl, způsob vyprávění za použití vyhrocených prostředků o vyhrocených situacích... Používá se termín ‚in-yer-face-theatre‘ nebo taky ‚experiential theatre‘ pro dramaturgii 90. let, která se snaží divákovi vykřičet všechno do obličeje, šokovat, zvednout ze židle. Nejde o to, nakolik je autor cool, jde o to, nakolik to, o čem píše, má nějakou hodnotu ve vztahu ke společnosti... Nejde o cool, jde o to vyslovit se a sledovat reakce. Prostředky cool se používají právě teď proto, protože účinkují.“¹¹

Počátky coolness můžeme zasadit do anglického prostředí. Prvním výrazným dílem byla hra Marka Ravenhilla *Shopping and fucking* (poprvé uvedena v roce 1996), dalšími významnými autory jsou např. Martin McDonagh, Sarah Kane a Marius Von Mayenburg. Východní, především ruská coolness bývá

¹⁰ LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

¹¹ HOROŠČÁK, Marek. Můj malinkatý, stydlivý coolness. *Svět a divadlo*. 2001, roč. 12, č. 4, s. 85–87. ISSN 0862-7258.

nazývána „apokalyptickou“, užívá se i název „černucha“. Z představitelů tohoto východního proudu zmiňme např. Vasilije Sigareva a jeho hru *Černé mléko*.¹²

3. 1. 2 Český coolness

Co se týče uvádění her s coolness tematikou v českém prostředí, nejvýrazněji na sebe upozornilo Činoherní studio v Ústí nad Labem, které inscenovalo texty Jiřího Pokorného, Marka Ravenhilla či Sarah Kaneové, za což bylo oceněno Cenou Alfréda Radoka pro nejlepší divadlo roku 2000. Coolness hry mají nebo měla na programu i brněnská divadla, jako HaDivadlo (M. Ravenhill, Marius Von Mayenburg) a Husa na provázku (Marek Horoščák), z pražských divadel je pak třeba zmínit soubor M.U.T., jehož produkce bývají k vidění v Paláci Akropolis a který se uvádění coolness her věnuje dlouhodobě.¹³

V Čechách se coolness dramatika nerozšířila tolik jako ve světě, ale stala se inspirací pro několik českých her, jako např. *Tatka střílí góly* (1998) Jiřího Pokorného či *Vařený hlavy* (1999) Marka Horoščáka. Obě byly oceněny Cenou Alfréda Radoka (*Tatka střílí góly* v roce 1998, *Vařený hlavy* o rok později). Další osobností české coolness je Miroslav Bambušek, jenž na sebe v tomto ohledu upozornil zejména hrami *SPY* a *Písek*. J. Hoffmannová hovoří o možnosti zařazení hrer Marka Horoščáka a Jiřího Pokorného do sféry „after cool“, kde se „agresivita a vulgárnost dostává spíše do polohy groteskní nadsázky, ironické hravosti doprovázené parodickým odstupem a komediálním nadhledem. Autoři leckdy balancují mezi jakýmsi brutálním naturalismem na jedné straně a komickou stylizací, černým humorem a groteskní hyperbolou na straně druhé. Jazyk (především „nespisovná čeština“) se na tom výrazně podílí.“¹⁴

¹² HOFFMANNOVÁ, Jana. Vliv cool dramatiky a "drsný" jazyk současných českých her. In: *Otázky českého kánonu: Hodnoty a hranice : svět v české literatuře, česká literatura ve světě : sborník příspěvků z III. kongresu světové literárněvědné bohemistiky*. Stanislava FEDROVÁ. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2006, 588 – 597. Edice K, 11. ISBN 80-85778-51-3 (1. svazek), 80-85778-50-5 (soubor).

¹³ LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

¹⁴ HOFFMANNOVÁ, Jana. Vliv cool dramatiky a "drsný" jazyk současných českých her. In: *Otázky českého kánonu: Hodnoty a hranice : svět v české literatuře, česká literatura ve světě :*

Jak již bylo řečeno, v českém prostředí je s coolness nejvýrazněji spjata Činoherní studio Ústí nad Labem, působiště tzv. Ústecké školy.¹⁵ Jedná se o generační skupinu divadelníků, která vznikla odchodem celého jednoho ročníku DAMU do angažmá v Činoherním studiu v Ústí nad Labem.¹⁶ Jádrem skupiny byly dva dramaturgicko-režijní tandemy Bláhová-Lang a Havlíková-Pokorný. Ústecká škola podnítila k tvorbě her s coolness tematikou např. již zmíněného režiséra Miroslava Bambuška či Ivanu Růžickovou.¹⁷

3. 1. 3. Typické prvky coolness dramatiky

Podle Marty Ljubkové¹⁸ se jedná o poměrně stereotypní druh dramatu, která jsou si námětově i tematicky natolik podobná, že shody vedou často až k opakování, a v důsledku toho i k nezbytné vyprázdněnosti. Snaha šokovat se zde pak jeví spíše samoučelně než jako přirozenost, vyplývající z vnitřní logiky, a to jednoduše proto, že hry tohoto typu velmi často vnitřní logikou nedisponují a pracují spíše s prvkem nahodilosti.

Z formálního hlediska je pro coolness hry typický nízký počet postav, obvykle jich bývá maximálně pět. Tyto postavy postrádají podle Marty Ljubkové minulost, neznáme jejich předchozí vývoj¹⁹, což je předurčuje k tomu, aby

sborník příspěvků z III. kongresu světové literárněvědné bohemistiky. Stanislava FEDROVÁ. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2006, 588 – 597. Edice K, 11. ISBN 80-85778-51-3 (1. svazek), 80-85778-50-5 (soubor).

¹⁵ ŠEBESTA, Václav. ... Jiří Pokorný a Ústecká škola.... *Svět a divadlo*. 2003, roč. 14, č. 3, s. 91–101. ISSN 0862-7258.

¹⁶ Soubor byl k psaní divadelních her motivován na seminářích profesora Jaroslava Vostrého a jeho aktivita vyvrcholila sezonou 1999/2000, kdy bylo na jeviště postupně uvedeno šest nových českých textů (pak následovala sezona her zahraničních). Následně byl soubor oceněn titulem Divadlo roku 2000. Poté jej však většina členů opustila. Odešli z Ústí a převážná část z nich také přestala psát hry.

¹⁷ ŠEBESTA, Václav. ... Jiří Pokorný a Ústecká škola.... *Svět a divadlo*. 2003, roč. 14, č. 3, s. 91–101. ISSN 0862-7258.

¹⁸ LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

¹⁹ Toto tvrzení však sama M. Ljubková později nepřímě popírá s tím, že hrdinové coolness her si s sebou nesou traumata z dětství, což je důležité vzhledem k motivu rodiny, sledovanému v této práci. Pokud by totiž postavy byly zcela bez minulosti, nemohla by je tato traumata z minulé doby tolik ovlivňovat, což je onen rys, díky kterému postavy získávají svou nevypočitatelnost a zvrácenost. Dá se tedy říci, že ona „vykloubenost“ v chování a jednání postav v coolness

fungovaly spíše jako typy, které nemají složitější charakter. Coolness dramatika se tak zcela vzdala psychologie. Jednání postav bývá z psychologického hlediska natolik vykloubené, že mohou provádět prakticky cokoliv, a také tak činí.²⁰

Vzhledem k charakteru coolness dramatiky bychom zde těžko hledali typ kladného hrdiny. Pro dané hry je naopak typické popírání všeho kladného, láska, přátelství, partnerství a rodina ztrácejí svůj význam a bývají přímo zpochybňovány. M. Ljubková²¹ vidí „v zobrazení nefunkčnosti uvedených kategorií, které naše společnost tolik adoruje, největší tematický přínos těchto her“. V tomto ohledu se také rozchází česká a světová coolness. Zatímco např. hry Marka Ravenhilla šokují od samého počátku, české hry mívají pomalejší „rozjezd“. Teprve postupem se začínají odhalovat traumata postav a ke konci dochází k prudkému nárůstu brutality a drastičnosti, což může mít větší efekt na recipienta, než varianta dramatu, která je drastická od samého začátku.

Klíčovým motivem českých coolness her jsou právě nefunkční mezilidské vztahy. V zahraničních hrách jsou traumata postav odhalována explicitněji, než u českých. Častěji odkazují k týrání a zneužívání, kdežto hrdinové českých coolness her spíše „jen“ pocházejí z rozvrácených a sociálně slabých rodin.²²

Mohlo by se zdát, že autorům coolness dramatiky jde především o to, co nejvíce zaujmout a šokovat. Ve skutečnosti je však posláním jejich her upozornit na dění ve světě okolo nás, na to, jak se lidé k sobě navzájem chovají, jaký mají přístup k životu a jeho hodnotám. Coolness tedy vlastně varuje před stále se šířící lidskou zlobou, způsobem života plným neúcty k okolnímu světu a před negativistickým přístupem k životu obecně. Marek Horoščák vyjádřil motivaci autora k sepsání coolness hry následovně: „Člověk píše, protože potřebuje vyřešit nějaký problém, protože se potřebuje s něčím v sobě nebo ve svém okolí utkat, a je to něco, na co mu nestačí rozhovor s přáteli nebo dopis milované osobě nebo tanec nebo prostě jiný způsob vyjádření, používá konkrétní situace s konkrétními

dramatice pramení téměř vždy z nějakého těžkého duševního otřesu či utrpení, jemuž byly postavy v minulosti vystaveny.

²⁰ LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

²¹ Tamtéž.

²² Tamtéž.

postavami k popsání něčeho, co není jednou větou sdělitelné. Kdyby to bylo sdělitelné, nebylo by nutné psát hru, stačila by jedna věta. Třeba: Naše doba je odporná...²³ Z tohoto výroku je tedy patrné, že coolnes je skutečně míněno jako poselství a varování, které má rozptýlit lhostejnost lidí vůči okolnímu světu a přinutit je šokujícími prostředky přemýšlet o nepříliš pozitivním vývoji lidské společnosti.

Podle Marty Ljubkové je coolnes dobově omezený proud, který se sice projevil velmi výrazně, ale brzy se vyčerpal a dnes se dá již považovat za uzavřenou kapitolu.²⁴ Vzhledem k tomu, že „centrum“ českého coolnes dramatu, tedy Ústecká škola, přišla o většinu svých členů již v roce 2000, se dá s tímto tvrzením souhlasit.

3. 1. 4. Jazyk coolnes dramatiky

Cílem coolnes dramatiky je především šokovat, a tomuto účelu je přizpůsoben i jazyk, který obsahuje mnoho vulgárních výrazů. Jana Hoffmannová vysvětluje motivaci postav v coolnes k užívání daných jazykových prostředků takto: „Přestože vztahy mezi postavami těchto her i jejich činy jsou naprosto v souladu s jejich ‚drsným‘ vyjadřováním, nemáme před sebou samouúčelné projevy krutosti a násilí ani exhibicionistickou demonstraci brutality a vulgárnosti. Uživatelé ‚sprostých‘ slov, ‚neučesaného‘ jazyka jsou často spíše zoufalými a bezmocnými oběťmi agresivního, egoistického, lhostejného okolí a jejich vyjadřování je jen součástí jejich sebeobránné reakce.“²⁵

České hry a překlady dramat anglických, ruských či slovenských do českého jazyka se dle Hoffmannové v podstatě shodují, co se týče frekvence

²³ HOROŠČÁK, Marek. Můj malinkatý, stydlivý coolnes. *Svět a divadlo*. 2001, roč. 12, č. 4, s. 85–87. ISSN 0862-7258.

²⁴ LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

²⁵ HOFFMANNOVÁ, Jana. Vliv cool dramatiky a "drsný" jazyk současných českých her. In: *Otázky českého kánonu: Hodnoty a hranice : svět v české literatuře, česká literatura ve světě : sborník příspěvků z III. kongresu světové literárněvědné bohemistiky*. Stanislava FEDROVÁ. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2006, 588 – 597. Edice K, 11. ISBN 80-85778-51-3 (1. svazek), 80-85778-50-5 (soubor).

vulgarismů a „sprostých slov“ – tzv. koprolálik (např. prdel, hovno), pornolálik (např. kurva) i jiných odvozených výrazů, frazémů nebo složenin (např. zkurvysyn, křivochcalka). Vyskytují se zde i nadávky založené na jménech zvířat (např. kráva) a bezpočet nadávek jiných (např. blbec, debil), které se vyskytují zejména ve vokativu a osloveních (např. prevíte posranej, blbečku vypatlaná). Další výrazy spadají zejména do okruhu výhrůzek a násilí (např. drž zobák, dostaneš přes držku), požívání alkoholu (např. chlast) a drog (např. dát si jointa), ale i oblasti vydělávání či nevydělávání peněz (např. kšeftovat, bejt na podpoře). Vyjadřování postav je tedy dost nevybíravé.²⁶

V coolness dramatech tedy převažuje nespisovná, kolokviální čeština; dochází i k míšení prvků spisovných a nespisovných s prvky knižními až zastaralými. Nespisovnost (hlásková, tvaroslovná, lexikální) bývá v některých hrách realizována poměrně důsledně, jindy se setkáme s její výběrovou realizací, tedy jakousi „nedůsledností“ např. v užívání protetického *v* („To jsou koňský oblbováky. Jeden tě vodrovná.“), kvantit v koncovkách („s tím svým zkurveným milencem“) a jiných případů („musíš být v pěkným hajzlu“). Nesourodě bývají užívány i výrazy jsou, sou, jseš a seš atd.²⁷

3. 2. ČERNÁ GROTESKA

Tento žánr, pracující podobně jako coolness s tematizací různých forem násilí ve společnosti a ztrátou psychické rovnováhy, byl v druhé polovině devadesátých žánrem dominantním. Jak již bylo řečeno, souviselo to s celkovou atmosférou v porevoluční společnosti. V černé grotesce se zcela triviální rodinné spory stávají předmětem nepřiměřených násilných reakcí až k teroru. Zápletky i protagonisté mívají modelový charakter. Typickým prostředím těchto her bývají byty nebo domy (kde se často nachází zamčený pokoj, který je pro ostatní členy

²⁶ HOFFMANNOVÁ, Jana. Vliv cool dramatiky a "drsný" jazyk současných českých her. In: *Otázky českého kánonu: Hodnoty a hranice : svět v české literatuře, česká literatura ve světě : sborník příspěvků z III. kongresu světové literárněvědné bohemistiky*. Stanislava FEDROVÁ. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2006, 588–597. Edice K, 11. ISBN 80-85778-51-3 (1. svazek), 80-85778-50-5 (soubor).

²⁷ Tamtéž.

rodiny nepřístupný nebo do něj z nějakého důvodu nevstupují), někdy i jedna jediná místnost. Pokud se na scéně objeví personifikované zlo, bývá to nejčastěji osoba bezcharakterního politika nebo gangstera. Výrazně negativně bývají v černých groteskách zobrazována massmédia, jež jsou prezentována jako nástroj všeobecné devalvace vkusu recipientů s nepříznivým vlivem na lidskou psychiku a sociokulturní návyky.

Na rozdíl od dramatu absurdního, které upozorňuje na problémy s mezilidskou komunikací obecně, se černé grotesky zaměřují na konkrétní jazyk na úrovni nedorozumění osob, které jsou si vzájemně blízké, nejčastěji spojené rodinnými vztahy.

Černá groteska se nejvýrazněji projevila v tvorbě Arnošta Goldflama a J. A. Pitínského, dále v díle Jana Krause a Milana Uhdeho. Ovlivnění tvorbou Arnošta Goldflama je patrné i v produkci autora mladší generace Luboše Baláka. Zatímco proud tvorby coolness dramatiky výrazně zeslábl po roce 2000, černé grotesky jsou stále užívaným dramatickým žánrem.

3. 3. DALŠÍ TYPY DRAMAT, SOUVISEJÍCÍ S TÉMATEM RODINY

3. 3. 1. Modelové drama

Jedná se o nepřesné označení (nepřesné proto, že každý dramatický text je vždy modelem) pro hru s takovou redukcí dramatického děje, která je vedena ve prospěch jediné dramatické situace. Jde tedy o dramatický text, v němž jsou všechny postavy na základě různých příčin od počátku hry nějakým způsobem izolovány od vnějšího prostředí. Tato izolace se pak pro postavy stává nesnesitelnou a mučivou existenční i existenciální situací, která trvá po celou dobu dramatu, je ústřední dramatickou i rámcovou situací. Z hlediska času v dramatu je důležité, že hlavní dramatická situace sice v čase existuje, ale nijak

se neproměňuje. Protože jsou takto zasaženy všechny postavy v dramatu, není u většiny modelových dramát možné jednoznačně určit hlavní postavu (hrdinu).²⁸

Modelové drama navozuje uměle mezní situaci, která v čase příběhů zastavuje ty vazby, které směřují k budoucnosti. Prostřednictvím mezní situace přítomnosti tak dochází k odhalení té části lidské podstaty postav, jejíž základy se nacházejí v minulosti.²⁹

V modelovém dramatu jsou ideálně naplněny všechny tři dramatické jednoty.³⁰ Z hlediska pětistupňového schématu kompozice dramatu jsou všechny stupně vrstveny natolik těsně, až vzájemně splývají. V průběhu modelového dramatu pak procházejí všechny hlavní postavy dílčími příběhy v podobě dílčích kolizí, krizí, peripetií a případných katastrof. Tyto jednotlivé dramatické situace a příběhy ale nikdy nedosahují intenzity hlavní společné dramatické situace a dramatické napětí tedy nenarůstá, pouze se vnitřně rozděluje.³¹

Nemožnost nebo neschopnost postav řešit stávající situaci pramení obvykle z minulosti postav. Místo dramatického příběhu v modelovém dramatu zaujímají introspektivní sondy do minulosti postav. Jde o zastavenou permanentní existenční i existenciální krizi s dílčími příběhy jednotlivých protagonistů, která po celou dobu balancuje na hranici překlopení přímo do katastrofy pro všechny. Řešení této rámcové dramatické situace však buď neexistuje, nebo není v silách postav. Pokud se řešení dostaví, přichází nejčastěji zvenčí v podobě deus ex machina.³²

Všechny hry s tématem rodiny, o kterých bude v této práci řeč, obsahují prvky modelového dramatu. Jsou laděny existenciálně, na úkor děje jsou zde

²⁸ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 182. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri.)

²⁹ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 182. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri.)

³⁰ Dramatické jednoty jsou estetickou normou, požadující krajní omezení zobrazovaného děje, času a místa dramatu. (definice z: PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 90. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).)

³¹ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 182. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri.)

³² Tamtéž.

rozvíjeny události z minulé doby, které postavy ovlivňují. Většina her s tématem rodiny obsahuje postavy trpící frustrací z izolace.

3. 3. 2. Absurdní drama

Tento žánr dramatu je lokálně a historicky omezený na Evropu a Severní Ameriku 2. poloviny 20. století a označuje tvorbu dramatiků, kteří nazírali svět v kategoriích absurdity jako groteskního zpracování metafyzické úzkosti, pocházející z absence hierarchizovaných hodnot a z existenciální nejistoty. Ve sféře umění lze hovořit o celé estetice absurdity, o absurditě jako uměleckém směru (absurdismus zpopularizoval anglický kritik a teoretik Martin Esslin).³³

Kategorie absurdity zaujímal důležitý místo ve filozofii existencialismu. Albert Camus se absurditou zabýval ve své knize *Mýtus o Sisypovi*, zdrojem absurdity je pro něj ztráta metafyzických a etických jistot, pocit vyhnanství, roztržka mezi člověkem a světem. Dle Esslina předvádí absurdní divadlo obraz rozpadajícího se světa, který ztratil svůj jednotící princip, význam a účel.³⁴

Absurdní drama vykazuje určité charakteristické rysy, jako jsou pocity osamělosti jedince ve světě, nemožnost poznat pravou podstatu svého já i okolního světa až k vědomí nesmyslnosti existence, nemožnost dorozumět se s ostatními lidmi. Tyto rysy se také odrážejí ve změnách dramatické struktury a techniky. Dochází k rozplývavosti dramatického charakteru, absenci účelného jednání a s tím spojená likvidace dramatického příběhu v tradičním smyslu. Dialogy jsou vytvářeny tak, aby zde jazyk nepředstavoval prostředek dorozumění, ale naopak nedorozumění. Charakteristickým způsobem pro zpodobnění skutečnosti v absurdním dramatu je parabola, která vytváří absurdní paradigmaty základních lidských vztahů a situací. Výrazové prostředky absurdního dramatu sahají od osobitě modifikovaného naturalismu až po prvky snové, vizionářské až fantaskní.³⁵

³³ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 15. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).

³⁴ Tamtéž.

³⁵ Tamtéž, s. 15–16.

Projevy absurdního dramatu jako typu dramatu, pracujícího s existenciálními pocity a úzkostí, nacházíme nutně také ve hrách s tématem rodiny. Jsou to právě tyto pocity, které ovlivňují postoje postav her ke světu a k okolním postavám. Situace, v nichž se postavy ocitají, jsou mnohdy groteskně absurdní, například tehdy, když členové rodiny hovoří o svých pocitech, ale nejsou schopni se mezi sebou domluvit, protože si nedokážou vzájemně naslouchat. Tato linie absurdity v dramatech s tématem rodiny obvykle vrcholí ve chvíli, kdy do vrcholící rodinné hádky plné výčitek vstoupí postava „narušitele“, který krizový moment nijak nevnímá ani nekomentuje, je zcela ponořen do svého vlastního světa, svých vlastních problémů. To autoři velmi často znázorňují formou komické banality – postava narušitele má absurdní zálibu, trpí obsesí či umanutým zaujetím určitou trivialitou, nebo je duševně retardovaná, takže nedokáže správně interpretovat scénu, které je přítomná. Výsledkem je paralelní vedení monologů všech postav, místo aby komunikovaly vzájemně. Nikdo nikoho neposlouchá, každý je zaujat jen sám sebou.

4. ANALYZOVANÉ HRY V KONTEXTU DÍLA JEJICH AUTORŮ

Pro správné pochopení způsobu, jakým autoři jednotlivých her s tématem rodiny pracují, je nezbytné charakterizovat je především po řemeslné stránce, tj. uvědomit si, jaký typ dramatu obecně produkují, jaké jsou příznačné rysy jejich tvorby atd.

Je také třeba uvést zde alespoň stručné charakteristiky dějů analyzovaných dramatu. Děj (syžet) vzniká jednáními různých postav, která se vztahují k jedné stejné ideji (ideová kontinuita děje). Syžet také odhaluje chování postav dramatu a jejich prožitky. K tomu, aby vznikl děj dramatu, je nezbytné, aby spolu navzájem jednaly alespoň dvě osoby a aby jejich jednání bylo nějakým způsobem konfliktní.³⁶

„Motorem“ dramatického děje je tedy dramatický konflikt. Odehrává se nejen mezi postavami, ale i v jejich vědomí (vnitřní konflikt) a často reflektuje problémy ve společnosti.³⁷

4. 1. JAN ANTONÍN PITÍNSKÝ

Jan Antonín Pitínský (vlastním jménem Zdeněk Petrželka) se narodil 30. října 1955 v tehdejší Gottwaldově (dnes Zlín). Je to jedna z nejvýraznějších osobností současné české divadelní režie, několikanásobný držitel Ceny Alfréda Radoka, v roce 2007 dokonce získal Cenu ministerstva kultury ČR za přínos v oblasti divadla. Kromě pseudonymu J. A. Pitínský také publikoval pod svým vlastním jménem, v brněnském samizdatu pak pod přezdívkou Jen Vopatrně.

Pitínského divadelní tvorba z 80. let byla jedním z prvních projevů postmoderní poetiky v českém dramatu. Ve svých hrách pracuje s tématem

³⁶ ZÁVODSKÝ, Artur. *Drama a jeho výstavba*. Libuše ZBOŘILOVÁ. Brno: Krajské kulturní středisko v Brně, 1971, s. 45–46.

³⁷ Tamtéž.

rozvrácených rodinných vztahů. Pitínský bývá také považován za jednoho z prvních autorů černých grotesek v Čechách, někdy je i označován za zakladatele české coolness dramatiky.

Častým tématem Pitínského her jsou tedy pokřivené rodinné vztahy. V této oblasti pak pracuje se dvěma nejvýraznějšími typy postav: jednak je to osoba, která má v rodině hlavní slovo, s oblibou terorizuje slabší členy rodiny, snaží se, aby se jí ostatní postavy beze zbytku podřizovaly. Druhým výrazným typem postavy je oběť, tedy zpravidla citlivý jedinec, který se chce s rodinných vazeb, jež jsou pro něj omezující a nevyhovující, nějakým způsobem vymanit. Oběť se také silně odlišuje od ostatních členů rodiny, které ji považují často za blázna. Tato postava bývá od ostatních izolována (zavřená v samostatném pokoji, do něhož ostatní postavy nevstupují).

Pro Pitínského hry s rodinnou tematikou je také typické užití jednotného prostředí – děj bývá zasazen do jediného místa, obvykle do několika málo pokojů v bytě.

Hra *Matka* (prem. 1989) vykazuje rysy typické pro černou grotesku. Ze zcela banální situace, kdy syn nepřijde domů na večeři a je porušena rodinná tradice společného stolování, se rozvíjí děsivý příběh, v němž Matka zahubí všechny „slabé“ členy své rodiny. Děj Matky se téměř celý odehrává v bytě (přesněji především v kuchyni), což je jeden z typických rysů modelového dramatu.

Ústřední konfliktní postavou je zde Matka, která ovládá ostatní členy rodiny, dále Otec, syn Antonín a jeho přítelkyně Anděla, Otcův přítel z továrny Zoban, Dědeček a služebná Bětuše. Matka terorizuje ostatní postavy natolik, až je svou „péčí a láskou“ všechny (až na Zobana a Bětuši, která zemře rukou Otce) usmrtí. Autor zde chtěl upozornit na nebezpečí vlády komunistickému režimu, jež stejně jako Matka nesnese odpor a projevy samostatné vůle. Text dramatu je jedinečný i použitým jazykem, uměle vytvořeným „proletářským“ slangem. Zajímavostí je i aluze na text Čapkovy *Matky*, kdy Pitínského Matka podává na závěr Zobanovi tužku (v Čapkově díle matka předává synovi pušku, jde tedy i o slovní hříčku) a vyprovází ho slovy „Jdi, Jindřichu, jdi!“.

Stejně jako *Matka* se i *Pokojíček* (*Krátká báseň o dešti*, prem. 1992) odehrává v bytě (prvek modelového dramatu). Na rozdíl od *Matky* se ale jedná spíše o absurdní až modelové drama, v němž jednotlivé postavy nejsou schopny vzájemně komunikovat a naslouchat jedna druhé, lze tedy pozorovat v jejich počínání určité existenciální napětí.

Děj *Pokojíčku* se točí okolo postavy Marie, která tráví zcela dobrovolně již pět let svého života v izolaci od rodiny, zavřená v pokoji, nekomunikuje. Ostatními postavami jsou rodiče Marie, její sestra Lída a bratr Jiří a Lídin nápadník Viktor. V důsledku fatálních chyb ve výchově se Marie stane obětí Lídy, Lída zemře rukou Viktora a Jiří spáchá sebevraždu.

Jedním z klíčových problémů, zobrazovaných v této hře, je nedostatek pozornosti rodičů vůči jejich dětem. Rodiče v *Pokojíčku* se domnívají, že pokud poskytnou svým dětem základní materiální potřeby k životu (jídlo, čisté oblečení atd.), že to zcela stačí, a z tohoto jejich postoje také plynou klíčové konflikty mezi rodiči a dětmi. Dokonce jsou zde rodiče v pozici postav, které terorizují vlastní děti tím, že jim nedovolují, aby samostatně uvažovaly. Opět zde lze pozorovat varování před totalitními režimy. I tato Pitínského hra je po jazykové stránce propracovaná.

4. 2. JIŘÍ POKORNÝ

Narodil se 4. dubna 1967. Jeho jméno je spjato především s Činoherním studiem v Ústí nad Labem, poté se přesunul do brněnského HaDivadla a později do pražského Divadla Na zábradlí, jako režisér spolupracuje také s Národním divadlem. Pro Činoherní studio v Ústí nad Labem napsal Pokorný dvě stěžejní hry, *Tatka střílí góly* (1998) a *Odpočívej v pokoji* (1999) s coolnes tematikou (obě zvítězily v autorské soutěži Nadace Alfréda Radoka o původní divadelní hru, coolnes tematika je pro Pokorného tvorbu typická), s Markem Horoščákem sepsal hru *W zjistil, že válka je v něm* (2005). Kromě toho je autorem několika nepublikovaných textů, např. *Valašská čtverylka* (s L. Havlíkovou, 1993) a

Plechovka (1999). Věnuje se také režírování coolnes her zahraničních autorů (např. Ravenhillův *Faust je mrtev* v brněnském HaDivadle).³⁸

Hra Jiřího Pokorného *Tatka střílí góly* (prem. 1999) je typickým představitelem coolnes dramatu a je věnována J. A. Pitínskému. Objevují se zde prvky modelového dramatu, hojně i absurdního (existenciální zaměření), dokonce i naturalistické prvky, typické pro coolnes drama (např. scéna, v níž se pes zakousne jedné z postav do varlat).

Hlavními postavami jsou zde Jenda (otec) a Mirek (syn) Vracelovi, mezi kterými probíhá ústřední konflikt, mající kořeny v minulosti. Otec se snaží svému synovi přiblížit, jeho snahy jsou však namířeny poněkud nešťastně. Syn o sblížení nestojí. Dalšími postavami jsou Mirkova snoubenka Renata, dále Bláza, Slávek, Dušan a Broněk, rybář Veleborský, pes Blizzard, dva policisté, dva zřizenci rychlé záchranné služby a lékař.

Hra je psána jazykem typickým pro coolnes drama, obsahuje tedy značné množství vulgarismů. Nápadná je i odlišná interpunkce, příčiny této odchylky vysvětluje autor na jedné z prvních stran dramatu (ve scénických poznámkách).

4. 3. JAN KRAUS

Herec, moderátor, režisér, dramaturg, a publicista Jan Kraus se narodil 15. srpna 1953. *Nahniličko – poněkud dojatý* je jeho nejvýznamnějším dramatickým počinem. Na rozdíl od ostatních autorů analyzovaných her upozorňuje na násilí a brutalitu v lidské společnosti formou groteskního zesměšnění. Kraus také využívá jednoduchého jazyka a až primitivních dialogů. Nepracuje sice přímo s motivem rodiny ve smyslu rodiny úplné (rodiče, děti, popř. prarodiče a další členové rodiny), ale pokleslou morálku společnosti ilustruje na příkladu vztahu tří ústředních osob. Už to, že jednu domácnost sdílejí tři lidé, kteří také tráví noci ve společném loži, působí jako parodie dnešních

³⁸ Autoři: Jiří Pokorný. *Portál české literatury* [online]. 2006 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/autori/pokorny-jiri/>

partnerských vztahů, které jsou mnohdy utvářeny ne mezi dvěma, ale mezi třemi i více lidmi. Hra *Nahniličko* ale především zesměšňuje českou porevoluční „mafii“.

Jan Kraus tedy upozorňuje na společenské poměry v první řadě tím, že je paroduje a zesměšňuje. Ani drama *Nahniličko* sice není prosto vyhrocených momentů, kdy se postavy verbálně a fyzicky napadají, nedochází však k jejich vzájemné destrukci, chybí také hlubší psychologie postav.

Drama *Nahniličko – poněkud dojatý* (prem. 1995) je podstatou své výstavby především černá groteska. Drobné spory jednotlivých postav (např. spor Andyho a Boženy o správnosti vaření vajec nahniličko) jsou vyexponovány až do vzájemného fyzického a/nebo verbálního násilí. Postupně dochází ke vzájemným konfliktům mezi všemi postavami (kromě Třetího). Na rozdíl od typických černých grotesek je však *Nahniličko* laděno velmi komediálně, neskončí tedy tragédií, ale relativním usmířením postav.

Vystupujícími osobami jsou zde manželé či partneři (konkrétní vztah není ve hře upřesněn) Andy a Božena a Třetí (osoba, sdílející s nimi lože a byt), dále manželé Seňorita a Jorge a obchodnice Ballantine.

Ústředním motivem je zde velký ilegální obchod, který hodlá Jorge, Seňorita a Ballantine zrealizovat, začlenění však do něj více méně náhodou i Boženu a Andyho. Z obchodu sejde, zato se však projeví skutečné charaktery jednotlivých postav, které se zpočátku snaží před ostatními chovat zcela odlišně.

4. 4. MILAN UHDE

Tento dramatik, politik, autor písňových textů a prozaik se narodil 27. 8. 1936. Je nositelem státní medaile Za zásluhy o stát v oblasti kultury (z roku 2000), dále Ceny Egona Hostovského (1986 za rozhlasovou hru *Velice tiché Ave*), Ceny Toma Stopparda (1987 za hru *Pán plamínků*) a Ceny Alfréda Radoka (2007 za inscenaci hry *Zázrak v černém domě* v Divadle Na zábradlí).

Přestože se Uhde divadelní tvorbě věnoval ineditně již od 70. let, do širšího podvědomí vstoupil v této oblasti až po roce 1989. Jeho dramatická tvorba je velmi pestrá a obsahuje jak monodrama (*Modrý anděl*), etudu

vykreslující psychické následky pronásledování disidentů (*Pán plamínků*), tak i komorní retrospektivu proměn společnosti (*Velice tiché Ave*). Sjednocujícím prvkem všech Uhdeho dramát je ale reflexe sociální atmosféry za tzv. normalizace, z níž autor vyzdvihoval zvláště groteskní a paradoxní prvky a situace.³⁹

Po delší polistopadové pauze, způsobené autorovým působením v politické sféře, se dramatik vrátil v roce 2007 se hrou *Zázrak v černém domě*, kde pracuje s tématem rodiny, jejíž vnitřní svět a vztahy těžce poznamenala osobní morální selhání v kritických okamžicích českých národních dějin. Stejně jako u předchozích dramatiků i Uhde propůjčil svým postavám povahy neschopné sebereflexe, kritického uvažování a empatie vůči ostatním členům rodiny. Stejně jako Pitínský pracuje s uzavřeným prostorem – s domem, na němž rodina až nesmyslně lpí. Dům je zde symbolem neochoty postav odtrhnout se od dosavadního života, odpoutat se od něj a nalézt správnou cestu k osvobození se od historického „poskvnění“ vlastní rodiny. Protagonisté jsou tedy dobrovolně uvěznění ve světě, v němž se necítí dobře, ale přesto nejsou schopni tento stav změnit.

V modelovém dramatu *Zázrak v černém domě* (prem. 2007) jsou postavy spojené nejen rodinnými vazbami, ale především konflikty. Autor vzájemné vztahy postav poměrně důsledně propracoval. Ladění hry je vážné, vyvolává pocit hořkosti a bezvýchodnosti. Z podnázvu hry je ale patrné, že autor zamýšlel hru jako komedii, při čtení však evokuje spíše dojem tragikomický.

Děj hry je zasazen do rodinného domu, kde se u příležitosti návštěvy setkávají jednotliví členové rodiny – Otec, Matka, jejich děti Šárka, Dušan s manželkou Viťkou a Ivan se ženou Taťánou. Do děje vstupuje místy i postava Souseda. Mezi členy rodiny vzniká hádka a postupně vyplouvají na povrch dávne křivdy. Hádku bohužel nevede k vyřešení konfliktů, protože žádný ze členů rodiny není ochoten měnit svůj způsob myšlení a života.

³⁹ NOVOTNÝ, Vladimír. Milan Uhde. In: Slovník české literatury po roce 1945 [online]. 19. 11. 2011 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=445&hl=milan+uhde+>

4. 5. ARNOŠT GOLDFLAM

Režisér, dramatik, herec, ale i autor pohádek pro děti Arnošt Goldflam se narodil 22. září 1946 v Brně. Pochází z židovské rodiny, což jeho tvorbu velmi ovlivnilo. Goldflamovým dílem prochází autobiografické prvky, související zejména právě s jeho židovským původem. Využívá také své důkladné znalosti divadelního prostředí. Za jistý autobiografický prvek lze pokládat i to, že autor ve svých hrách preferuje před kauzálním dějem spíše obrazy, vjemy, fantazie, vzpomínky, které ale nechává zasahovat do děje. Právě z obrazů a vjemů se skládají Goldflamovy vzpomínky na dětství: „Pamatuju si z té doby jenom takové vjemy, takové obrazy... když jsem lehával v ložnici rodičů, že přede mnou stály skříně, které otec koupil. A na nich bylo hodně těch suků, tak to vypadalo jako kočár s osmi koňmi, který jede proti mně. A koně se vzpínají. A jak člověk zavíral a přivíral oči, tak to byly vždycky jiné obrazy a jiné tvary...“⁴⁰ Lze tedy předpokládat, že tyto vjemy z vlastního života do určité míry ovlivnily Goldflamovu tvorbu.

Arnošt Goldflam pracuje ve svých dramatických hrách s melancholií, ironií a komikou, se sentimentem zaznamenává životy obyčejných, průměrných lidí na pozadí historických zvrátů i banálních situací. Autor se chvílemi svým postavám přibližuje, věnuje jim prostor, aby mohly vyjádřit jejich nejniternější pocity, a poté se od nich opět vzdaluje.⁴¹

Tematicky jsou hry Arnošta Goldflama poměrně snadno vymežitelné. Nejčastěji pracuje s tématem rodiny, které bývá různě variováno, někdy může dokonce stát spíše v pozadí. Téma rodiny je v Goldflamových hrách zpracováno obvykle prostřednictvím vyjádření problémů v mezilidských vztazích uvnitř rodinného života. Postavy mezi sebou mívají generační spory, vyjadřují své existenciální pochybnosti, narážejí na nepochopení ostatních členů rodiny atd.

⁴⁰ GOLDFLAM, Arnošt, Petr ŠTĚDRONĚ a Jiří TRÁVNÍČEK. *Několik historek ze života AG: rozhovor s Petrem Štědroněm a Jiřím Trávníčkem*. Brno: Host, 2006, s. 14–15. ISBN 80-7294-183-6.

⁴¹ Arnošt Goldflam. *Portál české literatury* [online]. 1. 11. 2008 [cit. 2012-03-24]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/autori/goldflam-arnost/>

Goldflamova dramata však nejsou pouze studiem o pokřivených rodinných vztazích. Tato intimní sféra každého člověka, základní stavební jednotka společnosti mu pouze slouží jako podklad pro vyjádření alarmujícího stavu dnešní lidské společnosti. Jak bude poukázáno později, nejtypičtějším rysem protagonistů Goldflamových postav je jejich sobectví a neochota naslouchat ostatním členům rodiny, což ukazuje na ochlazení mezilidských vztahů celkově. Často také mívají Goldflamovy hry nějaký politický podtext, psychika jedné nebo více postav bývá ovlivněna (nebo přímo narušena) vnímáním a vstřebáváním soudobé politické situace. V rodinách Goldflamových her je také obvykle alespoň jedna postava, která se snaží nějakým způsobem revoltovat a vytrhnout se z vlivu zbytku rodiny, nejčastěji to bývá syn, který se snaží uniknout z lhostejnosti a neporozumění, což se mu však nedaří a končí s pocitem naprosté deziluze (nebo bývá dokonce svou rodinou zahuben, př. hra *Horror*). Ostatní členové rodiny se snaží „odrodilce“ tak dlouho změnit na „normálního“ člověka, až vlivem jejich nátlaku buď přijde o rozum, nebo zemře.

Pro Goldflamovy hry je také typické užití básní a písní, které vkládá do děje a které se dají považovat za pokus o dějovou retardaci, o snahu zdůraznit důležitý detail a přinutit recipienta k hlubší rozvaze, dát mu chvíli na to, aby se nad poselstvím hry zamyslel a lépe jej pochopil.

Přestože původní situace, ze které děj her vychází, bývá naprosto reálná, časem se proměňuje v situaci snovou, bizarní, absurdní, stává se spíše než příběhem mozaikou obrazů (viz výše). Ve hrách *Návrat ztraceného syna* a *Smlouva* autor pracuje s biblickým motivem obětování syna, variace příběhu Abrahama a Izáka. Goldflam také rád experimentuje s různými žánry (např. název monodramatu *Červená knihovna*), na střídání žánru je založena hra *Jedna noc aneb sen*, v *Modré tváři* autor pracuje s parodií literárního klišé.⁴²

Tvorba Arnošta Goldflama je tedy výrazně zaměřena na motiv rodiny, často využívá autobiografické vzpomínky. Ve srovnání s J. A. Pitínským upozorňuje na problémy ve společnosti spíše nenápadným způsobem.

⁴² Arnošt Goldflam. *Portál české literatury* [online]. 1. 11. 2008 [cit. 2012-03-24]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/autori/goldflam-arnost/>

Ženy a panenky (prem. 2010) jsou dramatem, jehož příběh je zpočátku neviný – nejmladší Žena vypráví o svých panenkách, ke kterým se chová tak, jako její vlastní matka k ní. Postavami je zde pět Žen, seřazených číslky dle věku od nejmladší (Žena 1) po nejstarší (Žena 5) a spojených příbuzenským vztahem. Dále ve hře vystupuje postava Panenky, která však do děje zasahuje až na samém konci, kdy obrazně pokryje ležící Ženy krví. Mezi Ženami postupně dochází ke konfliktům, mladší Žena vždy kopíruje jednání své matky. Vyvrcholením hry je vzájemný souboj s prvky absurdního dramatu, Ženy vyjadřují své existenciální obavy a pocity a velmi vulgárně se napadají.

Hra tedy zobrazuje deformity v chování žen, které ovšem tyto ženy přejaly od svých matek. Upozorňuje tedy na to, jak velký vliv má chování rodičů na budoucí jednání jejich dětí.

5. PROSTOR A ČAS

Prostor a čas uvádíme v jedné kapitole, protože se jedná o kategorie vzájemně propojené. O této propojenosti hovořil ruský vědec M. M. Bachtin jako o chronotopu. Bachtin definuje chronotop (v doslovném překladu časoprostor) jako „bytový souvztah osvojených časových a prostorových relací (...) chronotop vyjadřuje srostlost prostoru a času (čas jako čtvrtá prostorová dimenze). Pod chronotopem rozumíme formálně-obsahovou literární kategorii.“⁴³

5. 1. ŽIVOT V KUCHYNI: MATKA J. A. PITÍNSKÉHO

V dramatu *Matka* J. A. Pitínského je právě prostor velmi signifikantní. Rodina zde totiž sice vlastní byt s několika pokoji, ale obývá pouze kuchyni (mimo to Dědeček přežívá ve spíži a služebná Bětuše s rodinou v kuchyni nežije, má vlastní pokoj). Ostatní pokoje jsou prázdné, rodina je posléze využívá jen jako místa k ukrytí mrtvých těl (těla Otec ukládá do obývacího pokoje, Matka mu pak říká, že tam už deset let nebyla). Popis prostoru je umístěn v úvodní poznámce na začátku textu, což je pro dramatické texty typické.

V kuchyni nashromážděné věci z ostatních pokojů, každá věc má však své místo, není zde nepořádek, je poznat, že rodina všechny užívá. Pootevřenými dveřmi průhled do prázdných místností. Jedno okno. Vedle dveře do špajzu. Málo místa, všichni však vědí, jak se zde pohybovat. Zpěv služky z otevřených dveří vpravo. Hodiny bijí. Klid.⁴⁴

To, že se celá rodina tísní v malém prostoru, je pro poslání hry velmi důležité, proto záhy po tomto úvodním popisu následuje vysvětlení, proč tomu tak je. Autor jej vložil do dialogu Matky a Otce, kdy se Otec snaží přemluvit Matku, aby umožnila jejich dospělému synovi Antonínovi žít v některém z volných pokojů.

⁴³ BACHTIN, Michail Michajlovič. *Román jako dialog*. Daniela HODROVÁ. Jiří PELÁN. Vladimír SVATOŇ. Praha: Odeon, 1980, s. 222. Ars: literárněvědná řada.

⁴⁴ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 3. ISBN 80-203-0087-2.

Matka Vostatni pokoje zůstanou prázdný Na Kamenický sme měli jenom tu kuchyň
Teďky co sme to někam dotáhli nemůžem přecivá ňáko nad poměry šplhat jak
Toník V kuchyni jíš – v kuchyni spávej To bylo heslo mý mámy A můžeš mi
říct táto eslivá tahle máma neklepla dycky kladivem do hřebíku...⁴⁵

Jak již bylo řečeno, hlavním záměrem, poselstvím hry je varování před komunistickým režimem. Sám autor o této hře pronesl: „Tento můj text je jen zlověstným, nešťastným úpěním, písní, truchlivým, bolestným oratoriem vzteku a bezmoci proti těm, kteří nám kradou život a kteří zmarnili, a bohužel už doslova utloukli, tolik nadějných lidských životů. A nechtějí v tom přestat. Řekl jsem si, že to bude poslední socialisticko-realistická hra, že to všechno, tu špínu, zakopu do této své *Matky*.“⁴⁶

Z tohoto tvrzení lze také prakticky vyvodit, proč autor umístil děj své hry do jediného pokoje. Obyvatelé socialistického Československa téměř nemohli vycestovat do zahraničí, byli režimem donuceni žít jen v této zemi. Navíc kvůli tomu, že režim filtroval přísun informací, které zdejší občané mohli o okolních zemích získat, měli lidé jen velmi omezenou reálnou představu o tom, co se děje ve zbytku světa. Omezení kontaktu našeho národa s národy okolními je ve hře naznačeno pootevřenými dveřmi do ostatních pokojů. Ostatní postavy ví, že zde tyto pokoje jsou, ale Matka (personifikovaný socialistický režim) jim zakazuje pobývat v nich, pootevřenými dveřmi do nich mohou jen nahlížet, a spatřit tedy jen fragment z jejich skutečného charakteru.

Autor však do hry neumístil jen připodobnění izolace Českého národa od národů ostatních. Uvnitř prostoru, obývaném rodinou, se nachází ještě jeden prostor – velká dubová skříň, do níž Matka zavírá (na několik hodin až dní) syna Antonína, udělá-li něco, co se Matce nelíbí. Do této skříně byla zavírána svou matkou i Matka, která je přesvědčená, že pobytem ve skříně se vyhánějí z hlavy špatné myšlenky. Antonín do skříně v dětství vyvrtal větrací otvory, ty ale patrně

⁴⁵ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 4. ISBN 80-203-0087-2.

⁴⁶ RESLOVÁ, Marie, Ondřej ČERNÝ, Jan DVOŘÁK, Zdeněk HOŘÍNEK, Hubert KREJČÍ, Eva PETLÁKOVÁ a Egon TOBIÁŠ. *J. A. Pitínský: Od Ameriky k Daliborovi*. Praha: Pražská scéna, 2001, s. 87. ISBN 80-86102-01-7.

někdo zacpal, když Matka do skříňe zavřela Antonínovu přítelkyni Andělu. Skříň je zde tedy jakýmsi vězením, prostředkem nedobrovolné izolace od okolního světa, což lze interpretovat jako odkaz k vězením v Československu, kde byli mnohdy lidé uvěznováni jen proto, že se jejich názory lišily od názorů představitelů komunistického režimu a jeho idejí. Tito věznění lidé zde také mnohdy umírali (jako Anděla, která také jen vyslovila svůj postoj, odlišný od postoje Matky). Skříň v *Matce* je navíc plná starého oblečení, které ještě znemožňuje osobě uzavřené uvnitř jakkoli se pohybovat a dýchat.

Dalším prostorem v *Matce* je spíž, ve které Matka nutí žít Dědečka. O tomto prostoru se ve hře příliš nedozvíme, ale rozhodně se jedná o místo, které je zcela nevhodné pro život, a to, že Matka nutí dědečka zde přebývat, ještě zdůrazňuje její zvrácenost a krutost. Propojení postavy a prostoru zde tedy slouží i k upřesnění charakteru postavy Matky.

Dle Závodského existují dvě formy způsobu, jakým může dramatik pracovat s časem a prostorem, a sice forma dostředivá a odstředivá. Zatímco dostředivá forma tíhne k jedné stabilní scénérii, což bývá neutrální prostředí (náměstí, místa před domem atp.) nebo pokoj, odstředivá forma překonává i velké vzdálenosti, není omezena na jeden prostor a často střídá dějiště.⁴⁷ V *Matce* je tedy aplikována forma dostředivá (pokoj, byt), což je ostatně typické pro téměř všechny hry s tématem rodiny. Dostředivá forma způsobu ztvárnění prostoru je jedním ze společných znaků analyzovaných her.

Hovoříme-li o času v *Matce*, je třeba říci, že vnitřní čas hry se neshoduje s časem vnějším. Čas vnější je zde přitom chápán jako reálný, popř. realizační čas, v literární vědě též čas textu, tedy dobu čtenářské, posluchačské či divácké recepce, čas vnitřní jako doba zobrazená dějem.⁴⁸ Vnější čas představuje u *Matky* v případě čtení textu cca 1,5 hodiny, vnitřní čas zahrnuje několik dní (pravděpodobně dva). Jednotlivé časové úseky nejsou v *Matce* přímo odděleny, čas zde plyne kontinuálně a je ztvárněn v dialogích postav. Zásadním temporálním

⁴⁷ ZÁVODSKÝ, Artur. *Drama a jeho výstavba*. Libuše ZBOŘILOVÁ. Brno: Krajské kulturní středisko v Brně, 1971, s. 61.

⁴⁸ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 43. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).

ukazatelem v této hře je cukrovka Antonína – čas je navázán na pravidelné intervaly, kdy si musí píchnout inzulin. Projevuje se to tím způsobem, že se např. Matka zeptá jiného člena rodiny, kolik je hodin (což není pravidlem), a poté apeluje na Antonína, aby si „šel píchnout“, protože už je šest hodin, půl desáté atd. Další vyznačení plynutí času najdeme například v pasáži, kde Dědeček nařiká v komoře. Dialogy Matky a Otce jasně ukazují plynutí času – dědek nařiká – slyšíš, dědek ztichl (předtím nařikal, teď už nikoli). Čas textu dělí i dialogy, z nichž se dozvíme, že postavy budou večerět.

V textu je čas parcelován i prostřednictvím vyznačených řečových pauz.

Matka	Do obýváku /Pauza/ Tam sem už deset roku nebyla /Pauza/
Otec	Esivá se tohle mámo trocha nepřehnalo ⁴⁹

Vnější čas také vykazuje souvislost s funkční oblastí a s žánrem. Určujícím faktorem délky vnějšího času může být i užitý umělecký směr, styl či autorský záměr. Rozsáhlejší bývají dramata realisticky zobrazivá, naturalistická, dramatika stylem epická, dále některá klasicistní a renesanční dramata. Kratší vnější čas naopak vykazuje dramatika realisticky nezobrazivá (modelová), především absurdní drama, popř. existenciální drama. Obecně také platí, že větší vnější čas vykazují vážné žánry a žánry komediální bývají kratší.⁵⁰ Přesto, že je vnější čas v případě čtení hry záležitostí dosti subjektivní, musíme podotknout, že i když je *Matka* modelovým dramatem, vykazuje delší vnější čas než druhá analyzovaná hra J. A. Pitínského *Pokojíček* (také modelové drama), u níž je doba čtenářské percepce výrazně kratší. Může to být dáno jazykem *Matky*, který je hůře srozumitelný, tudíž vyžaduje pro čtení více času.⁵¹

V dramatu může být tempo času zrychlováno, zpomalováno až zastaveno prostřednictvím děje. Monology nejčastěji čas zastavují, dialogy představují

⁴⁹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 39. ISBN 80-203-0087-2.

⁵⁰ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 43. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).

⁵¹ Vzhledem k tomu, že se jedná o drama, čtení textu chápeme jako referenční, neboť vnější čas by byl formálně vymezen dobou trvání inscenace.

zvýšené tempo.⁵² V *Matce* je monologů minimum, je založena spíše na dialogích, tempo je zde tedy rychlejší.

5. 2. DOBROVOLNÁ IZOLACE: POKOJÍČEK J. A. PITÍNSKÉHO

Druhé drama J. A. Pitínského, které bude předmětem analýzy, vykazuje s *Matkou* podobné rysy. Základní myšlenka hry se sice liší, ale je zřejmé, že i zde autor využil motivu rodiny k upozornění na určitý celospolečenský problém.

Jedním z podobných rysů je uvedení časoprostorových okolností hry ve scénických poznámkách na počátku textu. Ač se tento údaj může zdát poněkud vágní, má své opodstatnění. Ukazuje na to, že hrozba plynoucí z vlády totalitních režimů bude aktuální v každé době.

Děje se na sídlišti na kraji velkého města v současnosti nebo jindy.⁵³

Stejně jako u *Matky* postavy už na samém začátku hry informují přesněji o čase a prostoru. K rozvinutí debaty, vedoucí k těmto údajům, je užit motiv čekání na Viktora, přítele Lídy. Autor užil zcela běžné situace (tak jako u *Matky*) k tomu, aby přirozeně uvedl recipienta textu do časoprostorových relací.

Matka: ...V kolik má přijít?

Lída: V šest asi tak... Vlak přijede v pět patnáct.

(...)

Matka: Třeba to ani nenajde. Nikdy tu nebyl...

(...)

Lída: Najde to... Řekla sem mu, že náš blok je barevnej... fialovej... Že bydlíme naproti asfaltovému hřišti...

Otec: Tady je hřišť...

Matka: Bodejt'... samý hřiště...⁵⁴

⁵² PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 43. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).

⁵³ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 208. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

Oproti *Matce* je *Pokojíček* z hlediska časoprostorových indicií mnohem propracovanější, což se projevuje jak v souvislosti s čekáním na Viktora, tak v debatách o Marii, která se již pět let zamyká před svou rodinou ve svém pokoji. Postupně se tak dozvíme, že Viktor pochází z Veselí (což je rodinou považováno za vesnici), že je duben, neděle, šest hodin odpoledne a že je v bytě zima. Také víme, že se v bytě nachází kanárek v kleci (opět jeden z motivů uvěznění). Důležitým prostorovým ukazatelem je již samotný bod, od něhož se odvíjí celý děj, a sice oslava narozenin uspořádaná pro Marii, ukrytou v pokoji. Na základě této informace si čtenář může lépe představit i atmosféru v bytě. Víme, že je pro Marii připraven velký dort se svícemi, prostor tedy bude částečně osvětlen ohněm. V textu nalezneme i detaily o zvuku, které také do značné míry přispívají k vytvoření ucelenější představy o prostoru.

Otec: Čekat... Jenže na co? Proč? Přijdeš ke dveřím a uslyšíš, jak se převrátila peřina... Řekneš si, spí? Zamyslíš se... Jaké to má... Nakonec je ti to jedno... Pět roků sem tam nebyl a ani dnes tam nepudu...

(...)

Matka: Že si někdy nepustí hudbu... Nic nejni slyšet, jen nějaký šoupání, jako by ani živá nebyla, ale to přece je a chůzi má ještě pěknou, drží se rovně... Nic ji asi nebaví, leží...⁵⁵

Později z textu vyplyne, jaký důvod měla Marie k tomu, aby se zamkla ve svém pokoji a vycházela z něj jen kvůli základním potřebám, nikoli kvůli kontaktu s rodinou, který zcela odmítla. Mariiny pohnutky budou vysvětleny v kapitole o jednotlivých postavách.

V *Pokojíčku* je z hlediska formy prostoru v dramatu realizována forma dostředivá, stejně jako v *Matce*, protože i děj *Pokojíčku* je, co se týče prostoru, zasazen do bytu.

Tak jako u *Matky* se vnitřní a vnější čas *Pokojíčku* neshodují. Vnější čas v případě čtení zahrnuje úsek cca 1 hodiny a několika málo minut, vnitřní čas

⁵⁴ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 209. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

⁵⁵ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 211 – 213. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

několik dní. Na rozdíl od *Matky* je *Pokojíček* rozčleněn na dvanáct scén (dvanáctá je již epilog). *Pokojíček* je založen na dialogích, čas zde tedy není zpomalován monology.

Prostor zde nemá funkci připodobnění k omezování lidu komunistickým režimem. *Pokojíček*, v němž přebývá Marie, je středem zájmu Lídy, která by v něm ráda přespala s Viktorem. Byt zde plní především funkci domova, tedy místa, kde se sejdou všichni členové rodiny. *Pokojíček* je v tomto domově samostatným, neznámým vesmírem. Vzniká zde tedy kontrast, že i doma, v centru rodinné intimity, může být takto izolované místo. Je to hyperbolické vyjádření patologie v rodinných vztazích. I přesto, že všichni členové rodiny žijí v jednom bytě, nedokážou si naslouchat a jsou od sebe izolováni nedostatkem komunikace.

5. 3. FOTBALOVÉ HŘIŠTĚ JAKO ARÉNA: TAŤKA STŘÍLÍ GÓLY JIŘÍHO POKORNÉHO

Tato hra spadá do kategorie coolness dramát, čemuž odpovídá i výběr prostředí. Prostorové a temporální údaje jsou uvedeny ve scénických poznámkách na počátku textu.

Místo děje

Stánek osvětlený pouliční svítilnou, nalevo odrbaná křoviska, kvetoucí kaštan, napravo přístupová cesta, ztrácející se hlouběji v parku. V povzdálí jedna fotbalová branka rekreačních rozměrů. Před stánkem stojí, nejlépe na šterku, tři stoly a devět židlí.

Děje se přibližně od dvou do čtyř ráno

u i uvnitř nonstop stánku Blažena, 22. 6.⁵⁶

Zaměříme-li se na tyto údaje uvedené autorem pozorněji a srovnáme-li je s informacemi přímo ve hře, narazíme na jednu zásadní nesrovnalost. Zatímco autor uvádí datum hry 22. 6., ve hře se již ze začátku hovoří o tom, že se děj koná v noci na svatého Jana, a Jan má v českém kalendáři svátek 24. 6., což odporuje

⁵⁶ POKORNÝ, Jiří. *Tatka střelí góly. Česká divadelní hra 90. let.* Marie RESLOVÁ Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003, s. 274. ISBN 8070081511.

autorem uvedenému datu. Můžeme jen hádat, zda má tento nesoulad hlubší podtext, nebo zda takto autor jen zkouší pozornost čtenáře (a nebo zda jde o chybu). Vyjdeme-li z předpokladu, že Pokorný tato data neumístil do hry náhodně, ale že zde mají svůj význam, je třeba se na každé z těchto dat zaměřit a zkusit mezi nimi najít propojení a souvislost.

První datum, 22. 6., je vzhledem k zaměření hry důležité tím, že se tohoto dne roku 1964 narodil významný český fotbalista Miroslav Kadlec (jedna z hlavních postav hry se také jmenuje Mirek, což jistě souvislost má). Svatojánská noc (spojená s oslavou letního slunovratu, bývají jí přisuzovány magické schopnosti) připadá na přelom 23. 6. a 24. 6., máme zde tedy rozptýl tří dnů. 23. 6. ani 24. 6. k žádnému narození nebo úmrtí jiného slavného fotbalisty nedošlo. Shrňme si tedy nyní fakta ukazující na propojenost uvedených dat a hry samotné: 22. 6. se narodil fotbalista Miroslav Kadlec, odtud patrně pochází pojmenování Mirek. 24. 6. má svátek Jan, což je ve hře jméno otce Mirka. Noc z 23. 6. na 24. 6. je považována za magickou, lze tedy předpokládat, že při ní může dojít k něčemu neobvyklému. Během hry postavy často upozorňují na to, že je zrovna svatojánská noc, musí to zde tedy mít ještě jiný význam kromě Jendova svátku. Vystavávají tedy dvě základní možnosti, jak lze tuto časovou nesrovnalost interpretovat. Tyto možnosti jsou ovšem obě založené na předpokladu, že pouze jeden ze dvou uvedených časových údajů může být tím skutečným, kdy se děj má odehrát, a druhý údaj slouží k jinému účelu.

Jednou z možných teorií může být to, že datum 22. 6. je pouze zavádějící a slouží k „fotbalovému“ propojení postav hry s realitou, ale děj se skutečně odehrává během magické Svatojánské noci, během níž má dojít k zázraku – opětovnému smíření otce a syna, kteří spolu pět předchozích let nepromluvili.

Druhou možností je, že vzhledem k tomu, že postava Jendy má problémy s alkoholem, si celou dobu myslí, že má svátek, ale ve skutečnosti se mýlí.

Ovšem, je tu i třetí možnost, a sice, že ono datum 22. 6. je překlep. V tom případě by byly veškeré předchozí úvahy bezpředmětné.

V textu se nicméně průběžně objevují i další časoprostorové informace, ať již v dialogích postav, nebo formou scénických poznámek.

BLÁŽA Ahoj Honzo

co ty tady

JENDA Ale

tady se synem Mirkem slavíme můj svátek

tak jsme zašli i s jeho snoubenkou Renatou

na jedno

a dem⁵⁷

Forma práce s prostorem je zde opět dostředivá, protože se celý děj odehrává u kiosku na hřišti, nepřekonává tedy žádné vzdálenosti, prostor je poměrně stabilní.

Otázka vnitřního a vnějšího času je sporná, ale dá se říci, že se zde čas vnitřní a vnější do jisté míry shodují. Vnější čas zahrnuje opět cca hodinový úsek, děj hry se odehrává během dvou hodin. Právě proto, že je zde časový úsek přesně vymezen, bychom se ale spíše přiklonili k tvrzení, že se vnitřní a vnější čas z převážné části neshodují.

Prostor, do něhož je děj hry zasazen, má své opodstatnění. Jak víme, coolness upozorňuje na problémy v mezilidských vztazích notně vyhraněnou formou. Proto se toto drama odehrává na letním hřišti v noci. Do omšelých křovisek lze ledacos ukrýt (což není myšleno jen obrazně – Jenda do křoví ukryje mrtvolu Slávka). Mnoho lidí navíc vnímá kiosek na fotbalovém hřišti jako něco pokleslého, kam by se nešli najíst ani napít, a už vůbec ne ve dvě hodiny ráno, kdy má být každý slušný člověk doma. Zde však kiosek plní funkci do jisté míry ochránářskou – v kiosku se nachází Bláža, která dokáže poněkud korigovat chování opilých návštěvníků hřiště, čtenář se navíc dozví, že uvnitř kiosku Bláža chová psa Blizzarda. Protože je hřiště volným prostorem, kde není nikdo příliš omezen, může zde docházet ke krajním situacím, a také k nim ve hře dochází.

⁵⁷ POKORNÝ, Jiří. *Tatka střelí góly. Česká divadelní hra 90. let.* Marie RESLOVÁ Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003, s. 276. ISBN 8070081511.

5. 4. BYT MÍSTEM OBCHODNÍHO JEDNÁNÍ: NAHNILIČKO JANA KRAUSE

Časoprostorové informace jsou v tomto textu uvedeny především ve scénických poznámkách. Již z úvodních poznámek, osvětlujících podrobně okolnosti první scény, je patrný komediální charakter hry (už jen názvem *Vstávačka*). Tyto úvodní poznámky jsou poměrně rozsáhlé, uvedeme z nich zde proto jen malou ukázkou, z níž je patrná snaha autora co nejbarvitěji popsat vstávání v rodině. Konec scénických poznámek je ve znamení překvapení pro čtenáře (a u realizace pro diváka), když kromě páru Andyho a Boženy z postele vstane další osoba, Třetí.

Manželská postel. Oddychování. Po chvilce se na posteli zpomaleně převálí jedno tělo. Za chvíli druhé. Také unaveně. Peřina občas vytvoří podivný tvar. Kašel. Druhý kašel. Podivně zasípání... *Vstávačka* by měla trvat co nejdéle, pokud možno celý večer... První dialog začíná pod peřinou. Andy cosi nesrozumitelného zahuhlá. Božena huhláním odpoví. I huhlání může chvíli trvat... Božena se probudí a vyčerpaně se odchází umýt... Příšerně hlasité zvuky mytí způsobí, že peřina se křečovitě zmuchlá, Andy se balí, aby neslyšel. Božena přijde z mytí a vypadá o něco hůř, než když tam odešla. Obličej má celý potřený bílým krémem... Po chvilce se posadí další kymácivec. Třetí.⁵⁸

Na začátku každé scény i uvnitř textu se nachází popisy časoprostorových okolností, z dialogů postav se sice informace tohoto charakteru dají místy vypožorovat, ale zdaleka se zde neobjevují v takové míře, jako např. v Pitínského *Pokojíčku*. Z následující ukázky je patrné, že údaje o prostoru a čase v dialogích postav mnohdy nevypovídají téměř nic o skutečném prostoru, kde se děj dramatu odehrává.

Jorge	...Kde se tady dá nakoupit poblíž...?
Andy	Poblíž...? U Maška...!

⁵⁸ KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 6. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

Božena Počkej, ty... U Maška! Je tady buď takovej malej market, to je Mašek, nebo větší, to je Hůlová, ale ta je až za tím posledním barákem v kopci, když se projde tam kolem toho štěkajícího psa, tak nahoru, tam je lampa a za ní se dáte jakoby zpátky, ale jen kousek, a když stojíte proti garážím, vlevo je komín, tak vpravo je ten druhý market, je to dál, ale zase levnější...⁵⁹

Z dalších informací tohoto typu se o prostoru můžeme dozvědět ještě např. to, že rodina (dá-li se tak seskupení Andyho, Boženy a Třetího nazvat) vlastní venku kůlnu a u ní se nachází toaleta, že v době příchodu Jorgeho a Señority je větrno a že Božena s Andym nemají v bytě téměř nic k jídlu.

Tyto informace přímo v textu hry ani nejsou nutné, protože kromě již zmíněných autorských upřesnění okolností na začátku každé scény je ve scénických poznámkách na konci hry uvedeno, jak by si autor představoval provedení divadelní inscenace, vč. ztvárnění prostoru.

Z hlediska prostoru je důležité, že čtenář hned na začátku zjistí, že manželskou postel sdílejí tři dospělí lidé a že v bytě není téměř žádná potrava. Kvůli domnělému obchodnímu jednání však náhle postavy obstarají spoustu jídla, převléknou se do slavnostních šatů a stylizují se do zcela jiného image, což ale nakonec vyústí v trapnou hádku všech, kde se, navzdory plnému stolu a iluzi slavnostnosti, projeví skutečné charaktery postav. Prostor a jeho změny zde tedy slouží k vyjádření faktu, že okolnosti se mohou měnit, ale lidé zůstávají ve své podstatě stále stejní.

Umělá loutkovitost mondénního světa se zde parodicky odráží v mastném domáckém mikrosvětě jako velká prázdnota, a naopak, český domácí svět ve snaze opožděně napodobit světáctví se jeví beznadějně křupansky.⁶⁰

Vzhledem k tomu, že se děj odehrává v bytě, se zde jedná o dostředivou formu vyjádření prostoru v dramatu.

Celkový čas dramatu je kondenzovaný (tj. liší se vnitřní a vnější), ale čas jednotlivých výstupů reálný.

⁵⁹ KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 19. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

⁶⁰ JUST, Vladimír. Naměkko, nebo nahniličko?. *Literární noviny*. Praha: Společnost pro Literární noviny, 1995, roč. 6, č. 26, s. 10. ISSN 1210-0021.

5. 5. DŮM JAKO OBRAZ RODINY: ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ MILANA UHDEHO

Údaje ve scénických poznámkách na počátku hry čtenáře informují detailně o prostředí. Temporální ukazatele se vyskytují přímo v dialogích postav a ve scénických poznámkách nejsou uvedeny. Vzhledem k tomu, že prostor má v této hře zásadní význam, je ve scénických poznámkách popsán opravdu velmi podrobně a není možné jej stručně shrnout, uvedeme zde celou scénickou poznámku, týkající se místa děje hry.

Scéna

Hala rodinného domu, řešená v duchu funkcionalistické architektury třicátých let minulého století. Z haly vedou čtvery dveře: odleva dveře do umývárničky s toaletou (dveře číslo jedna), vedle dveře dovnitř domu (dveře číslo dvě), vedle dveře do sklepa a do dílny (dveře číslo tři) a vedle, nejmíc vpravo vstupní dveře z ulice a ze zahrady (dveře číslo čtyři). Mezi dveřmi číslo dvě a tři jsou zasazeny bílé lakované dveře dřevěné vestavěné skříně. Nad scénou visí lustr přísně geometrického tvaru. V popředí konferenční stůl a tři židle, rovněž přísně funkcionalistické. Dveře skříně, ostatní dveře i nábytek jeví stopy přibližně půlstoletého užívání, jsou odřené a zašlé. Pod stropem a zejména v rozích místnosti jsou patrné skvrny po deštích prosáknutých střechou.⁶¹

Zásadní význam popisu prostředí zde spočívá v tom, že dům a jeho vzhled odráží vztahy a vazby uvnitř rodiny. Stročost funkcionalismu má svou logiku, coby scénický prostor působí odtážitě jako neosobně modelové místo setkávání postav. Zařízení staré vily se nebezpečně rozpadá, což symbolizuje rozklad rodinných vztahů. Především je to ale místo napěchované minulostí, a ještě více mlčením o ní.⁶² Navíc se později ukáže, že skřín ukrývá zazděný vchod, což symbolizuje určitou bezvýchodnost situace. Číslování dveří má svůj praktický význam pro inscenování hry, postavy se objevují a mizí vždy ve dveřích s určitým číslem, aby bylo z režijního pohledu patrné, kam jdou. Z hlediska formy prostoru

⁶¹ UHDE, Milan. Zázrak v černém domě: komedie o dvou dílech. *Disk: časopis pro studium scénické tvorby*. 2005, č. 11, s. 168. ISSN 1213-8665. Dostupné z:

<http://casopisdisk.amu.cz/cs/archiv/rocnik-2005/disk-11-brezen-2005/disk-11-brezen-2005/view>

⁶² ERML, Richard. Milan Uhde: Zázrak v černém domě. *Reflex: společenský týdeník*. Praha: Ringier ČR, 2007, roč. 18, č. 12, s. 59. ISSN 0862-6634.

se i v případě *Zázraku v černém domě* jedná o formu dostředivou, protože se odehrává pouze v jedné místnosti.

Časové údaje jsou v textu hry uvedeny záhy. Čtenář se tak dozví, že rodinná návštěva za účelem projednání dědictví domu se koná koncem června, v neděli, přibližně od devíti hodin ráno až do večera. Čas vnitřní se s časem vnějším tedy neshoduje. V textu se nachází několik monologů, z nichž jeden z nejvýznamnějších je monolog Matky, která zde objasňuje okolnosti toho, jak podala na vlastní rodiče žalobu, aby se zachránila před transportem do koncentračního tábora. Jedná se o prodloužení vnitřního času formou reminiscence. Reminiscence je zde chápána jako „taková situace, kdy základní rámcový dramatický děj se vskutku ‚jakoby‘ odehraje v intervalu několika minut, v jejichž průběhu dramatická postava vzpomíná minulých událostí, nebo kdy je minulost oživena a zpředmětněna (zesoučasněna) z vůle dramatického autora...“⁶³ Druhá forma prodloužení vnitřního času monologem se nazývá reflexe, „zveřejněný vnitřní monolog dramatické postavy, exteriorizující a obšírně verbalizující pocit či myšlenku, která – v rovině životní – zůstává skryta a realizuje se mžikově: tím, zdánlivě, dochází k prodlužování dramatického času, ve skutečnosti však spíše k jeho zastavení...“⁶⁴ Stručně řečeno, při reflexi postava vyjadřuje své pocity a vnitřní čas je téměř nebo zcela zastaven, během reminiscence čas běží dál a postava v monologu spíše než vyjádření svých pocitů prožívá návrat k minulosti, vzpomíná. Protože Matka vzpomíná a děj není zastaven, jedná se o reminiscenci.

V textu je obsažena ještě jedna forma vyjádření prostorových okolností – hudba. Na začátku i na konci se na scéně objevuje Soused a píská si atonální melodii. Uhde užil hudebního úvodu a závěru i ve hře, která *Zázraku v černém domě* předchází, a sice v rozhlasové hře *Velice Tiché Ave* (zde se však nejednalo o pískání Sousedy, ale o Gounodovo Ave Maria, uvozující pohřeb).

⁶³ LUKEŠ, Milan. *Umění dramatu*. Praha: Melantrich, 1987, s. 134. Estetika divadelní a filmové tvorby.

⁶⁴ Tamtéž.

5. 6. ŽENY A PANENKY ARNOŠTA GOLDFLAMA

Tato Goldflamova hra je z hlediska prostoru specifická tím, že v ní prakticky není nijak vyjádřen a popsán. Z indicií v dialozích víme jen to, že se děj odehrává v místnosti, do které vedou dveře a kde lze společně jíst, jedná se tedy patrně o kuchyň. Autor nikde, ani ve scénických poznámkách, neuvádí žádný popis prostředí. Je spíše věcně vsazen do textu hry, mezi dialogy, slouží k upřesnění okolností děje.

Žena 3 přijde dost nabroušená, nese jídlo a pořád nadává.

(monolog Ženy 3)

Během toho chystá jídlo, patrně nějakou snídani, každá si něco bere nebo maže, všechny jedí.⁶⁵

Z úryvku je patrné výše řečené, a sice, že autor naznačil čtenáři jen několik časoprostorových indicií, ale umožňuje interpretovi (čtenáři nebo režisérovi), aby si děj zasadil do prostoru (místnosti) dle vlastních představ. Jediné, na čem autor trvá, je ztvárnění finálního momentu, kdy vítr odmrští Ženy a Panenka silně kropí (spíše polévá) ležící Ženy krví z konvičky, poté je může ještě pokrýt prostěradly tak, aby krev znatelně prosakovala. Jedná se nicméně opět o dostředivou formu prostoru.

Hra je více než předchozí založena konverzačně, děj je v ní redukován na minimum. Protože však text neobsahuje žádné temporální ukazatele, dle kterých bychom mohli konkrétně určit dobu zobrazenou dějem (hodiny, dny atd.), a jediným takovýmto ukazatelem může být kontinuálně plynoucí čas bez přerušení, jako běžný rozhovor, domníváme se, že se zde čas vnitřní a vnější shodují.

Monology mají charakter reminiscence i reflexe. Reflexe se však paradoxně týkají především monologů Panenky, tedy té, která by ze všech nejméně měla mít vlastní pocity. Ženy často vzpomínají, reflexe a reminiscence se v jejich monolozích střídají a prolínají. Během monologů Panenky se vnitřní čas zcela nebo téměř zcela zastavuje.

⁶⁵ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 23-24. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

Panenka Ach, Bože můj, jak úmorné to je, jak namáhavé, jak krušné, být pohřbena v nehybném těle. Drobné ručky malé mučitelky cpou do úst kousky podivné hmoty, kroutí hlavou, lámou ruce a nohy, věčná bolest a trápení. Jak by to bylo krásné, stát se jednou paní svého vlastního těla a dělat jen to, co se zachce. Nikdo neví, jaké to je, v chladu ležet polonahá tváří k zemi, v horku zase třeba i týdny a měsíce v hromadě, bez dechu, v dusnu a jen napůl živá...⁶⁶

Hrou *Ženy a panenky* se Goldflam snažil především vyjádřit pocity několika generací žen v jedné rodině a jejich vzájemné vztahy, prostředí a čas zde nehrají téměř žádnou roli, respektive jsou zobecněny a vedou k chápání hry jako zobrazení obecné modelové situace.

5. 7. SHRNU TÍ

Na základě uvedených analýz časoprostoru jednotlivých her lze srovnat způsoby práce s prostorem a časem u jednotlivých autorů. Shrneme-li zjištěné poznatky, můžeme říci, že téměř všechny hry se shodují v užití dostředivé formy prostoru, nejčastějším prostorem je pro ně pokoj (zde se vymyká text Pokorného *Tatka střílí góly*), který má ilustrovat mikrokosmos rozvrácených rodinných vztahů. V některých případech slouží prostorové a temporální ukazatele k vyjádření jejich odmítavého postoje vůči komunismu.

Lze také obecně říci, že ve sledovaných hrách v případě monologů převažují reminiscence nad reflexemi, což může mít příčinu v neustálém vtahování minulých událostí do současnosti (záminky konfliktů mezi postavami).

Analyzované hry se odehrávají během jednoho dne. Časový rámec je tedy poměrně pevně ohraničený a čas je v zásadě koncentrovaný do relativně krátkého momentu (několika hodin).

Většina autorů nepracuje příliš s monology, neodpustil si je však Arnošt Goldflam, pro něhož jsou typické napříč celou jeho tvorbou.

⁶⁶ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 29. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

6. FUNKCE POSTAV V HRÁCH S TÉMATEM RODINY

Postava je charakter zpodoběný v uměleckém díle, který je ve vzájemném vztahu k syžetu dramatu (k ději). Vývoj děje je v dramatu přímo určen postavami a jejich konflikty. Princip, který organizuje vztah postav a děje, bývá někdy nazýván idea dramatu. Jejím prostřednictvím autor zpravidla vyjadřuje svůj názor na dění ve společnosti.⁶⁷

Postava v dramatu je přímo dána svými promluvami a scénickými poznámkami, které se k ní vztahují, a nepřímo – svým jednáním, které vyplývá z jejích promluv a scénických poznámek. Z vnějšku je postava dána popisem svého jednání a sebe samotné, svého myšlení, jednání atd., jak o ní hovoří ostatní postavy nebo jak je popsána ve scénických poznámkách. Dále je postava vymezena i zasazením do kontextu děje, tj. interakcí s ostatními postavami a s časem a prostorem.⁶⁸

I. Slawinska v této souvislosti uvádí jeden z „divadelních zákonů“, které stanovil Souriau, a sice zákon kontextualizace či účasti postavy v dění celého divadelního makrokosmu. „V divadle není charakter záležitostí omezenou na samu postavu: je přítomný a citelný v celém divadelním kosmu, jehož se daná postava stává ohniskem.“⁶⁹ Chápeme tedy postavu jako element struktury dramatu, který vstupuje do interakce s dalšími prvky textu, pomáhá je spoluutvářet a sám je jimi naopak utvářen.

O propojení postavy, jejích povahových rysů a časoprostoru se zmiňuje i S. Rimmon-Kenanová: „Fyzické okolí postavy (pokoj, dům, ulice, město), stejně jako její lidské okolí (rodina, společenská vrstva), jsou často využívány jako metonymie konotující povahové rysy.“⁷⁰ V námi analyzovaných hrách jde

⁶⁷ ZÁVODSKÝ, Artur. *Drama a jeho výstavba*. Libuše ZBOŘILOVÁ. Brno: Krajské kulturní středisko v Brně, 1971, s. 42–43.

⁶⁸ PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004, s. 219. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri).

⁶⁹ SLAWINSKA, Irena. *Divadlo v současném myšlení*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 2002, s. 303. ISBN 80-902482-6-8.

⁷⁰ RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Vanda Pickettová. Brno: Host, 2001, s. 73. Strukturalistická knihovna, 7. ISBN 80-7294-004-X.

o obzvlášť zřejmý jev vzhledem ke společnému (rodinnému) tématu těchto her, silně se zde projevuje vzájemný vliv postavy na rodinu a naopak atd.

6. 1. MATKA

Pitínský uvádí postavy *Matky* jen jejich jmény nebo rolemi, které plní. Neznáme tak ani jejich věk, ani jiné bližší charakteristiky. Pouze v některých případech se čtenář dozví více informací, a to, obvykle z promluv postav samých.

Hierarchie moci a postavení jednotlivých postav v rodině je zřetelné již z prvních stran dramatu. Přestože zdrojem konfliktu v rodinných dramatech bývají obvykle matka i otec, resp. nefunkčnost jejich vztahu, v případě *Matky* je hlavním spouštěčem všech tragických událostí Matka. Propojení postav s časoprostorem souvisí především s již zmiňovanou ideou hry, tedy záměrem upozornit na nebezpečí komunismu, demaskovat principy totalitního režimu, resp. doby normalizace v Československu 70. a 80. let (viz kapitolu 5.).

6. 1. 1. Matka

Již samotné jméno matky – Dobruška – ironicky evokuje postavu s mírumilovným charakterem, tedy přesný opak, než odpovídá jejímu skutečnému jednání. Ironie je ještě zesílena tím, že matka vnímá sebe samu v pozitivním světle a pohnutky svého jednání chápe jako veskrze „dobré“. Dogmaticky ctí tradici své vlastní matky. Od ní se naučila terorizovat svou rodinu, aniž by chápala, nebo si připouštěla, že mnohdy zachází příliš daleko (negativní vliv původní rodiny, naučené asociální chování). Ostatní členové rodiny jsou proti Matce bezmocní, jen ona určuje, co kdo má nebo nemá v její rodině dělat. Na kruté chování Matky doplácí zejména Dědeček a Antonín, vlastním životem za něj zaplatí i Anděla. Matka, stejně jako její matka, lpí na dokonale důsledném a přesném dodržování rodinných pravidel, jejichž nedodržení přesně podle Matčiny představ se podle Matky rovná katastrofě, která povede k destrukci celé rodiny. Příčina (zvyky z původní rodiny) Matčina chování je čtenáři

objasněna hned na začátku dramatu, kdy rodina čeká na Antonína, až se vrátí ze schůzky s Andělou k večeři.

Otec Tak poďme ke stolu bez Toníka Však von se připlazí

Matka V tyhle rodině musí bejt dycky u stolu všicki To mi táto nechtěj bourat Tohle sou mravy mý starý mámy⁷¹

V tomto bodě je nutné zamyslet se nad možnými důvody, proč autor umístil vysvětlení Matčina jednání na samotný začátek hry, a jaké důsledky z toho vyplývají pro text dramatu. Možnou interpretací je fakt, že pokud by pro čtenáře byla příčina Matčina chování tajemstvím, nefungovala by Matka jako tolik výrazná personifikace komunistického režimu a celkové poselství hry by nebylo tak silné a zřejmé, pochopení ideje hry recipientem by mohlo být ztíženo. Tím, že čtenář od počátku zná důvody Matčina chování, dochází k přímé kritice režimu: Matka má tendence alibisticky ospravedlňovat své jednání a svádět vše na tradice, důsledně ctí přirozené hodnoty, které jí byly vštěpovány; řád a jeho obrana (k níž lze užít jakýchkoli metod, včetně krutosti – účel světlí prostředky) jsou jedním z pilířů komunistického režimu.

Brzy poté následuje i uvedení do problematiky rodinné skříně, která se stává vězením pro Tondu, když se jakkoli vzepře rozkazům Matky, nebo se podle ní chová nepřipustně (viz předchozí kapitolu). Zarážející je zde fakt, že tento trest, který se Matka naučila používat ve své původní rodině, nikdo z její současné rodiny neodsuzuje, nikdo nemá odvahu se Matce postavit, dokonce se zdá, že členové rodiny přijímají uvěznění ve skříni jako běžnou a v zásadě neškodnou, ba dokonce prospěšnou věc.

Matka To už nejni ani možný Já toho Tonda přerazim Že von mi pude do skříně Už si tam nedáchnul pěkných roků Viš jak to bejvalo za starejch časů Něco si proved Toníku a šup s tebou do skříně Do týhle almary po mý mámě Se mnou se to taky takle dělalo Pobyła sem si a byla sem dávno dobrá

⁷¹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 4. ISBN 80-203-0087-2.

Otec Tahle skříň nám holt kluka vychovala. Je to kapánek drastárna ale lepší než na hrachu klečct

Matka Bodejť ne. Tam sem si dáchla že se mně i v peřině po almaře stejskalo. Máma dycky přišla bouchla do skříně a řekla Tak co Dobruše už se ti chce ven? A já řekla Ano mámo. A máma řekla Jen si ještě pobud' ať ti černý krysy z hlavy vylezou

Otec Stará máma měla pro strach udíláno

Matka A jak mě vychovala. To mi táto musíš uznat že sem holka byla dycky pořádná⁷²

Když na scénu vstoupí Otcův kolega Zoban, dojde mezi Matkou a Otcem k hádce, která překvapivě skončí vítězně pro otce. Dojde k porušení tradice, Zoban zasedne ke stolu dříve, než přijde Antonín. Tento moment je spouštěčem Matčina dalšího jednání, od tohoto bodu se odvíjí postupně narůstající krutost Matky, která posléze všechny své činy vysvětluje jako přímý důsledek porušení tradice, a protože to nebyla ona, kdo tradici porušil, není dle jejího názoru ani její vina, že pod vlivem jejího chování postupně zemřou všichni členové rodiny. Spolu s porušenou tradicí tak museli zmizet i všichni, kdo s ní byli svázáni.

Matka /pláče/ Dyby todle stará máma viděla. Tohles táto neměl. Takovy se věci nedělaj. Pošpinil si tradic. Todle bylo jediný co rodinu držilo pohromadě. To bylo jediný co jí zbylo. Antoníne proboha už přid' ať je tomu konec. Di mi vod stolu dědku

Matka je také prototypem osoby, která má negativní vztah ke vzdělání a vzdělaným lidem. Je to „žena z lidu“, která nemá potřebu zamýšlet se nad svým chováním nebo nad čímkoli jiným. Zajímá ji především to, aby měla doma pořádek, a to nejen v systému předmětů, ale především ostatních členů rodiny, které zcela ovládá. Matčin postoj ke vzdělání je patrný z následující ukázky.

Matka Copa Zoban nevyšel z dělnický třídy?

Otec I ne mámo. Zobanuv otec byl ouředník v bance. Zoban jed stříbrnejma lžicema

Matka Zustat měl kde byl. Kde vyrost a bylo dávno líp

⁷² PITÍNSKÝ, Jan. Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 5. ISBN 80-203-0087-2.

Otec To se dobře řekne mámo Vejbor ale musí víst vzdělaný lidi To se rozumí
 Matka Cák může takovej vzdělanec dělníkovi rozumět? Ten to všechno vidí jinak⁷³

Jak již bylo řečeno, Matka nepocituje žádné výčitky kvůli svému jednání. Ničeho nelituje, její suverénnost je až zrudná. Sice někdy zdánlivě projevuje lítost, ale tak, že to vyznívá nepřesvědčivě. Když se jí některá z postav pokusí dát vinu za to, co způsobila, přejde Matka okamžitě do ublížené pozice vychovatelky, která přece ví, co je pro ostatní nejlepší. Postava Matky je tedy dokonalá citová manipulátorka. Toto je patrné například z momentu, kdy Matka, Otec a Antonín otevrou skříň, z níž vypadne mrtvá Anděla.

Antonín To vy jste mi ji zabila, maminko!
 Matka Že ti Tondo teďky huba chce jet Jakýpa zabítí Shnila vod povahy
 rozumiš Vod povahy
 Antonín Vy jste, maminko, ale necitelná!
 ...
 Matka ...Takle to nemnilo skončit Měla sem dobrou vůli To pámbu ví Jidla
 měla přeci dost...⁷⁴

Přestože Matka z počátku nemohla vystát Zobana, její vztah k němu se měnil úměrně k tomu, jak rostlo její revoluční uvědomění. Ze skeptického až výsměšného postoje vůči revolučním tezím Matka na konec zaujme silně prorevoluční stanovisko.⁷⁵

S Matkou přímo souvisí jedna nepřítomná postava, a sice její vlastní matka. Jak již bylo řečeno, Matka přejala zvyky v chování od své matky, a lze s nadsázkou říci, že dogmatickým lpěním na dodržování jejích zásad ji vlastně udržovala při životě a dopustila, aby ovlivňovala i její současnou rodinu.

Postava Matky, která ovládá svou rodinu do té míry, že svou zvrácenou tyranii bez výčitek usmrtí všechny její členy, a nakonec přizná Zobanovi, že je

⁷³ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 41. ISBN 80-203-0087-2.

⁷⁴ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 38. ISBN 80-203-0087-2.

⁷⁵ HRADEC, Josef. Zcela nekrálovské vraždění: (Úvahy o hře J. A. Pitínského „Matka“). *Svět a divadlo*. 1990, roč. 1, č. 1, s. 34.

vlastně ráda, že způsobil porušení tradice a umožnil jí tak zbavit se dědečka, manžela, syna i jeho přítelkyně, představuje personifikaci ideologické tyranie ve společnosti obecně.

6. 1. 2. Otec

Postava Otce není zdaleka tak výrazná, jako Matka. Otec sice nemá strach vyjádřit své protichůdné pocity vůči Matčinu chování, ale také nemá odvahu zasáhnout do dění v rodině a porušit matriarchát. Souhlasí se zamykáním Antonína a posléze i Anděly do skříně. Jeho přítelem je Zoban, Otec k němu vzhlíží a společně plánují revoluci v továrně. Otec se také pokouší svést služebnou Bětuši. Pozice Otce v rodině, jeho obdiv vůči Zobanovi a planý odpor vůči jednání Matky jsou patrné z následující ukázky ze začátku hry, kdy se Otec snaží přemluvit Matku, aby umožnila Zobanovi najíst se, než dorazí Antonín.

Otec	Tohle mámo nejni dávno správný Dej Zobanovi napřed Potom si sednem my
Matka	Že se ti to vyjíždi hubou na starou mámu Jak sem řekla Tuhle tradic po svý starý mámě dodržíš Eslivá chce Zoban dlabat s náma musí se podřídít a basta
Otec	To se mi tak hnusi Dybys jen věděla jak mi se to hnusi Dyž je někdo host neměly by se s dlabaním dělat takový círáty A von je Zoban host nad hosty
Matka	Dolejzá Nic jinýho A di mi vod toho stolu táto ⁷⁶

Otec představuje slabou postavu s nedostatkem vůle postavit se tyranovi, není však pochyb, že k Matce chová náklonnost a že je spokojen s tím, že si ji vybral za ženu. Dle jeho chování k Dědečkovi a Anděle lze však soudit, že se nejedná o příliš charakterní osobu a že mu možná to, že je ovládán a že za něj rozhoduje Matka, svým způsobem i vyhovuje. Jde tedy o dramatickou aluzi na

⁷⁶ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 6 – 7. ISBN 80-203-0087-2.

typický alibismus nejstarší poválečné generace, která před páchaným násilím zavírala oči, nebo mu byla ochotna přihlížet jako „nutnému zlu“ posvěcenému „ušlechtilými úmysly“.

6. 1. 3. Antonín

Syn Matky a Otce Antonín trpí cukrovkou, je mu dvacet tři let (tuto informaci se čtenář dozví také hned ze začátku, z promluvy Otce), má vztah s Andělou Novotnou a bezmezně miluje Matku, kterou také poslouchá na slovo. Autor dramatu vytvořil Antonína jako postavu, která vzbuzuje ve čtenáři sympatie, protože hovoří jako jediný kultivovaným jazykem (přesto, že není ani vyučený, to ale v rodině nikomu nevadí, hlavně, že je dělník) a chová se slušně k Dědečkovi. Matčino chování se mu většinou nezdá být neobvyklé či nenormální, protože vyrostl pod jejím vlivem. Ve chvílích, kdy se mu Matčino chování nelíbí, sice projeví svůj nesouhlas, ale na víc nemá sílu. Je zcela ovládán Matkou (strachem z Matky). Jeho slabá vůle se projeví například ve chvílích, kdy Matka nutí Andělu, aby seděli s Antonínem na jedné židli, a když Matka a Otec chtějí zavřít Andělu do skříně. Antonín je na skříň zvyklý, proto mu pobyt v ní nepřipadá nijak nebezpečný.

Anděla	Já chci domů! Tondo, dělej něco!
Antonín	Já bych rád, Andělko, ale když maminka něco řekne.
Anděla	Puste! Puste mě! Tak puste, prosím vás! Pusťte mě!
Antonín	Tohle kopání mámu rozzuří ještě víc, Andělko. ⁷⁷

Je tedy zřejmé, že Antonín je vedle Otce další postavou dramatu, která je zcela pod nadvládou Matky, kterou také po celou dobu hry oslovuje „maminko“. Může tak symbolizovat mladší komunistickou generaci, která již vyrostla za

⁷⁷ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 21. ISBN 80-203-0087-2.

totalitního režimu a nespátřovala v něm principiálně nic špatného, pouze se pozastavovala nad konkrétními dílčími nešvary.

6. 1. 4. Anděla

Přítelkyni Antonína nemůže jeho rodina vystát, neboť pochází z „vyšších vrstev“. Matčin důvod k nenávisti vůči Anděle je jasný: je přesvědčena, že se Anděla pokouší odlákat Antonína od rodiny a naučit jej „měšťanským móresům“, vadí jí tedy především její původ a také to, že se Anděla nechce za Antonína hned vdát. Otec nemá rád Andělu proto, že je dcerou jeho bývalého nadřízeného, který okolo něj chodil „s rukama v kapsách“, což má Otec za povýšené chování. Když se Anděla ve skříni udusí, obviňuje Matka Otce, že jí určitě ucpal větrací otvory. Skutečný žal nad její smrtí cítí jen Antonín, jinak je její úmrtí bráno jako nešťastná náhoda, což ve čtenáři (divákovi) stupňuje pocit zvrácenosti z Matčina chování.

Souboj Anděly a Matky lze v přeneseném smyslu chápat jako symbol střetu proletářské a buržoazní vrstvy v době komunismu.

6. 1. 5. Dědeček

Dědeček je nevlastním otcem Matky, ale zdaleka se netěší takové účtě, jako Matčina zesnulá matka, za kterou rodina stále drží smutek a kvůli níž nosí všichni členové rodiny černé šaty. Matka nutí Dědečka žít ve spíži a krmí jej pouze kostmi a kliškou, údajně proto, že nemají peníze, a že také Matka nejlépe ví, co mu prospěje. Zastání nemá Dědeček ani v Otcí. Jediný, kdo se k němu chová uctivě a slušně, je Antonín, který často přemlouvá Matku, aby dala Dědečkovi najíst něčeho pořádného. Jak ale víme, Matka má hlavní slovo, takže Dědeček nakonec umírá poté, co jedné noci začne naříkat a nikdo si jej nevšímá. Na postavě Dědečka je nejvýrazněji demonstrována Matčina krutost. Dědeček přitom oslovuje Matku Dobruško (ona mu říká „dědku“, stejně jako Otec) a chová se k ní hezky. Nikdo v rodině ani neví, kolik má Dědeček vlastně let.

Matka	Co je zas dědku
Dědeček	Tyhle klišky se nedaj škubat Žaludek to huntuje
Matka	Tyhle klišky sou dávno nejlepší Co mi budeš povídat Na ty tvý tvrdý dásně je to dávno dobrý Sedni si už Zobane Co stojíš
Otec	S žádnou rajskou si ty klišky nezadají dědku
Dědeček	Dybyste mi tý rajský trocha dali
Antonín	Dejte, maminko, dědečkovi trochu rajske.
Matka	Jen se mi nechťej Toníku dědkovi vmlouvat Režim teďky musí tvrdej bejt Medicina je to dědku abys věděl Medicina
...	
Dědeček	Sem hladovej Dobruško
Matka	Vem si do postele kost
Dědeček	Už rok jim Dobruško kosti jak ten pes ⁷⁸

Nabízí se několik způsobů, jak postavu Dědečka chápat: jako symbol krutosti ideologie vůči bezmocnému člověku v obecném slova smyslu či jako modelový příklad bezohledného vztahu ke stáří, typického pro režim, který uznával mládí a pokrok (a heslo „Kdo nepracuje, ať nejí“.).

6. 1. 6. Bětuše

Už samotný fakt, že proletářská rodina vlastní služebnou, je neobvyklý. Bětuše tak není nijak výraznou postavou, je spíše důležitá ze symbolického hlediska (výjimečná je i tím, že obývá vlastní pokoj, což je vzhledem k charakteru prostoru ve hře netypické). Nezasahuje nijak do děje, zásadněji do něj vstupuje až ve chvíli, kdy má zajistit distribuci revolucionářských materiálů a kdy je odhaleno, že k ní Otec chová sympatie. Pak se i ona stává obětí rozkazů Matky. Když Otec vidí, že Bětuše hodlá poslechnout Matčín příkaz, odjet a nezajistit rozšíření letáků (což by bylo pro Otce a Zobana fatální), zavraždí ji.

Interpretaci této postavy se většinou vyhnuli i recenzenti; někteří se pouze pozastavili nad faktem, že si rodina drží služebnou i přes zákaz Národního

⁷⁸ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 34 – 36. ISBN 80-203-0087-2.

výboru. Nezbyvá tedy než chápat ji jako určitý paradox, jímž má být zesílena absurdní rovina hry.

6. 1. 7. Zoban

Přítel Otce a předák v továrně, kde pracoval Otec a kde pravděpodobně pracuje i Antonín, je podřízen Matce stejně, jako ostatní postavy. Bývá svědkem Matčina zvráceného jednání, ale nechce do chodu rodiny nijak zasahovat. Ve chvílích, kdy je Zoban na scéně, obvykle hovoří s Otcem o politice a poměrech v továrně.

Na samém konci textu hry je uvedeno i Zobanovo pravé křestní jméno (Jindřich). Jeho přízvisko „Zoban“ patrně vzniklo proto, aby Zobana do určité míry přímo charakterizovalo – aby bylo zřejmé, že se jedná o „zazobanou“ osobu.

Přesto, že Matka dává najevo, že nemá Zobana v lásce, ukáže se nakonec, že k sobě vzájemně chovali celou dobu tajné sympatie, a když se „zbavili“ slabých členů rodiny, mohl se konečně spojit revolucionářský Zoban se silnou proletářskou Matkou a utvořit tak dokonalý celek. Opět jde o silně symbolizované vyjádření historicky neoddělitelného vztahu revoluce a proletariátu.

Dle recenzenta Josefa Mlejnka je Zoban postavou, která má nejvíce co říci dnešku, „Zobanství“ je dle jeho názoru nadčasové a univerzální.⁷⁹ Do určité míry lze s tímto tvrzením souhlasit, avšak hrozba totalitního režimu personifikovaná v postavě Matky není nadčasovější o nic méně, snad jen jsou signály totality v demokratické společnosti méně viditelné. Navíc Zoban by své „Zobanství“ bez existence a působení postavy Matky nemohl rozvinout.

6. 2. POKOJÍČEK

Autor seznamuje čtenáře (resp. režiséra) s postavami před začátkem samotné hry formou scénických poznámek. Na rozdíl od Matky je zde kromě

⁷⁹ MLEJNEK, Josef. Pitínského *Matka* v ústecké „dekonstrukci“. *Svět a divadlo*. 1996, roč. 7, č. 2, s. 191.

jmen uveden i jejich věk. Žádná postava zde není vysloveně hlavní, členové rodiny mají podobnou důležitost, ovšem z hlediska hierarchie vztahů rodinu ovládá Matka s Otcem.

Zdrojem konfliktu je právě tato dvojice, která tyranizuje své děti od malička tím, že se jim nejdříve v dětství nedostatečně věnuje, a v dospělosti potlačuje jejich svobodné myšlení. V epilogu se ukazuje, že rodiče nikdy nebyli schopni své děti opravdu milovat.

(na scéně se objeví Lída, Marie a Jirka)

Matka: Vidiš, už sou tady – přišly – překážet –

Otec: Já sem to říkal – nic se tady nestalo – nic –

Matka: Tam je Lída, tam Marie a tam je Jiří – nikdo nechybí –

Otec: Nikdo – nikdo – nikdo –

Matka: Tatínku, oni neví, že jsme šťastní – tváří se pořád stejně!

Otec: Nech je být! Naše děti nikdy – nevěděly – co je to – štěstí! –

(...)

Matka: Ty děti nejsou po nás! – Přežili jsme je! – My teď budem žít, Lído!⁸⁰

Posláním hry je upozornit na to, že každý člověk potřebuje lásku, podporu své rodiny a svobodu myšlení a projevu. Formou hyperbolizace Pitínský ukazuje, k čemu může absence těchto kvalit v životě člověka vést, ukazuje jejich vrcholnou důležitost. Podobně jako v Matce se lpění na dodržování předem daných osvědčených pravidel a zásad ze strany rodičů stane pastí a záhubou pro jejich děti.

6. 2. 1. Otec

Ze scénických poznámek se stejně jako u ostatních postav dozvíme pouze roli této osoby v rodině (role otce) a její věk (56 let). Z textu samotné hry se nic bližšího z formální charakteristiky o Otci nedozvíme, což ale ani není potřeba, protože je dostatečně charakterizován nepřímo.

⁸⁰ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 262. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

Tato postava je zcela evidentně s něčím vnitřně nespokojená, působí ublíženým dojmem. Žije především ze svých vzpomínek na cestu do Erfurtu a současný život ji příliš nenaplnuje.

Otcův charakter se ve hře naplno projeví ve chvíli, kdy se objeví syn Jiří a chce Otcí něco říci, něco evidentně velice důležitého. Bohužel, jejich hovor se dá nejlépe vystihnout rčením „já o voze, ty o koze“. Každý mluví o něčem jiném. Jiří nakonec vyčte Otcí, že se o něj a jeho sourozence nikdy nezajímal.

Jirka Moh si bejt taky pod topením, celejch těch patnáct roků! Když sem přišel domů a chtěl se tě na něco zeptat, už sis čet v posteli vo kanárech. Zuřivě si vobracel stránky, aby bylo vidít, že seš v píli. Jenomže, tati, jak takový šustění bylo proradný! Ty ses před námi skrejšval, abysme se tě na nic neptali! Ložil si jako ten mlok nebohej takhle po koutech, ještě si měl kolena vošoupaný, v srdci mlíko kyselý...

Otec Chyt si dialekt... To je to, že tě dali do Domažlic.

(...)

Jirka Kurva! Promiň, tati. Dyk přece víš, co vod tebe chci, proboha jenom jednou, abys mně vrazil, dal mně přes hubu, abych moh vědít, že mám otce, že mám tatínka...! (...) ⁸¹

Otec je tedy evidentně slaboch, který svým dětem nedokázal dát v životě nic víc, než materiální zabezpečení. Jediné, co jej doopravdy zajímá, je to, aby naučil kanára říkat „der“. Preference zvířete oproti člověku je jednou z typických rekvizit coolness dramatu.

6. 2. 2. Matka

O Matce se dá říci prakticky totéž, co o Otcí. Ze scénických poznámek víme, že má 50 let. Je to nevzdělaná osoba, která vzdělání ani nepovažuje za příliš důležité. Ráda popisuje, co od koho rodina dostala. Výchova dětí pro Matku, stejně jako pro Otce, znamená především starost o to, aby děti měly co jíst a chodily čistě oblékané. O jejich city a duševní potřeby se vůbec nezajímá, domnívá se totiž, že materiální zabezpečení je nejdůležitější a že se jím dá

⁸¹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 231 – 232. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

všechno nahradit. Protiklad materialismu a duchovních principů zde funguje jako reflexe komunismu (pro režim představovala láska k lidu především to, aby byl lid materiálně zabezpečen).

Matka (...) Marie... My tě máme rádi, asi to nejní všechno, co chceš...

Lída Rádi, no jasně... Jenže se tu všechno spiklo proti nám, nikdo tady nemluvil, nikdo s nikým (...)

Matka To je nějakých řečí, Lído prosím tě, víš, co mluvíš? To ste měli špatný dětství? Copak v ZOO, to ještě šlo, malinovou, ovocnou, oříškovou a na hrochy každou neděli! A čistotný ste byli, tramvají do centra a zuby umejt, tak to bejvalo... (...)⁸²

Matka se zpočátku jeví jako žena milující svou rodinu, bohužel, jejím cílem je především to, aby rodina vypadala dobře „navenek“, aby ji děti ukázkově poslouchaly, a tím reprezentovaly její zdárnou výchovu. Vůči dětem projevuje Matka city kolísající mezi diktaturou a opičí láskou.⁸³

6. 2. 3. Marie

Ze scénických poznámek se čtenář dozví, že Marii je 30 let. Je jedním z dětí Matky a Otce. Marie se však rozhodla proti jejich netečnému přístupu bojovat po svém – vytvořila si vlastní prostor, kam za ní nikdo nemůže, kde jí nikdo neublíží svou lhostejností. Patrně doufala, že si díky tomu rodiče uvědomí, jak se k dětem chovají, to se však nestalo. U Marie jako jediné máme na základě dialogů postav a scénických poznámek představu o jejím vzhledu – je totiž velmi krásná, má lesklé vlasy a hluboké oči.

Marie již pět let nekomunikuje se svým okolím. Jednoho dne přišla z práce, zamkla se v pokojíčku a od té doby prakticky nevychází. Je svázána s pokojíčkem, časoprostorové relace tedy dotvářejí její charakteristiku – jde o osobu, která dokáže být sama, dělá to však spíše jako protest, než pro vlastní potěšení. Občas vyjde z pokoje kvůli jídlu atd., ale s nikým nehovoří, jen někdy

⁸² PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 240. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

⁸³ Srovnej: RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 44.

komunikuje pohledem. Ve hře je Marie zcela mlčící postavou. Často se také zdá, že hovořit o ní je v rodině tabu, členové rodiny o Marii mluví velmi neradi.

Otec má Marii tuto její dobrovolnou izolaci za zlou, Matka by také uvítala, kdyby Marie zase vyšla ven a byla „normální“. Když však konečně Marie vstoupí na scénu, ukáže se, že ona sama vlastně nikoho nezajímá: Lída chce pokojíček, aby v něm mohla spát s Viktorem, Otec jí chce ukázat kanára, který po Mariině vstupu na scénu konečně unaveně řekne „der“, Matka po ní chce informace, které jí svěřil Jirka. Marie tedy dost dětinským způsobem ochutná dort a opět se zamkne v pokojíčku. Je zřejmé, že Marii na rodině záleží, po Lídiných laskavých slovech vyjde opět z pokojíčku, ale Lída ji bodne nožem, protože si myslí, že se do ní Viktor zamiloval (což ale může být pravda). Opuštění bezpečného prostoru se tak pro Marii stává fatálním (motiv opuštění bezpečného prostoru je pro coolness typický).

Marie Reslová píše o postavě Marie jako o programově nedospělém, trochu arogantním a hodně sobeckém stvoření, které marní svůj život, možná i ve jménu vyšších hodnot, ale přinejmenším stejně intenzivně a pošetile jako ostatní členové rodiny.⁸⁴ Toto tvrzení je patrně do značné míry založeno na autorčině subjektivní interpretaci tohoto textu. Mariina vzpoura vůči sobeckým rodičům sice může působit nedospěle, ale lze ji chápat i jako jednání velmi zralé a promyšlené.

6. 2. 4. Lída

Sestra Marie, Lída, má osmnáct let a už tři měsíce chodí s Viktorem. Pitínský vytvořil Lídu jako nevýraznou až tuctovou dívku, která není ničím zajímavá. Vypadá zpočátku mile, zdá se, že má Marii ráda a že by s ní chtěla navázat kontakt kvůli ní samotné. Bohužel, jak již bylo řečeno, Lídu zajímá jen pokojíček, aby nemusela spát s Viktorem v ložnici rodičů, kde běžně přespává. Pokojíček původně patřil i jí, ale Marie ji do něj nepustí, stejně jako nikoho jiného. Svým způsobem je tedy Lída stejná, jako její rodiče: stejně lhotejná,

⁸⁴ Srovnej: RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 45.

přestože vyčítá Matce nedostatečnou pozornost a komunikaci. Až na samém konci hry se čtenář dozví, že Lídino skutečné jméno je Lydie (Lída je jeho domácí forma).

Lídě chybí matka, jako dítě nedostávala mnoho lásky, proto se nyní upnula na Viktora. Když ale Lída zavraždí Marii, je Viktorem uškrcena.

6. 2. 5. Jiří

Bratr Lídy a Marie má dvacet let (jeho věk je, stejně jako u ostatních postav, uveden ve scénických poznámkách před začátkem textu hry). Z dialogů ve hře se o něm dozvíme ještě to, že má tetování, a především, že je na vojně, ze které utekl (proč, to řekl jen Marii, a ta to nepověděla nikomu, dle náznaků však utekl proto, že něco provedl a potřeboval podporu rodičů). Podpory rodičů se ale Jiří bohužel nedočkal. Matka chce vědět, co se stalo, že z vojny utekl, chce také, aby se tam vrátil, jinak vyhrožuje, že na něj zavolá policii. Jiří zjišťuje, že nikde nenajde ochranu, ani doma.⁸⁵ I jeho iluze „bezpečného prostoru“ se tedy rozplývá, stejně jako Mariina.

Jiří od malička velmi citlivě vnímá, že je nemilovaný, hledá poslední záchranu v tíživé situaci u Otce. Z výše uvedeného dialogu Jirky s Otcem lze vycítit jeho naprostou zoufalost. Když je mu definitivně jasné, že mu nikdo nechce pomoci a že na něm vlastně nikomu doopravdy nezáleží, oběsí se po Mariině smrti v pokojíčku. Matka si chladně přečte jeho dopis na rozloučenou, ze kterého se čtenář (divák) dozví, že Jiří na vojně patrně někoho zastřelil.

6. 2. 6. Viktor

Lídin nápadník má 24 let. Je věkově přesně uprostřed mezi Lídou a Marií (Lída pro něj tedy není příliš mladá a Marie příliš stará). Příliš toho nenamluví (stejně jako Lídin otec, vybrala si tedy podobný typ muže). Zdá se být zpočátku

⁸⁵ V divadelním provedení (Divadlo Na zábradlí, režie Petr Lébl, 1993) byla postava Jiřího stylizována tak, aby připomínala potápěče právě dopadnuvšího na dno, což zdůraznilo jeho zoufalství a bezvýchodnost situace, v níž se nacházel.

tichý a nemluvný, což může být dáno tím, že je z menšího města a ve velkém městě na sídlišti se necítí dobře. Postupně se z něj „vyklube“ chladný násilnický muž, který Lídu nemiluje, stejně jako ji nemilují její rodiče. Marie Reslová píše o Viktorovi jako o postavě sympatické svými úspornými přirozenými reakcemi,⁸⁶ tato jeho nemluvnost však může působit i nesympaticky až nezdvořile.

Jako relativně nezaújatý pozorovatel Viktor později Lídě řekne svůj názor na její rodinu, který vypovídá mnoho nejen o něm, ale i o ostatních postavách, především o Marii.

Viktor: Nic si nevěděla, jen si žárlila, vztek si měla... Já myslel, že tam je kost a vona tam voněla krev... Tam byl někdo hrozně živý, chtěl sem to poznat, dyk to přeci nejde, bejt tu a vidět ji takhle... Já vim, je to tvoje sestra, ale jako kdyby nebyla! Vona nebyla nic, nemluvila, pak ty prsty zabořený v dortě... a přece sem věděl, že nejní šílená, že ví, proč s váma nemluví, ve vočích to měla, blejskal tam voheň a v lících krev... Vlasy měla jak diamant, dyž se votočila, učesaný, ale jak...! Najednou ty si byla tahle rodina, ty si byla ten myšák votec, kterej si jen dejchá na prsty a de z něho mráz, dyž sem se vobrátil zase k vám, po vás kouk a za ní zaklaply dveře... Vodpusť mi to, bylo to nečekaný, udeřilo mě to...⁸⁷

Když Viktor zjistí, že Lída ze žárlivosti Marii zavraždila, obviní ji, že celá rodina potřebovala, aby Marie zemřela (již dříve prohlásil, že cítil, že celá rodina je ve skutečnosti mrtvá), a po debatě o Mariině kráse Lídu uškrtní. Přestože pak předá Matce Jirkův dopis na rozloučenou a odejde z bytu, na konci hry se ozývá Viktorův křik vycházející z pokojíčku.

6. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY

Pokorný uvádí v seznamu postav i ty postavy, které ve hře neměly žádný samostatný projev (pes Blizzard, sanitáři).

⁸⁶ Srovnej: RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 44.

⁸⁷ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 256. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

Zásadní je zde konflikt mezi otcem a synem. Protože se jedná o coolnes drama, musí se na scéně objevit i několik postav, představujících typy násilníků a křupanů, ale i jedna dívka, představující určitou nevinnost mezi vši zkažeností, dále osoba, která umí všechny postavy do jisté míry pacifikovat, a zvíře, které se stává nástrojem pro násilí. Zcela banální hádky však nakonec vyústí v mimořádně brutální verbální a fyzickou agresi, svou roli zde hraje i náhoda.

Podobným způsobem pracují s postavami i další autoři coolnes her, jako Marek Horoščák v dramatu Vařený hlavy (zde je hlavním zdrojem násilí zpočátku neškodně vypadající manželský pár, objevují se zde všechny typy postav, jako u Pokorného, kromě zvířete) či britský dramatik Martin McDonagh ve hře Poručík z Inishmoru (také pracuje se stejnými typy postav, ale ještě brutálnější způsobem, i Mairead, šestnáctiletá hezká dívka, která by mohla být onou nevinnou postavou, je mimořádně nebezpečná; zvířata zde nejsou zdrojem agrese, ale její příčinou – vše se točí okolo domnělé smrti milovaného kocoura jedné z hlavních postav, bestiálního mladíka Padraica).

Autor v seznamu postav před začátkem hry uvádí jen jejich jména, bližší charakteristiky se částečně dozvíme z dialogů ve hře (např., že příjmení Jendy a Mirka je Vracel).

6. 3. 1. Jenda

Otec Mirka, je na něj evidentně velmi hrdý (schovává si o něm výstřižek z novin). To, že se pět let neviděli, ale vypovídá o jejich vlažném vztahu. Jenda by se rád se svým synem opět sblížil, bohužel neví, jak na to, a zvolí dost nešťastný způsob: přinese Mirkovi krabici s věcmi z jeho dětství a daruje mu míč, aby si spolu zahráli fotbal. Mírek ale nejeví valné nadšení, což Jendu rozpláče.

Jenda se po Mirkově odchodu z hřiště opije (alkohol je v této hře spouštěčem násilného jednání postav), začne se kvůli Renatě dost drsným způsobem hádat se Slávkem, který Jendu nakonec tak vyprovokuje, že Jenda Slávka nejprve strelí prakem do oka, poté mu vlastníma rukama zlomí vaz. Kromě Slávka Jenda ublíží ještě Broňkovi, kterého strelí pistolí do rozkroku. Prak zde

představuje rekvizitu z Mirkova dětství a má symbolizovat spíše neškodnou dětskou zbraň. Následující situace (zlomení vazy holýma rukama atd.) se však tomuto symbolu vymykají a krystalizují v ryzí brutalitu, nijak nezjemněnou.

Podle všeho má Jenda svého syna velmi rád, ale není schopen (a patrně nikdy nebyl) dát mu své city jasně najevo, být mu opravdovým otcem.⁸⁸ I když se po vypjatém boji mezi postavami Jenda zajímá především o to, aby sehnal pomoc pro zraněného Mirka. Po synově odjezdu do nemocnice se pokusí kopnout gól se slovy „Za tebe Mirku“, ale netrefí, což demonstruje to, že některé věci se nedají napravit, že někdy je veškerá snaha marná, a pokud byl špatný otec, v dospělosti syna už to nedožene.

6. 3. 2. Mírek

Mírek celou dobu, co pobývá na scéně, dává najevo své znechucení nad tím, že otce navštívil. Je to fotbalista, myslí hlavně na své tréninky a vadí mu, že si Jenda myslí, že se o Mirka perou fotbalové kluby a že půjde do Sparty (asi by chtěl být tak úspěšný, ale není, což mu pochopitelně vadí; tvrdí, že je vše v jednání). Také mu vadí, když mu jeho přítelkyně Renata říká před otcem Majku.

Otcův dárek odmítne (i ostatní věci, co mu v krabici Jenda přinesl, strčí do odpadkového koše, dává tím najevo, že nechce mluvit o minulosti, že k ní nemá pozitivní vztah), chová se nehezky i k Renatě, která se Jendy zastává. Mírek poté prozradí Renatě, že jeho spory s otcem mají kořeny již v jeho dětství.

MIREK	To myslíš vážně?
RENATA	Co?
MIREK	Že kecám
RENATA	Seš zlej a říkáš takový blbosti že by mě z toho nejradši puklo srdce už od začátku večera já na to nemám nervy
MIREK	Ne Tys řekla že kecám

⁸⁸ Zde můžeme vidět styčný bod s *Pokojíčkem* J. A. Pitínského, kterému také Pokorný svou hru *Tatka střílí góly* věnoval.

RENATA Chováš se strašně
MIREK Ty to říkáš jako kdybysem ti nikdy nevyprávěl o svym dětství!⁸⁹

Přesto, že Jenda evidentně Mirkovi v minulosti ublížil, jeví se čtenáři sympatičtěji. Mirek se chová agresivně, dokonce rozbije v kiosku skleničku. Zde je zajímavé, že ačkoli by Jenda mohl říci Mirkovi, že se chová hrozně a že mu dělá ostudu, neudělá to. Vypadá to, že ho synovo chování jen nesmírně mrzí. Mirek se chová, jako by ho nemrzelo vůbec nic. Z druhé strany je třeba říci, že to, jak se Mirek chová, je dáno tím, že jej Jenda dostatečně nevychoval, a také to Jenda patrně ví, proto Mirkovi neodporuje.

Když se Mirek vrátí na scénu a hledá Renatu, vejde za ní do kiosku, kde se mu Blizzard zakousne do varlat. Toto zranění působí absurdně, ve čtenáři (divákovi) však vyvolává dojem, že si ho Mirek za své chování k otci plně zasloužil.

6. 3. 3. Renata

Mirkova snoubenka, představuje nevinný prvek ve hře. Má Mirka ráda, ale vadí jí, jak se chová k otci. Její úhel pohledu je ovlivněn tím, že ví, co se mezi Mirkem a Jendou stalo, ale přesto si je jistá, že Mirkovo chování není oprávněné. Její nevinnost je posléze narušena tím, že se zcela opije a zakousne Blizzarda, když napadne Mirka. Kontrast mezi nevinností a bestialitou je pro coolness drama typický.

6. 3. 4. Bláža

Obsluha u stánku je zajímavá tím, že má ze všech postav největší autoritu a svým způsobem jimi manipuluje. Poskytuje postavám potravu, ale i alkohol, který jim bere zábrany a spouští jejich agresivní chování. Postavení Bláži zvýrazňuje její propojení s prostorem – je jakousi vládkyní kiosku (který navíc

⁸⁹ POKORNÝ, Jiří. *Tatka střelí góly. Česká divadelní hra 90. let.* Marie RESLOVÁ Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003, s. 288. ISBN 8070081511.

hlídá vlčák Blizzard) a jeho okolí, dokáže se dokonale ovládat. Ona určuje, co a zda budou postavy jíst a pít, co budou dělat a co ne. Když se Bláže nelíbí chování hostů, dá jim to důrazně najevo, a oni ji (i přes odpor) poslechnou. Finální situace je však natolik vyhrocená, že ji Bláža již korigovat nestačí.

6. 3. 5. Slávek, Dušan Broněk

Tyto postavy jsou všechny ztělesněním modelového charakteru, který nelze označit jinak, než „nevychovaný primitivní chlípák“. Rádi by využili opilosti Renaty a zneužili ji, ale Bláža ji ochrání. Hlavní násilí vzniká ve hře na základě jejich chování. Slávek verbálně napadá Jendu, za což mu Jenda zlomí vaz. Groteskně působí moment, kdy Broněk vytáhne pistoli na Veleborského, aby půjčil Dušanovi pruty, aby mohl Broňkovi ukázat, jak se chytá candát. Dušan ale omylem zasekne Broňkovi háček do hlavy. Broněk pak spontánně střelí Veleborského do nohy, což způsobí, že se vlna agrese přenesení i na Jendu.

6. 3. 6. Veleborský

Rybář Veleborský je zamilovaný do Bláži. Ve hře slouží jako postava, která vyprovokuje již výše zmíněný konflikt s ukázkou chytání candáta. Na scéně se objevuje s rybářskou výstrojí a patřičně oblečen, funguje tedy i jako ukazatel času, protože je známo, že na ryby by se mělo chodit velmi brzy ráno. Bohužel, jeho zraněné noze se dostane pomoci až ve chvíli, kdy je přivolána sanitka kvůli Mirkovi, kvůli Veleborskému ji žádná z postav nepovažovala za nutné zavolat.

V recenzích lze narazit na tvrzení, že postava Veleborského měla posunout pojetí hry k onomu bájnému rozměru *Snu noci svatojánské*. Nevíme, na základě čeho recenzent dospěl k tomuto závěru, proto s ním polemizovat nebudeme – jde o jednu z možných interpretací této postavy.

6. 3. 7. Policisté

Po incidentu s Blizzardem a Mirkem Bláža přivolá policisty, kteří by měli situaci na hřišti zklidnit. Místo toho se policisté nechají unést atmosférou agrese, vyvolají naprostý chaos a začnou kolem sebe stříkat slzný plyn, až se všechny postavy zhroutnou v slzách a s nářkem k zemi. Chovají se tedy zcela opačně, než se od nich očekává. „Snaha s opačným efektem“ je rys typický nejen pro coolnes dramaturgii, ale obzvláště pro žánr grotesky. Negativně pojatá, často karikovaná postava policisty je rovněž jednou z častých rekvizit coolnes.

6. 4. NAHNILIČKO

Autor uvedl v seznamu osob postavy jen jejich jmény, bez bližších charakteristik. Vystupuje zde ústřední dvojice (resp. trojice) postav, která obývá přesně vymezený prostor a žije v určitém stereotypu. Situace je narušena příchodem „cizích elementů“ Jorgeho a Señority, později Ballantine.

6. 4. 1. Andy a Božena

Andy je patrně manžel Boženy a jsou ve hře natolik propojení, že je nelze analyzovat každého zvlášť. Jejich svazek trvá již dlouho, proto je běžné, že Andy vyčítá Boženě každou maličkost, stejně jako ona jemu. Příkladem banální situace, která v důsledku žábových manželských sporů přejde do hádky, v níž si manželé vyčtou úplně vše, je první scéna s vařením vejce. Andy vyčítá Boženě, že neumí uvařit vejce naměkko, čímž se vytvoří vhodná atmosféra pro spor o to, zda jsou natolik movití, aby si mohl Třetí mazat na nohu máslo. Banálnost Boženiných výčitek, že režimy se sice střídají, ale Andyho neschopnost prosperovat z nich zůstává neměnná, je vyhnána ad absurdum, až na samý práh snesitelnosti.⁹⁰

⁹⁰ JUST, Vladimír. Naměkko, nebo nahniličko?. *Literární noviny*. Praha: Společnost pro Literární noviny, 1995, roč. 6, č. 26, s. 10. ISSN 1210-0021.

Božena Já s tebou nemluvíím o tom, jestli jsi měl bejt svině, nebo ne. Já říkám, že jsi za celej svůj život sotva vydělal na máslo. A jestli jsi tak málo vydělával jako charakterní rytíř nebo podle hajzl, je snad jedno, ne?
(...)
Politicky – jsi byl řadový prase, dobytek jako každej jinej, jenže na rozdíl od těch šikovnejch jsi z toho neuměl mít ani korunu, takže ses zbytečně podílel na celým tom svinstvu a veškerej tvůj majetek z toho je tvý špatný svědomí...

Andy Já mám svědomí čistý! Protože já moc dobře vím, že všechny ty hnoje jsem dělal jen proto, že jsi mě do nich nahnala!⁹¹

Zdá se tedy, že Božena pohrdá Andym, protože jí imponují muži, kteří si jdou tvrdě za svým cílem, zatímco Andy má dost Boženy jednoduše proto, jaká je.

Příjezd Jorgeho a Señority otvírá novou dramatickou situaci, založenou na přerušení nudného manželského stereotypu, generujícího hádky. Hosté jsou vlastně katalyzátory, které nastavují manželskému páru zrcadlo jejich vlastního života: nejprve jako nové vrcholy milostného čtyřúhelníku rozdmýchávají konfliktní situace, nakonec však přivedou Boženu s Andym k poznání ceny, kterou pro ně jejich dlouholetý partner má. Lze tedy tvrdit, že postavy Jorgeho, Señority, stejně jako Ballantine, mají v dramatu funkci „provokační“ a že slouží zejména k charakterizaci ústřední dvojice manželského páru, který je nucen na jejich přítomnost reagovat nestandardním způsobem. Dochází tak k demaskování všech zúčastněných a zároveň k poznání samotného faktu, že lidé svou pravou identitu skrývají pod nejrůznějšími maskami. To je explikováno i v závěrečné mystifikační scéně, v níž se po tmě pod peřinou Andy a Božena domnívají, že prožívají intimní chvíli se svými protějšky z řad hostů. Pak ale pochopí, že emocionální intenzita a důvěrnost rozhovoru vyplývá ze skrytých kvalit jejich dlouholetého vztahu a hovoří v jeho prospěch.

⁹¹ KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 14 – 15. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

6. 4. 2. Třetí

Absurditu této postavy vyjadřuje již její jméno. Jde tedy o někoho, kdo je „navíc“ v manželském nebo partnerském svazku. Třetí je tak trochu záhadná osoba, protože nikdo neví, v jakém vztahu k Andymu a Boženě vlastně je. Zároveň je Třetí jedinou zcela nekonfliktní postavou. Žije si ve svém vlastním světě, trápí jej zánět kůže mezi prsty na noze, což léčí potíráním máslem. Tento fyzický problém jej natolik zaměstnává, že ač se okolo něj všechny postavy masivně hádají, on řeší jen svou nohu, jako by se jej spory ostatních vůbec netýkaly a řeší ji s každou postavou, která je ochotná naslouchat. Třetí funguje ve hře jako typický prvek groteskní komiky (klauniády) – postava má přizemní problém, s nímž obtěžuje ostatní aktéry.

Jedinou výjimkou, kdy Třetí zasahuje do děje, je finální hádka všech postav, kdy se je snaží usmířit, ale vtipně se do toho (doslova) zamotá, stejně jako Andy a Jorge.

Andy	Ty vole, kravato, podívej se, co jsi tady způsobil!
Jorge	Co děláš ty? Co se do toho motáš?
Třetí	Chlapi, nechte toho...
Jorge	Ještě ty se do toho motej...!
Třetí	Kdo se motá?!
Jorge	Ty se motáš...
Andy	Kam se motám?
Jorge	Sem se motáš...
Andy	Ty vole, já ti ji teda namotám...
Jorge	Motej, dělej! Čekám!
Andy	Co jsi to motal? Říkal?
Jorge	Že motám... čekám...
Třetí	Chlapi, počkejte, tohle fakt nemotá cenu! Copak nemotáte nic jinýho na práci? ⁹²

⁹² KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 47. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

6. 4. 3. Jorge a Señorita

Stejně jako Božena s Andym jsou i Jorge a Señorita propojeni do té míry, že je nelze zkoumat odděleně. Exotická jména mají zdůraznit jejich významnost a jedinečnost. Jsou to manželé, Señorita je Jorgemu zcela oddána, Jorgeho doopravdy zajímají jen peníze. Proto přichází s nápadem ilegálního obchodu se zbraněmi. Jak je u grotesky obecně typické, žádná z postav si neuvědomuje nebezpečí, do něhož se vrhá, a je ochotna řešit každou krizovou situaci komicky nestandardním způsobem. Dramatický zvrát v ději je způsoben Jorgeho indispozicí po požití většího množství alkoholu. Jeho stav se stává předmětem výsměchu ostatních postav, ale i zdrojem komiky celé scény. Zároveň je to výrazný impuls k „rozpadu“ hry a jejímu gradování k pointě.

6. 4. 4. Ballantine

Obchodnice, která má zastupovat při podepisování kontraktu firmu, s níž má být kontrakt uzavřen, vypadá zpočátku velmi jemně a kultivovaně. Ukazuje se ale, že je stejně posedlá penězi, jako Jorge.

Ballantine má propojit svět běžných lidí se světem „vyšší vrstvy“, nakonec ale dopomůže k tomu, aby se tyto dva světy definitivně oddělily.

6. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ

V této hře je velmi znatelný účel propojení postav a prostředí. To, že jsou postavy umístěny do chátrajícího domu, ilustruje jejich chátrající rodinné vazby.

Tak, jako autor precizně propracoval prostředí, v němž se odehrává děj, tak i do seznamu osob ve scénických poznámkách umístil nejen jména postav, ale i jejich věk a u Matky, Otce a Souseda i jejich příjmení (a tituly – zdůraznění vzdělanosti). Tím se postavy mohou jevit konkrétnější a méně modelové, avšak ve skutečnosti není jejich modelové pojetí až tak oslabeno.

Hlavní konfliktní postavy zde není snadné identifikovat, protože v této hře má každý člen rodiny konflikt s jiným členem rodiny, problematické vztahy jsou zde důmyslně propleteny. Dokonce i zdánlivě neutrálním Sousedem pohrdá Otec. Základním konfliktem zde není důvod rodinného setkání – kdo zdědí dům, ale setkání samotné. Členové rodiny spolu nedokážou komunikovat a odpustit si staré křivdy.

Autor v textu zmiňuje i další osoby, dalo by se říci „nepřítomné postavy“, které nejsou uvedeny v seznamu osob. Jedná se o Pavla, manžela Šárky, a jejich čtrnáctiletou dceru Markétku, dále o Marka, syna Dušana a Vitky, a čtyřměsíčního Pěťu, syna Ivana a Taťány. Tyto postavy slouží k iniciaci dílčích jednání na scéně, čímž nepřímo dynamizují celkový dějový spád hry (např. odbíhání ze scény k malému Pěťovi apod.)

6. 5. 1. Otec

Otec, osmdesátiletý doktor práv v penzi jménem Eduard Pompe, obdivuje Němce a má důvěru pouze v předměty vyrobené v Německu. Jeho charakter je nepřímo utvářen faktem, že se usilovně snaží opravit chátrající dům, což se však ve výsledku jeví jako dobrá snaha se špatným efektem.

Z hlediska konfliktů má Otec zásadní problém se synem Dušanem a jeho vztahy s manželkou také nejsou ideální. Konflikt mezi Otcem a Matkou má kořeny ve smrti Otcovy matky, která zpočátku žila ve společné domácnosti s Otcem a Matkou a bezmezně je tyranizovala.

Matka	Těsně před válkou, byla jsem v šestém měsíci, cítila jsem, že už nemůžu. „Edo“, řekla jsem, „to nejde. Buď ona, nebo já“. Řekl: „Doktorko Poláková,“ ano, jako za svobodna, stála jsem před ním s břichem a on: „Doktorko Poláková, zvolila jste rozvod“. Řekla jsem: „Doktore Pompe, čekám na vašeho advokáta.“ Nemyslela jsem to vážně, ani on ne, ale prosadila jsem svou. Mamá jsme
-------	---

převezli do ústavu. Za tři roky tam vpadlo gestapo a pacientům napíchalo smrtící injekce. Od té doby mě nenáviděl.⁹³

Způsob nahlížení Otce na skutečnost lze demonstrovat na příkladu scény s prasklým potrubím, které mu pomáhala opravovat jeho snacha Viťka proti jeho vůli. Podle Otce dojde k havárii proto, že na potrubí sáhl cizí člověk. Následky předvídá fatální – dům se podmáčí, spadne a rodiče skončí ve starobinci. Jde tedy opět o alegorii spojující prostor a postavy, které jej obývají.

Moment, kdy Otec uraženě odejde ze scény poté, co mu chce Soused s potrubím pomoci, lze vnímat jako počátek rodinného rozvratu. Opět zde tedy figuruje cizí element jako katalyzátor konfliktu.

Recenzenti se v případě této postavy shodují na již zmíněných vlastnostech Otce – kutil, chorobně lpí na domě, žije v napětí se svou ženou, má konflikt se synem Dušanem, terorizuje své okolí, je velmi nerudný. V jedné z recenzí je však uvedena i charakteristika jiná, která poodkrývá další možnost, jak lze tuto postavu chápat, a sice jako člověka, který důvtipně trápí druhé, aby necítil vlastní vinu; ironického šaška, jenž je na útěku sám před sebou.⁹⁴

6. 5. 2. Matka

Osmasedmdesátiletá doktorka Heda Pompeová by ráda opět stmelila svou rodinu dohromady a doufá, že jednání o dědictví domu by tomu mohlo napomoci. Je nešťastná z Otce, který se k ní chová velmi chladně.

Postava Matky je nejvíce utvářena vinou za zapření svých židovských rodičů během 2. světové války. Konflikt mezi ní a Otcem je důsledkem toho, že ani on jí nedokázal dávné „selhání“ odpustit.⁹⁵

⁹³ UHDE, Milan. Zázrak v černém domě: komedie o dvou dílech. *Disk: časopis pro studium scénické tvorby*. 2005, č. 11, s. 182. ISSN 1213-8665. Dostupné z: <http://casopisdisk.amu.cz/cs/archiv/rocnik-2005/disk-11-brezen-2005/disk-11-brezen-2005/view>. Text úryvku je přímou aluzí na rozhlasovou hru Velice tiché Ave (1981), která dějově předchází Zázraku v černém domě.

⁹⁴ ERML, Richard. Návrat uraženého syna. *Divadelní noviny*. 2007, roč. 16, č. 13, s. 6.

⁹⁵ Viz děj Uhdeho rozhlasové hry *Velice tiché Ave*.

Tento citový chlad mezi rodiči a jejich nespokojenost se životem se pak promítají i do života jejich dětí.

6. 5. 3. Šárka

Nejmladší dítě Pompeových, osmačtyřicetiletá Šárka, je velmi vzdělaná, hovoří plynně německy stejně, jako její otec. Trpí psychickými problémy, má za sebou pokus o sebevraždu (možné rodinné zatížení, matka Otce se několikrát pokoušela oběsit). Šárčin nedobrá duševní stav se ještě zhorší poté, co ji opustí manžel Pavel a vezme s sebou i jejich dceru Markétku (což se stane té noci, která navazovala na den rodinného setkání). Role Šárky ve hře je patrně dána snahou na jedné zranitelné postavě vyexponovat důsledky chladných a problematických rodinných vztahů formou těžkých psychických potíží.

Šárka byla léčena na psychiatrii, bohužel pokusy s elektrošoky, které na ní byly prováděny, ji patrně poznamenaly. Podle všeho se Šárka především snaží upozornit na svůj zoufalý duševní stav svou rodinu. Potřebuje jen podporu, kterou jí ale rodiče nedokážou dát, protože ji neuměli poskytnout ani sobě navzájem. Místo toho ji hlídají, aby si opět neublížila.

Nakonec je to právě Šárka, kdo zdědí dům. A dům je zde metaforou souboru rodinných vztahů a vazeb. Šárka tak v symbolické rovině přebírá zodpovědnost za budoucnost rodiny, což je vzhledem k jejímu vztahu ironické.

Šárka je tím členem rodiny, na kterém se špatné rodinné vztahy a citový chlad nejvíce podepsaly. Funguje ve hře jako zrcadlo celé své rodiny, a to z několika možných důvodů – je nejzranitelnější a je obětí rodiny. Zde nelze opomenout paralelu k postavě Marie z Pitínského *Pokojíčku*. Zatímco Marie mlčí, Šárka s oblibou hovoří německy. Toto jednání u obou postav symbolizuje útěk z obvyklého komunikačního kódu na protest proti ostatním členům rodiny a jejich chování. Zatímco Marie komunikaci s rodinou vzdala (ale i její mlčení lze považovat za jistý druh komunikace), Šárčina snaha o dorozumění s blízkými osobami selhává především proto, že i když se jim snaží něco sdělit, nikdo ji neposlouchá.

6. 5. 4. Dušan

Čtyřiapadesátiletý syn Pompeových je bývalý ministr, má konflikt s Otcem a bratrem Ivanem, se Šárkou si také příliš nerozumí, podle něj je blázen a patří zpět na psychiatrickou kliniku. Dušan také komolí sourozencům jména – Ivanovi říká Josefe, Šárce Sáro (patrně tak zdůrazňuje, že jimi pohrdá). Je to patrně nejméně oblíbený člen rodiny, dobrý vztah má jen se svou matkou. I jeho vlastní žena Viťka jej musí nabádat k tomu, aby se na návštěvě choval slušně. S Ivanem má Dušan spor kvůli odlišným názorům na politiku.

Dušan nemá kladný vztah k rodinnému domu, vadí mu, jak na něm ostatní členové rodiny lpí. Nechápe jej jako symbol rodinné soudržnosti, ale jen jako prostor, který všechny svazuje.

Zatímco primárně se Dušan může jevit jako postava negativní, bourající systém a řád, ve skutečnosti spíše nabourává nefunkční stereotypy, nastavuje zrcadlo ostatním, komentuje situace s nadhledem a bez apriorismů. Konflikty ostatních postav se nesnaží řešit, ale tím, že poukazuje na jejich podstatu, je přivádí ke kulminaci. Jeho jednání tak může mít až katarzní účinek.

Uhde podle svých slov považuje Dušana za své alter ego. Jako autobiografické lze vnímat i židovské historické pozadí hry (typické pro Uhdeho jako pro autora).⁹⁶

6. 5. 5. Viťka

Osmačtyřicetiletá manželka Dušana je klidná osoba, snaží se pochopit, a do určité míry svým vlivem na Dušana i uklidnit situaci v rodině. Konflikt má s Ivanem, který jí dává za vinu, že udělala z Dušana fanatického bojovníka proti režimu.

V recenzích lze narazit i na chápání Viťky jako nesympatické postavy, jejíž intelektuální přezíravost a odtahitost může být až nesnesitelná, stejně jako

⁹⁶ Srovnej: ODAHA, Tomáš V. Milan Uhde: Zázrak v černém domě. *V noci jsem snil, že jsem motýlem* [online]. 2009, 12. 7. [cit. 2012-05-08]. Dostupné z: <http://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/divadlo/na-zabradli/milan-uhde-zazrak-cernem-dome>

u Dušana. Jejich charaktery jsou však odlišné a nelze je takto spojovat. U Dušana tyto rysy pozorovat lze, u Viťky je to velmi diskutabilní.

Viťka má ve zvyku vypjatější situace způsobené Dušanem komentovat rčeními o pašticích.⁹⁷ Jednu z těchto situací zachycuje i následující ukázka, v níž rodina debatuje o tom, zda by měla jít Šárka zpět na léčení.

Dušan (vejde dveřmi číslo čtyři)	Pojď, Sáro, a nemel.
Šárka	Proč mně říkáš Sáro? ⁹⁸
Viťka (Dušanovi)	Děkuju, kamaráde. Paštika v pravý čas.
Šárka	Připomíná, že jsem Židovka. Proč, Ivan má pravdu. Rozmyslím si to.
Viťka	Jessingovu katatonii jinak než šokem uvolnit neumějí.
Ivan	Nedovol, máti, aby ji zpracovávala.
Šárka	Já nejsem katatonik.
Dušan	Jako podle učebnice.
Viťka	Prosím, Dušinko, mluv jen o počasí. ⁹⁹

6. 5. 6. Ivan

Padesátiletý syn Pompeových se měl původně jmenovat Josef (po Stalinovi, proto mu tak říká Dušan). Má dobrý vztah se Šárkou (nesouhlasí s tím, aby se vracela do léčebny, protože si dobře pamatuje, jaké důsledky to mělo pro její psychický stav), nemá rád Viťku a před pěti lety měl problémy s nadměrným užíváním alkoholu. S Otcem má Ivan také dobrý vztah. Důvod jeho problému s Dušanem tkví v odlišném postoji k Rusům a komunistickému režimu – Dušan byl proti, Ivan pro. Vzájemná nevraživost bratrů nakonec vyvrcholí přestným soubojem. Různé politické postoje uvnitř rodiny vedou k narušení přirozených vztahů mezi jejími členy.

⁹⁷ Dušan a Viťka měli kanárku, kterému Dušan jednou podal zkaženou pašticu a kanár zahynul. Viťku to velmi mrzelo a Dušanovi tak doteď připomíná situace, kdy se zachoval špatně a kdy něco pokazil.

⁹⁸ Jedním z možných důvodů, proč Dušan oslovuje Šárku Sáro, je (s ohledem na povahovou charakteristiku Dušana) jeho distance od neustálého zabývání se židovskou minulostí rodiny.

⁹⁹ UHDE, Milan. Zázrak v černém domě: komedie o dvou dílech. *Disk: časopis pro studium scénické tvorby*. 2005, č. 11, s. 180. ISSN 1213-8665. Dostupné z: <http://casopisdisk.amu.cz/cs/archiv/rocnik-2005/disk-11-brezen-2005/disk-11-brezen-2005/view>

6. 5. 7. Taťána

Osmadvacetiletá manželka Ivana a matka malého Péti do děje zdánlivě nezasahuje. Odbíhá k Pětovi, který trpí zažívacími obtížemi. Ve skutečnosti má velký vliv na Ivana. Přemluví jej, aby svůj podíl na rodinné vile přenechal Šárce.

Taťána se s Ivanem vzájemně oslovují „zlati“. Stejně jako Viřka koriguje chování Dušana, tak i Taťána ovlivňuje Ivana. Dokáže se jej zastat a většinou stojí na jeho straně. Je to typ oddané manželky.

Interpretace recenzentů nejsou zcela shodné – pohybují se na škále od „hysteriálně komické nány“ po nekomplikovanou, ale slušnou „duši“. Shodují se však v tom, že se jedná o postavu, která střeží svou rodinu, její intimní štěstí a spokojenost.

6. 5. 8. Soused

Pan Křenař má osmdesát let, a ač se zdá být postavou nenápadnou, hraje poměrně významnou roli. Zahajuje hru tím, že se na scéně objeví s kosou, se kterou po skončení hry zase odchází. Rád by pomohl rodině s technickými záležitostmi. Matka jej považuje za milého a užitečného. Otec o něm hovoří jako o „tom s kosou“, nechce jej vůbec pouštět do domu. Na základě těchto indicií lze říci, že pan Křenař je personifikací smrti, která by rodinu mohla „osvobodit“ od uzurpátorského Otce, což on dobře ví.

Mezi všemi recenzními ohlasy hry považujeme za velmi kuriózní tvrzení Tomáše Odahy, který uvádí, že ze hry by bylo možné vypustit všechny ženské postavy, aniž by došlo ke ztrátě kontextu,¹⁰⁰ tedy implikuje jejich podíl na struktuře dramatu jako marginální. Jedná se sice o reflexi konkrétní inscenace hry, která mohla k tomuto názoru zavdat příčinu např. nevýrazným hereckým

¹⁰⁰ Milan Uhde: Zázrak v černém domě. ODAHA, Tomáš. *V noci jsem snil, že jsem motýlem* [online]. 2009 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/divadlo/na-zabradli/milan-uhde-zazrak-cernem-dome>

obsazením či svéráznou interpretací postav, avšak nedomníváme se, že je to výklad adekvátní.

I když je zdrojem konfliktu v rodině Otec, tento konflikt pramení z jeho vztahu k Matce (viz výše). Ženy možná v této hře nejsou přímými hybatelkami děje, ale vstupují do něj natolik zásadně, že jejich absence by posunula vyznění hry do zcela jiné roviny a kontext by byl narušen a pozměněn.

6. 6. ŽENY A PANENKY

Seznam postav sděluje o každé postavě několik upřesňujících informací, a sice přibližný věk a vztah postavy k postavám ostatním. Postavy nejsou uvedeny jmény, jen označením Žena a číslem dle věkového pořadí. Jméno má jen Žena 1.

Ve scénických poznámkách je uvedeno, že by si autor představoval, kdyby v divadelním představení byly postavy ztvárněny v opačném pořadí, tj. aby nejmladší postavu hrála nejstarší herečka atd.¹⁰¹ Inscenace tím získává jistou ironizující notu a odstup, čímž se její vyznění může značně lišit od vyznění samotného dramatického textu.

Goldflam pracuje s tématem rodiny velmi často. Jeho hry bývají založené na rodinném konfliktu. Významné je u těchto her zejména to, že zachycují odlišné vnímání malého dítěte, vliv, který na něj rodinné spory mají, a nakonec to, jak dospělé děti kopírují chování svých rodičů.

V souvislosti se hrou *Ženy a panenky* je dobré nastínit autorův vztah k ženám. Arnošt Goldflam totiž v jednom z rozhovorů přiznal, že si myslí, že jsou ženy ve společnosti nedoceněné, že jsou v mnoha oblastech diskriminovány.¹⁰² Možná i proto o nich napsal hru, která tyto jeho pocity do značné míry reflektuje.

V *Ženách a panenkách* jsou vyjádřeny pocity žen, jimž je (stejně jako panenkám) vymezen ve společnosti omezený prostor pro seberealizaci, jejich role jsou předem dány, ale zároveň v sobě mají silnou touhu po uznání, po osvobození

¹⁰¹ Skutečně tak bylo hráno.

¹⁰² RADOVÁ, Dana. Rozhovor s Arnoštem Goldflamem a Petrou Goldflamovou-Štětinovou. *Žába na prameni, o. s.* [online]. 2006, 24. 6. [cit. 2012-05-08]. Dostupné z: <http://www.zabanaprameni.cz/zabi-rozhovory/47/rozhovor-s-arnostem-goldflamem>

a volnosti, bez svazujících předurčení k nějaké činnosti (vaření, mytí nádobí) či vlastností (slabost, bezbrannost, neoprávněnost se bránit).

6. 6. 1. Žena 1

Je nejmladší, ještě dítě, hraje si s panenkami. Z textu se dozvíme, že se jmenuje Heduška a má sedm a půl roku.

Heduška vlastní čtyři panenky (Hedušku, Hedušku zrzavou, Lindu a Adrienku). Ve hře vypráví, jak se o tyto panenky stará, dává jim najíst atd. Chová se k nim tak, jako se chová její matka k ní, takže toto chování považuje za normu. Jediná, kdo Ženu 1 chápe, je Žena 5, nejstarší prababička, která si se Ženou 1 povídá o panenkách.

Žena 1 ještě žije v dětském světě, je přesvědčena, že jsou panenky živé a cítí vše, co se s nimi děje.

6. 6. 2. Žena 2

Druhá žena je dospívající dívka, školačka, v pubertě. S oblibou se vysmívá Ženě 1, že si hraje s panenkami, je cynická.

Chová se dle svého věku – je netrpělivá, cynická, drzá. Opakuje jednání své matky, Ženy 3. Chová se k ní pohrdavě, stejně tak, jako Žena 3 ke své matce, Ženě 4. Žena 2 také tvrdí, že nechce mít děti, aby si nezkazila postavu. Zajímá ji jen její vzhled. Stejně jako její matka se chová neuvěřitelně hrubě k Ženě 5. Neumí být uctívá, protože jí nikdo nešel příkladem. Neuvědomuje si, stejně jako její matka, že jednou také zestárne.

6. 6. 3. Žena 3

Matka Ženy 1 a Ženy 2 se nachází v mladším středním věku, před čtyřicátkou. Ženě 2 jde negativním příkladem svou zálibou ve vlastním vzhledu. Domnívá se, že ji její matka špatně vychovala, což jí také vyčítá. Chová se hrubě

k Ženě 5 a k Ženě 4, své matce. Příčina tohoto chování tkví v tom, že i Žena 4 se k Ženě 3 chová ošklivě. Můžeme sledovat to, jak se vlivem po generace neměnného způsobu výchovy opakuje i způsob myšlení a chování postav.

Žena 3	Kde máš být?
Žena 5	U sebe, v pokojíčku?
Žena 3	A co jsem ti řekla?
Žena 5	Copak jsi mně řekla, beruško? Já už nevím, nemůžu si vzpomenout.
(...)	
Žena 3	Tak máš umřít, nikdo tě nedrží. Tak si hezky vzpomeň, co jsem ti říkala.
Žena 5	Že jsem stará?
Žena 3	No...
Žena 5	A hloupá?
Žena 3	A dál?
(...)	
Žena 5	(v podstatě si vzpomněla a rychle to ze sebe sype, jako naučené...) Že jsem stará bláznivá ženská...
Žena 3	Baba! ¹⁰³

6. 6. 4. Žena 4

Je žena ve věku okolo šedesáti let, matka Ženy 3 a babička dětí. Domnívá se, že je nejužitečnější osobou v rodině a ostatní Ženy by bez ní vůbec nedokázaly samostatně existovat. Ženě 5 určuje, co by měla dělat a na co by se měla dívat, Ženě 1 se snaží vnuknout, aby myslela jen na hezké věci, popírá to, že k životu patří i smutek a smrt. Jedná s ní stejně, jako Žena 1 se svými panenkami (říká jí, že ji musí poslouchat a že když neposlechne, bude potrestána). Vyhrožuje Ženě 1, která si ve své nevinnosti chce hrát s panenkami na pohřeb, že to v žádném případě nesmí, že by se i jí mohlo něco zlého přihodit.

Žena 4	Ne, holčičko, ty si takové hry nebudeš hrát, ty musíš ještě poslouchat a já ti říkám, že to nejsou hry pro malou holčičku, takové hry ty si prostě hrát nebudeš,
--------	--

¹⁰³ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 16 – 17. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

dokud já tu mám ještě nějaké slovo. Děti si mají hrát radostné hry, veselé, hry ze začátku života, ne z jeho konce. To se nesmí, připomínat člověku jeho konec. To se nesluší, o tom se nemluví, to opravdu není hezké a je to zapovězeno. Já to velice nerada říkám, ale ty budeš muset poslechnout. Protože jestli neposlechněš, tak se něco stane.¹⁰⁴

Zde se autor dotýká i celospolečenského problému tabuizace smrti a stáří. Hrát si na pohřeb je vnímáno jako rouhačské.¹⁰⁵

6. 6. 5. Žena 5

Nejstarší žena, ve věku kolem osmdesáti let, lehce senilní, prababička. Chová se k ostatním ženám vlídně. Z příběhu, který vypráví Ženě 1, se dozvíme, že si jako dítě vyráběla panenky z dřevěných polínek, že vyrostla v bídě a, což je nejdůležitější, že ji její otčím s oblibou sexuálně obtěžoval. Její matka to věděla, ale nijak zásadně proti tomu nezasáhla. Pravděpodobně otčímovi něco řekla, protože otčím na druhý den spálil malé Ženě 5 všechny její milované polínkové panenky. To vše se na Ženě 5 muselo podepsat. Možná proto sama nedokázala být jako matka pro svou dceru vzorem. Zarážející je ovšem fakt, že ve chvíli, kdy Žena 5 vypráví ostatním Ženám o tom, jak ji otčím s oblibou „hladil“, žádná z Žen jí nevěnuje pozornost – nezájem o osudy a problémy ostatních Žen je pro tyto postavy charakteristický.

¹⁰⁴ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 46. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

¹⁰⁵ Dnešní doba je bohužel založena na adorování mládí, staří lidé jsou odsouváni na okraj společnosti. Dříve se staří lidé těšili úctě a jejich příbuzní o ně pečovali až do jejich smrti, vážili si jejich moudrosti a zkušeností. Zemřelý člověk zůstal po smrti několik dní do pohřbu doma, aby se s ním mohli všichni blízcí v klidu rozloučit. Každý člověk žil s vědomím konečnosti života, smrt byla brána jako jeho součást. Dnes má pozůstalý šanci se se zesnulým rozloučit jen během rychlého kolektivního smutečního obřadu. O smrti a stáří se ve společnosti téměř přestalo hovořit. Vliv na tento stav mají do značné míry média, která pracují výhradně s mladými dokonalými tvářemi.

6. 6. 6. Panenka

Oživlá panenka prokládá děj hry svými monology. Vyjadřuje pocit ženy, které neustále někdo určuje, jak se má chovat a co má cítit; pocity nedůležitosti ve společnosti. Naznačuje, že ženy jsou vlastně panenkami společnosti, jejíž normy a zvyklosti do značné míry diktují ženám způsob jejich chování a myšlení. Vyjadřuje tak vlastně to, co cítí všechny Ženy ve hře, ale často nejsou schopné to vyslovit. Zde lze pozorovat možnou ironii – neživá loutka dokáže vyslovit tyto pocity, ale živá žena nikoli.

6. 7. ROLE ZVÍŘAT V HRÁCH S TÉMATEM RODINY

Pro coolness dramatiku a černé grotesky je typické, že je násilí páčáno i skrze zvířata nebo kvůli nim. Zvířata mohou tedy sloužit jako nástroje agrese (např. pes Blizzard ve hře *Tatka střílí góly*, zde se dá hovořit o původně obranářské roli zvířete, která se zvrtné v agresi, stejně jako je tomu u ostatních postav v této hře), jako příčina násilností (např. Poručík z Inishmoru – krutý mladík Padraic na světě zbožňoval snad jen jedinou bytost, svého kocoura Precíka Tomeše, a jeho údajná smrt v něm vyvolá nezvladatelnou zuřivou touhu po pomstě. Smrt zvířete se zde stává důvodem k bezhlavému vraždění.). Zvíře však může představovat i jednu z možností, jak postava uniká z reality (např. kanár v Pitínského *Pokojíčku*: tím, že se jej Otec snaží naučit říkat „der“, do něj promítá své vlastní vzpomínky na cestu do Německa, a zároveň se soustředěním na zvíře alespoň na chvíli odpoutá od všednodenních starostí.). Kanár otrávený paštikou v *Zázraku v černém domě* zase slouží k připodobnění chování Dušana (viz výše).

Bezbrannost zvířat je v těchto hrách dávána do protikladu se zvrácenými povahovými rysy lidských postav; kontrast bezbrannosti a násilí zdůrazňuje a vyzdvihuje poselství coolness a černých grotesek.

6. 8. SHRnutí

Postavy v dramatech o rodině jsou do jisté míry modelové. Otec je většinou osoba se slabou vůlí, která je často mimo realitu (snívá). Oproti tomu Matka bývá osoba silná, praktická, která vládne celé rodině, nebo je hlavní postavou, která se snaží napravovat poškozené rodinné vztahy. Existují však i výjimky, v *Zázraku v černém domě* je dominantní „tyranskou“ postavou Otec, nikoli Matka. Dítě je ve většině případů obětí jednání svých rodičů. Jednotliví autoři tak nezávisle na sobě upozorňují na patologické jevy v rodinách, na nedostatek lásky a pozornosti a na to, jak děti přejímají chování svých rodičů.

Modelovost a nepřiliš hluboká psychologie postav, typická pro coolness, je důsledně naplněna zejména v Pokorného dramatu *Tatka střílí góly*. V Pitínského černých groteskách *Matka* a *Pokojíček* jsou sice postavy také do značné míry modelové, avšak jejich charakteristiky jsou hlouběji propracovány.

Pro autory námi analyzovaných her je typické, že zdroj konfliktu ve svých textech vsadili do postav rodičů (nebo jen Matky v případě Pitínského *Matky*), vztahu rodiče s dítětem (*Tatka střílí góly*) nebo ústřední manželské dvojice (*Nahniličko*). Na tento základní konflikt pak doplácí ostatní postavy, na nichž se vždy nějakým způsobem projeví, nejvýrazněji na postavách typu „největší oběti“ (obvykle citlivé postavy, jejich zvýšená citlivost bývá zdůrazněna přítomností psychické nebo fyzické choroby; jde zejména o postavy Šárky v *Zázraku v černém domě*, Marie v *Pokojíčku*, Antonína v *Matce*, Ženy 5 v *Ženách a panenkách*). Ústřední dramatický konflikt v analyzovaných hrách bývá často vyvolán příchodem postavy, kterou lze charakterizovat jako „cizí element“ nebo „příchozí narušitel“. Působení této postavy spočívá v tom, že přijde do určitého stálého prostředí, k němuž patří stálé postavy, nutně žijící v jistém stereotypu. „Cizí element“ tento stereotyp naruší a generuje konflikt, čímž vzniká ústřední dramatická situace. Tato postava nemusí být ve hře jen jediná, v námi analyzovaných hrách se „narušitelé“ objevují i ve skupinách (např. Slávek, Dušan a Broněk v textu *Tatka střílí góly*).

Dalším typem jsou postavy, které slouží k nepřímé charakterizaci hlavních postav a fungují jako katalyzátory děje, např. Jorge a Seňorita v *Nahniličko* ukazují, jací jsou Andy a Božena, jejich vlivem (Jorge a Seňorita jsou i „přichozími narušiteli“) se projeví skutečné charaktery ústřední manželské dvojice.

Nelze obecně tvrdit, že by každý z autorů námi analyzovaných her pracoval s určitými typy postav. Je třeba říci, že přesto, že se ve zkoumaných hrách objevují postavy se společnými rysy, nevyskytují se vždy ve všech hrách. Některá typizovaných postav je však přítomna v každé z her. Samozřejmě záleží na žánru, černé grotesky a coolness drama jsou modelovými typy postav charakteristické a jejich postavy vykazují společné rysy. Dá se tedy říci, že ve snaze naplnit žánr a jeho pravidla převládají shodné rysy postav, liší se pouze tím, jakým způsobem s nimi ten který autor pracuje, což lze nejlépe ilustrovat na postavě typu „ovládajícího“ (někdy až diktátora), která více či méně určuje a usměrňuje jednání ostatních postav. Například Pitínský vytvořil Matku jako diktátora kvůli naplnění ideje své hry, v *Pokojíčku* jsou diktátory oba rodiče, ale jejich sklony k teroru ostatních postav nejsou tak výrazně demonstrovány, spíše chvílemi „vyplouvají na povrch“. V *Tatka střílí góly* je ovládacím prvkem Bláža, jednající spíše z ústraní a zasahující do děje v případě nutnosti, v *Ženách a panenkách* Žena 4, jen *Nahniličko* se zde poněkud vymyká (i když Božena je zde mírně dominantnější než Andy), ale s ostatními hrami je spojeno typem postavy „cizí element“.

7. MOTIVICKÁ ANALÝZA

Literární motiv je nejmenší a dále nerozložitelná část tematického materiálu; motiv, procházející celým dílem, nazýváme leitmotiv.¹⁰⁶ Jde o motiv, který je často obsažen již v samotném názvu literárního díla.¹⁰⁷ Pojem leitmotiv je hudebního původu a je spojen s operami R. Wagnera a jeho následovníků. V dramatickém nebo epickém díle však může nastat moment, kdy proti jednomu motivu (či leitmotivu) stojí motiv druhý, tzv. kontramotiv.

O nedělitelnosti motivu se zmiňoval příslušník ruského formalismu B. Tomaševskij, který ve svém výkladu také uvedl, že motiv je tak malá (nejmenší) částička tematického materiálu, že to znamená, že každá věta má ve skutečnosti svůj vlastní motiv. Podobně pojal motiv i J. Mukařovský, jež ho považoval za významovou jednotku bezprostředně vyšší než slovo nebo syntagma.¹⁰⁸ Daniela Hodrová hovoří o motivu v literárním díle takto: „Motiv není totožný se slovem, i když jím může být jednotlivé slovo, ani s větou, i když jím může být věta: slovo, věta, větší úsek textu jsou toliko formou jeho vyjádření. Motiv je totiž zvláštním způsobem užití slova, věty, obrazu – takovým způsobem, který naznačuje jeho vnitřní souvislost s příběhem a smyslem díla, například prostřednictvím opakování, umístěním v jádru díla, někdy i grafickým zdůrazněním apod. (...) Na rozdíl od slova a věty, které si čtenář tak říkajíc nevybírá, je motiv tím, co čtenář za takovýto prvek v určité fázi četby začne pokládat (...) čemu v syžetu a příběhu přiřkne specifickou funkci.“¹⁰⁹

Jak je uvedeno výše, vnímání motivů je do značné míry subjektivní záležitostí, proto není možné, abychom zde uvedli všechny motivy analyzovaných

¹⁰⁶ BRADNOVÁ, Hana a kol. *Encyklopedický slovník*. Praha: Odeon: Encyklopedický dům, 1993, s. 708. ISBN 80-207-0438-8.

¹⁰⁷ Tamtéž, s. 723.

¹⁰⁸ VŠETIČKA, František. *Stavba dramatu: o kompoziční poetice ruského, polského a slovenského dramatu*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1996, s. 16 – 17. ISBN 80-7067-625-6.

¹⁰⁹ HODROVÁ, Daniela. *--na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001, s. 721. ISBN 80-7215-140-1.

děl. Zaměříme se na hlavní motivy her s tématem rodiny a pokusíme se ukázat, jak tyto motivy ústřední téma rozvíjejí a naplňují.

7. 1. MATKA

Tématem *Matky* je absolutní vláda matriarchátu v rodině (spojený s postavou Matky, ideologie). Toto téma rozvíjejí jednotlivé motivy, které se vztahují k ostatním postavám a které společně dotvářejí obraz nadvlády se všemi jejími rysy. Jde o motiv věznění (ve skříni – Antonín, Anděla; ve spíži – Dědeček; a nakonec i v samotném bytě, kdy se i domov stane vězením – Bětuše, Antonín), motiv týrání (především Dědeček, ústřední téma nadvlády této hry je zobrazením týrání bezmocného starého člověka ještě stupňováno), motiv strachu (všechny postavy mají strach z Matky, z toho plyne jejich jednání a neschopnost se bránit; lze říci, že postava Matky udržuje členy své rodiny ve strachu, aby nemohla být její nadvláda nijak ohrožena – zde je paralela k totalitnímu režimu) a stárí (Dědeček, motiv stárí se vztahuje k tématu hry především v souvislosti s motivem týrání, viz výše).

S prostorem ve hře souvisí motiv uzavřeného prostoru (byt, úžeji kuchyně a spíž, nejúžeji skříň. I uzavřený prostor se vztahuje k nadvládě, úzce souvisí s motivem věznění).

Ve hře je dále přítomen i motiv protikladných politických postojů – motiv souboje proletářské a buržoazní vrstvy (Matka – Anděla). Tento motiv se opět vztahuje k tématu nadvlády, vítězství Matky je pak jejím potvrzením.

Motiv milostného vztahu je zde rozvíjen postavami Antonín a Anděla, částečně Otcem a Bětuší, nakonec i Matkou a Zbanem. Pokaždé je přitom s tímto motivem pracováno jiným způsobem: vztah Antonína a Anděly je čistý, romantický, vyrovnaný; vztah Otce a Bětuše je variací platonické přitažlivosti nadřízeného k podřízenému, nevyrovnaný, Otec je zde silnější postavou; Matka se Zbanem mají vztah dvou velmi silných osobností, ovšem také nevyrovnaný, Matka je zobrazením nezdolné síly. Všechny tyto motivy se vztahují k tématu nadvlády, ale i tématu rodiny, a to tím způsobem, že ilustrují fakt, jak může

ideologie proniknout do mezilidských vztahů a narušit rodinu; láska zde nemá žádnou moc, určující silou je absolutní nadvláda (postava Matky); i vztah Matky a Zobana je založen na společném obdivu vůči ideologii.

Dalšími motivy může být lpění na rodinné tradici a na vzoru Matčiny matky (motiv naučeného chování); vzpoura (neúspěšné a slabé pokusy vzdorovat Matce ze strany Otce a Antonína, revoluce v továrně); deformita povahy (na příkladě postavy Matky, která je poznamenána naučeným chováním, převzatým od její matky); motiv choroby (Antonínova cukrovka, může jít o zdůraznění jeho slabosti) a hladu (Dědeček), které doplňují obraz nadvlády ve vší její krutosti.

Důležitým motivem, který prochází celou hrou, je motiv jídla. S jídlem souvisí porušení tradice, jež vede Matku k jejímu krutému jednání, odpíráním kvalitní potravy Matka týrá Dědečka – jídlo se stává jedním z prostředků, jak se projevuje Matčina nadvláda a tyranie. Antonín s Andělou chodí na večere do luxusní restaurace, což pomáhá dotvářet kontrast mezi „lepší“ (Anděla) a „dělnáckou“ (Matka a Antonínův domov) vrstvou.

Uvedené motivy podporují autorskou ideu hry, a sice upozornit na nebezpečí plynoucí z vlády totalitních režimů.

7. 2. POKOJÍČEK

Vůdčím tématem je zde nedostatek komunikace a lásky v rodině. I v této hře je přítomno téma nadvlády, nikoli sice v takovém kontextu, jako v případě *Matky* (není tak výrazné), ale lze tvrdit, že skrze výše zmíněnou absenci základních kvalit rodiče ovládají své děti. K těmto tématům se vztahují motiv izolace (nelze nazvat vězněním, postava Marie, s níž je tento motiv spojen, se zamyká dobrovolně; význam tohoto motivu vůči hlavnímu tématu spočívá ve vzpouře, které se Marie dopouští, a upozorňuje tak na to, jak moc nedostatkem pozornosti v rodině trpí), motiv nelásky a kontramotiv lásky – rodiče nemilují své děti, Viktor nemiluje Lídu, ale Marii – děti své rodiče milují, Lída miluje Viktora. S tím souvisí motiv frustrace (již zažívají postavy v důsledku nenaplněných či

neopětovaných pocitů a citů) a motiv násilí (které se stává jedinou možnou reakcí na frustraci).

Mezi další motivy patří motiv oslavy narozenin (spjatý se všemi postavami, nejvíce však s Marií; tento motiv slouží jako podklad k rozvinutí konverzace mezi rodinnými příslušníky, v níž jsou postupně odhalovány jejich vzájemné vztahy i s přítomnými deformitami, rodiče např. patrně přesně nevědí, kolik má Marie let, dali na dort málo svíček; roztékající se dort je alegorií ubohosti rodičovských snah o předstíraný zájem o dceru), motiv dětinskosti a s ním související kontramotiv smyslnosti ve scéně, kdy Marie ochutnává dort, dále motiv viny a útěku (Jiří), motiv krásy (Marie; motivy vztahující se k této postavě jsou jakýmsi podtržením a zvýrazněním hlavního tématu hry).

S prostorem ve hře souvisí motiv zamčeného pokoje a motiv uzavřeného intimního prostoru (byt).

Za motiv lze považovat i umístění názvů výrobků do hry, tedy určitý motiv reklamy. Tento motiv může souviset s tématem hry tím, že rodiče takto zdůrazňují dětem, že jsou jen děti (Perlička je zubní pasta pro malé děti, Elmex obvykle pro dospělé), a zároveň sérií příkazů umocňují u svých dětí dojem z rodičovské nadvlády.

Matka: Je odporný – co tu chceš ještě Marie? – dejchni na mě – páchne ti z pusy – jak to – že si – měla – naši pastu? jaká je tvoje značka? – jaká – je – tvoje – značka? –

Otec: Na co se tě – maminka – ptá? – na něco se tě ptá – jaká je – tvoje – značka? Elmex je – náš – řekni to po mně – Elmex – je – náš – já si čistím – zuby – Perličkou – no? – mám ti – pomoci? – Per – lič – kou!¹¹⁰

V *Pokojíčku* se vyskytuje i motiv smrti, smrt fyzická je zde důsledkem smrti duševní; postavy „nežijí“, jsou vnitřně mrtvé. Nejlépe je tento fakt vyjádřen v jednom z projevů Jiřího, který hovoří o smrti v souvislosti s pokřivenými vztahy v rodině (později podobný postřeh vyjadřuje i Viktor, ten však vidí Marii jako jedinou živou osobu v rodině):

¹¹⁰ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 264 – 265. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

Jirka: Co bych vám říkal... Jak skončila Marie, nevidíte? Dort se roztéká, svíčky ste zapíchali, ale jedna vám tam schází, to vám nevadí? Dyk nás to zabilo šicky, každýho, jak tu sme, Marie je mrtvá, neví, jak má žít, co dělat, vo čem mluvit... A Lída je nána, myslí na prachy, spoří, aby mohla vypadnout, a vy ji necháváte spávat s váma v ložnici...¹¹¹

Zvláštní roli zde hraje motiv deště. Může být interpretován např. jako očišťující síla, která osvobozuje rodiče od jejich viny, ale také může jít o alegorii pláče a slz nad nešťastnou rodinou. Marie Reslová spojuje symboliku deště a mraků v *Pokojíčku* s poetikou *Višňového sadu* A. P. Čechova; úryvek z tohoto díla je mottem *Pokojíčku*.¹¹²

I v *Pokojíčku* se vyskytuje motiv jídla, a sice v podobě narozeninového dortu. Jídlo zde má sloužit k přilákání nekomunikujícího člena rodiny, slouží tedy jako určitá návnada, na niž se Marie ovšem chytí, což se jí stává osudným.

Pitínský pracoval v případě této hry s motivy, které podporují sociologický půdorys hry – na rozdíl od *Matky* se odklonil od explicitního politického vyznění, varování v *Pokojíčku* neupozorňuje ani tak na nebezpečí totality, jako na narůstající konflikty mezi nejbližšími lidmi, na rozpad rodin a na citový chlad. Autor sice pojmenoval sousedy ústřední rodiny jmény jako Rusín, Polskej, Maďarovičová a Němec, takže patrně bylo autorským záměrem dodat hře (lehce) politický podtext, ale užití motivy fungují spíše ve prospěch ideje upozornit na deformity v rodinných vztazích.

7. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY

Tématem je v této hře konflikt otce a syna. Toto téma je rozvíjeno mnoha motivy, mezi nimiž se nacházejí i motivy typické pro coolnes dramaturgii. Nejúžeji s hlavním tématem souvisí motiv snahy o usmíření, motiv sportu (fotbalu, spjatý s Jendou a Mirkem), motiv odloučení (otec se synem spolu pět let

¹¹¹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 236. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

¹¹² RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 44.

nemluvili), motiv otcovské lásky, motiv hračky (Jenda přinesl Mirkovi krabici s jeho dětskými hračkami a daroval mu kopací míč) a motiv odmítnutí z křivdy (Mirek nestojí o hračky, nemůže otci odpustit, jak se k němu v dětství choval). Tyto motivy slouží k ilustraci vztahu mezi otcem a synem, nastiňují důvod jejich konfliktu, i když skutečnou příčinu se čtenář/divák nedozví.

S časoprostorem souvisí motiv svatojánské letní noci, motiv tmy a svítání, motiv otevřeného prostoru a motiv uzavřeného prostoru (užití těchto dvou prostorů není kontrastní, není mezi nimi konflikt; uzavřený prostor je součástí prostoru otevřeného, nejde proto o kontramotiv).

Z dalších motivů lze jmenovat milostný motiv (Mirek a Renata – vyvážený vztah, Veleborský a Bláža – nevyvážený, platonický), motiv násilí (zde vystupňován, autor užil naturalistických prvků, typických pro coolness drama), motiv krádeže (Slávek ukradne Mirkovi peněženku, projeví se tak jeho charakter), motiv požívání alkoholu a jeho vlivu na lidské chování (opilá Renata, opilý Jenda...), motiv zvířete (zde nikoli jako domácí mazlíček, ale jako zbraň; pes Blizzard slouží k ochraně kiosku, v určitém momentu však přejde do útoku a napadne člověka). S postavou Bláží můžeme spojit motiv moci, vlády nad okolím (ovládá kiosek a jeho okolí) a motiv jídla (poskytuje občerstvení v kiosku, což zdůrazňuje její moc – rozhoduje o výdeji potravy). Konec hry je místem realizace motivu ochrany, která ovšem splní opačný účel (útok policistů na účastníky děje, lze chápat jako kontramotiv). Tyto motivy s tématem hry zdánlivě nesouvisejí. Ale to, že ani nejbližší lidé (otec a syn) nejsou schopni si odpustit, je dokresleno vzájemným agresivním chováním i mezi lidmi, kteří se prakticky neznají, nebo k sobě nemají tak blízký vztah, jako by měli mít Mirek a Jenda.

Proměnlivý je zde motiv zbraně. Jenda střílí prakem, k páčání násilí dochází prostřednictvím dětské hračky. Broněk vytahuje pistoli, Dušan zasekne Broňkovi do hlavy háček, policisté útočí slzným plynem. Zbraň zde má tedy několik forem: dětská hračka, rybářský prut, klasická pistole a slzný plyn, určený původně k tomu, aby pomáhal při záchraně, nikoli při útoku, stejně jako pes Blizzard (viz výše, zvíře užito jako zbraň). Motiv zbraně je v této hře velmi důležitý, neboť prostřednictvím jeho realizace v dramatu autor upozorňuje na

vzrůstající násilí ve společnosti a na to, jak se i běžné a zdánlivě neškodné věci mohou změnit ve zbraň – svět se stává nebezpečným a nepřátelským, dosavadní hodnoty (slušnost, vstřícnost, přátelství atd.) pomíjejí.

Postavy v tomto dramatu postrádají jakoukoli psychologii a fungují pouze modelově jako typy, jedná se o coolness drama, které obecně nemá psychologizující tendence, ale výrazně sociologizující. Výše uvedené motivy odpovídají autorskému záměru a užitému žánru hry, dávají dohromady obraz násilí v současné společnosti, upozorňují na všudypřítomnou mezilidskou agresi všemi dostupnými prostředky.

7. 4. NAHNILIČKO

V této hře se nacházejí dvě klíčové tematické linie, které se vzájemně prolínají. Jde o vztah Andyho a Boženy na jedné straně a na druhé straně o obchodní jednání a přípravy na něj. S první linií souvisí motiv vejce naměkko (nebo nahniličko), tedy variace motivu jídla, který v dramatu slouží jako generátor úvodního konfliktu mezi Andym a Boženou, motiv nespokojenosti v manželství vlivem stereotypu, motiv třetí osoby ve vztahu (Třetí). Tyto motivy dokreslují vztah Andyho a Boženy s jejich problémy. Lze tvrdit, že zde zaujímá vůdčí stanovisko motiv nespokojenosti v manželství vlivem stereotypu.

Mezi motivy druhé tematické linie patří tanec (slouží k navození dojmu společenského lesku a významu obchodního jednání, přestože jde o veselí do značné míry umělé, způsobené zaslepeností postav vůči nereálnému a nebezpečnému obchodnímu plánu), motiv peněz (vidina bohatství je hybnou silou pro jednání postav), motiv domáckosti a kontramotiv světáctví (Andy s Boženou by se rádi stali světáckými, ale jak již bylo řečeno, není to možné), motiv vlivu alkoholu na lidské chování.

Obsažen je i motiv politický, když Božena vyčítá Andymu neschopnost vydělávat peníze v jakémkoli režimu, hovoří o režimu komunistickém i dnešním. V momentě, kdy jsou demaskovány skutečné charaktery postav, dojde k násilí (fyzický souboj postav) a zklamání (Božena je zklamána chováním Jorgeho, který

se usmíří se Señoritou). V tuto chvíli je tematická linie obchodního jednání značně oslabena a prostřednictvím těchto motivů je pozornost soustředěna na vzájemné vztahy postav, především Andyho a Boženy.

Spojení prostoru a motivu¹¹³ je realizováno v motivu uzavřeného prostoru (bytu a manželské postele v něm; tento motiv směřuje k posílení dojmu z manželského stereotypu – postavy jsou navyklé žít v po určitou dobu neměnném prostředí).

Milostný motiv je ve hře realizován ve vztazích několika osob: Boženou a Andym (zpočátku konfliktní vztah přechází ve vzájemné porozumění a toleranci), Boženou a Jorgem (nevyvážený vztah, Jorge Boženě imponuje, ale ve skutečnosti je to ubožák, snaží se Boženu svést), Jorgem a Señoritou (jiný postup ve vztahu než u Andyho a Boženy – zpočátku se zdá, že se velmi milují, později mezi nimi dochází k verbální agresi a opětovnému usmíření) a Andym a Ballantine (jen náznak vztahu, k ničemu mezi nimi nedojde). Všechny tyto realizace milostného motivu vedou v závěru k již zmíněnému uvědomění si vzájemné lásky u Andyho a Boženy.

Půdorys této hry je především komický, vyskytuje se zde např. již zmíněný prvek klauniády realizovaný v podobě postavy Třetího. Z motivů toto vyznění nejvíce podporuje neobvyklý motiv vejce naměkko nebo nahniličko, který iniciuje neobvyklou komickou situaci. Ostatní motivy sice upozorňují na obecné společenské problémy, ale ironizující až zlehčující způsob, jakým s nimi autor pracuje, udržuje vyznění hry spíše v komické rovině.

7. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ

Téma je v této hře spjato s prostorem, jde o rodinnou schůzku kvůli dědictví domu. K tomuto tématu se úzce vztahuje motiv chátrajícího domu (ilustruje chátrající rodinné vztahy, viz kapitolu o časoprostoru) a motiv snahy tento dům (a vztahy) opravit, motiv psychické choroby (Šárka a její sebevražedné

¹¹³ Jako motiv chápeme časoprostorové prvky struktury dramatu tam, kde jsou postavami tematizovány.

sklony, kvůli nimž ji rodina neustále kontroluje), motiv sporu a nepochopení (vztahy mezi postavami jsou složitě propleteny, jak již bylo řečeno, každá je v konfliktu s některou z ostatních), s tím související motiv rozdělené rodiny (vzájemné vztahy jsou narušeny, od Šárky odešel manžel, mezi Otcem a Dušanem je komunikační bariéra atd.), motiv obdivu k německé kultuře (Otec a jeho bezmezná důvěra v německé výrobky a Šárka, která s oblibou řeší složité filozofické otázky, viz ukázkou).

Šárka (...) Pro mě je zásadní otázka: Dá se vysloveně moderní analytické hledisko uplatnit na Nibelungy? Starogermánský epos roste z jiného systému hodnot, než je náš. Vraždí Kriemhilda z jiných pohnutek než moderní žena?¹¹⁴

Velmi výrazný je leitmotiv kanára a paštiky (viz charakteristiku Viťky v kapitole postavy), který prochází celou hrou. Tento motiv lze pokládat za variantu motivu jídla, v tomto případě jídla jako jedu. Viťka tedy jeho prostřednictvím naznačuje Dušanovi, že by mohl nevhodnými slovy „otrávit“ člena rodiny, ke kterému právě mluví, že by mohl slovy někomu ublížit.

Stejně tak je průběžně tematizována židovská otázka, což je pro tvorbu Milana Uhdeho typické. Projevuje se zejména v rovině minulosti Matky, která se zřekla svých židovských rodičů, aby se zachránila před transportem do koncentračního tábora.

Související motiv politický je zpracován v ideologickém sporu bratrů Ivana a Dušana. Tento motiv přispívá k vykreslení vzájemných vztahů v rodině.

I tato hra rozvíjí motiv zranění (Otcův uřezaný prst, Šárčino škrábnutí se nožem jako náznak pokusu o sebevraždu) a smrti (Soused, pan Křenař, může být chápán jako personifikovaná smrt, viz kapitolu o postavách).

Zázrak v černém domě je založen především na psychologizaci postav, i když jsou zde výrazné i sociologické tendence – jsou zde ukázány rozpadající se rodinné vztahy, což lze chápat jako připodobnění stavu dnešní společnosti.

¹¹⁴ UHDE, Milan. Zázrak v černém domě: komedie o dvou dílech. *Disk: časopis pro studium scénické tvorby*. 2005, č. 11, s. 170. ISSN 1213-8665. Dostupné z: <http://casopisdisk.amu.cz/cs/archiv/rocnik-2005/disk-11-brezen-2005/disk-11-brezen-2005/view>

7. 6. ŽENY A PANENKY

Hlavním tématem jsou zde rodinné vztahy (ačkoli modelově pojaté jako vztahy mezi ženami, lze je přirozeně zobecnit na vztahy širěji mezilidské). Tomu odpovídají motivy panenek, dětských her se vši jejich krásou i brutalitou (nádherná upravená panenka – panenka ležící zapomenutá ve vodě, kolem ní se vznášejí utopené mouchy). Velmi výrazný je zde motiv naučeného chování dítěte, jehož vnímání světa a z toho plynoucí chování je deformováno negativním příkladem rodičů. S tímto souvisí motiv neúcty k rodičům a ke starším lidem.

Dalšími motivy jsou pocit nedocenění ve společnosti (Žena 3 těmito pocity trpí), motiv sexuálního obtěžování (Žena 5 byla v dětství osahávána otčímem), motiv smrti a její tabuizace (viz již citovaný dialog Ženy 4 se Ženou 1).

Ve hře hraje důležitou roli motiv hudby. Ženy zpívají a tančí, texty písní jsou vepsány přímo do textu hry a dotvářejí obsah hry, myšlenky Žen atd.

Motiv jídla se zde vyskytuje v souvislosti s nadvládou Ženy 1 nad panenkami, které nutí jíst, a když panenky odmítají, jsou potrestány. Tento motiv souvisí s naučeným chováním.

I v této hře je obsažen motiv násilí, verbálního (vzájemná slovní agrese žen) a fyzického, kdy se ženy tlučou navzájem i panenkami, symboly dětství slouží jako zbraň (rys typický pro coolnes drama, jeho pojetí však není příliš naturalistické, jak je u coolnes obvyklé).

Všechny motivy v této hře fungují jako reflexe problémů ve společnosti, podporují sociologický půdorys hry, přestože postavy jsou z psychologického hlediska překvapivě plastické (dlouhé monology postav utvářejí celistvý obraz jejich charakterů, byť do jisté míry modelových).

7. 7. SHRUTÍ

Pro analyzované hry s tématem rodiny je typických několik motivů: motiv smrti, která mnohdy představuje především postupnou duševní smrt postavy, jež je posléze hyperbolizována zobrazením smrti fyzické; motiv strachu; motiv násilí,

a to jak verbálního, tak fyzického; motivy patologie v rodinných vztazích; motivy milostných vztahů; motivy související s politikou, především s komunistickým režimem; motivy spjaté s prostorem (především uzavřeným).

Motiv patologie rodinných vztahů je pro analyzované hry typický a realizuje se v nich způsoby odpovídajícími žánrům jednotlivých her. Ve všech hrách se vyskytuje také motiv jídla, většinou jako prostředek nadvlády jedné postavy nad ostatními, manipulace, nebo jako past či jed.

Obecně lze tvrdit, že tyto hry mají až sociologické ambice, dotvářené i užitím dalších uvedených motivů. Jsou pojaty jako modelové studie lidského chování v mezní situaci a zároveň jako alegorie patologických vztahů v moderní společnosti.

8. JAZYKOVÁ SPECIFIKA ANALYZOVANÝCH HER

Aby byla tato práce co nejkomplexnější, je třeba věnovat prostor a pozornost i jazykovým prostředkům zkoumaných her, protože např. u děl J. A. Pitínského hraje jazyk a způsoby jeho užití poměrně významnou roli. V této kapitole se tedy zaměříme na jazykovou stránku jednotlivých dramát a pokusíme se zjistit, zda se i práce s jazykem nějakým způsobem podílí na celkovém vyznění hry, zda je užitý jazyk v souladu s žánry dramát, popř. zda se ve hrách nacházejí specifické jazykové jevy. Nejvíce prostoru budeme věnovat hře *Matka* J. A. Pitínského, protože se zde těchto jevů vyskytuje nejvíce a mají největší význam pro ideu hry.

8. 1. MATKA

Při jazykové analýze této hry budeme vycházet z textu Š. Balíka *Jazyka prznění Pitínského Jana Antonína*, jenž se věnuje přímo hře *Matka*. Vzhledem k tomu, že se jedná o velmi podrobnou studii, pokusíme se zde jevy v ní zmiňované zobecnit. Soustředit se budeme především na novátorské idiomatické obraty, neobvyklé lexikum, odchylky od pravidelností větné stavby a nářeční prvky.

Hned z počátku je třeba říci, že jazyk *Matky* je autorem uměle vytvořen, seskládán z několika nářečí a dalších prvků. Nejčastěji se o něm hovoří jako o „dělnáckém“ nebo „proletářském“ slangu. Jak již bylo řečeno, tento slang nepoužívají všechny postavy. Slouží k polarizaci Antonínova světa (Antonín a Anděla) a obhroublého světa Matky, vzájemná hierarchizace postav se tedy promítá i do jazykové roviny hry.¹¹⁵ Jednou z odlišností je užívání/neužívání interpunkčních znamének: zatímco promluvy postav Antonínova světa jsou jejich prostřednictvím organizovány, postavy Matčina světa ve svých projevech

¹¹⁵ BALÍK, Štěpán. Jazyka prznění Pitínského Jana Antonína. *Divadelní revue*. 2001, roč. 12, č. 2, s. 45.

interpunkci nemají, věty jsou oddělovány pouze mezislovními mezerami a velkými počátečními písmeny.

Antonín Dejte, maminko, ty nudle dědečkovi.

Matka Už toho mam dost No tak se přišoupni dědku No nalož si nudli co sneseš
 Teďky už je všechno jedno¹¹⁶

Balík hovoří o jazyce *Matky* jako o „postmoderním prznění jazyka“. Postmodernost se zde projevuje jako neustálá hra o smysl, související s programovou hravostí textu.¹¹⁷

Nářeční prvky, obsažené v *Matce* jsou velmi rozmanité. Hojně užívaná je obecná čeština, objevují se zde jevy z nářečí středočeského (*outerek, outlej, ouředník*), chodského (dloužení samohlásek, např. *býl, mnílo*), lašského (krácení vokálů, např. *musiš, hnusi*) a moravského (*lozil*). Moravskoslezský dialekt komicky podsouvá konotace spojené s důlními oblastmi Slezska, a tedy i s jeho hornickými (dělnickými) obyvateli. Nářeční prvky však nejsou v textu užívány systematicky.

Osobitá syntax se v textu *Matky* projevuje především neobvyklým slovosledem a atomizací výpovědi do krátkých neslovesných vět. Tyto prostředky slouží k podpoření násilně emotivního vyznění daných dialogů.

Z lexikálních prvků zde nalezneme jevy typické pro „dělnácký“ styl: *socan, leták, předák, vejbor, fabrika* atd. Zdrojem několika svérázných idiomů je slovo *hovno* (*mý hovna do hrobu padaj, dlabat hovna* – mluvit nesmysly). Značná část lexika souvisí s motivem jídla. Zde se nejčastěji projevuje slovo *dlabat* a jeho modifikace (*podlábnout si, dlabání, dlabanec, nadlábnout se, dodlábnout*), dále expresivní výrazy *vejvařovna, se/srkat zelňačku, pošmáknout si, zhltnout, nimrat se, žrát/žrádlo*. I k motivu jídla autor vytvořil několik novátorských idiomatických obrátů: *škubat klišky, žmoulat si kost, porvat se s dlabancem*. Text rovněž

¹¹⁶ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: sociální drama*. Praha: Dilia, 1989, s. 11. ISBN 80-203-0087-2.

¹¹⁷ BALÍK, Štěpán. Jazyka prznění Pitínského Jana Antonína. *Divadelní revue*. 2001, roč. 12, č. 2, s. 50.

obsahuje několik vulgarismů a germanismů, které posouvají styl do nižších pater jazykové kultury.¹¹⁸

Nadřazenost postavy Matky se v jazykové rovině projevuje v častém užívání osobního zájmena *já* a *můj* (*v mý rodině, to mi nechtěj bourat* atd.).

8. 2. POKOJÍČEK

Jazyk Pokojíčku není tak výrazný jako u Matky, přesto je jeho role v podpoření ideje hry důležitá. Jazyk je stylizovaný hovorově, s komickými patvary jakéhosi „rodinného“ slangu, obsahuje i nářeční prvky. Dobře patrné je to z následující ukázky. Jazyk je hovorový, vyskytuje se zde idiomatické spojení (*koukal si na ni jak na hajzl*) a prvek chodského nářečí (*hále*).

Jirka: Je mi tě hanba, toť se ví! Šerednej seš, malej, malej, malej mlok! Kdo se mi vyvlík z náruče, když Slavoj vyhrál třetí třídu? Tys to byl. A kdo mi neřek ani bú, když sem si přived Zuzku, koukal si na ni jak na hajzl, ani si jí brej den neřek. A přitom všecko bylo dobrý, dobrej ksicht s váčkama pod vočima, úsměv srdečnej. Hále v srdci si měl vodu, takovou břechku, co má Jizera za Hradištěm.¹¹⁹

Možnou interpretací slovní hříčky se jmény sousedů (Němec, Polskej, Maďarovičová, Rusín, Polabskej) je to, že problémy nastíněné ve hře se netýkají jen Čechů (např. chlapci z rodiny Polských jsou nezvedení, obtěžují sousedy klepáním na dveře). Hra sice ukazuje českou rodinu v nepřiliš lichotivém světle, nicméně tato rodina i její sousedé jsou částí jednoho domu. Jako hříčka může působit i původ postavy Viktora (z Veselí), jelikož Viktor rozhodně není příliš výmluvnou, nebo dokonce veselou postavou.

Užívání hovorového jazyka evokuje průměrnou rodinu, s průměrným přístupem k životu, nijak výjimečnou, což je příznačné pro ideu hry.

¹¹⁸ BALÍK, Štěpán. Jazyka prznění Pitínského Jana Antonína. *Divadelní revue*. 2001, roč. 12, č. 2, s. 42-50.

¹¹⁹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 232. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

Výrazným a důležitým prvkem jazyka *Pokojíčku* je užívání interpunkčních znamének a expresivních slovních spojení. Téměř každá věta je zakončena třemi tečkami, což značí nedorečenost výpovědi. Povstává tak jazyk plný zdání významových zámlk, informací, které nemají být z různých důvodů vyřčeny, jazyk plný tajemství, ale také vzájemného nepochopení. Neboť kde není řečeno vše, není prostor pro pochopení a empatii.

Ve snaze překonat Mariino mlčení se postavy začnou nekontrolovatelně překřikovat, vycházejí z nich proudy nadbytečných slov, čímž je podpořen dojem ze ztráty sebekontroly postav.¹²⁰ Ke konci dramatu je chaotičnost podpořena přerušováním výpovědi pomlčkami a neužíváním velkých písmen na začátku vět.

Matka: Ty nevíš – čím si – čistíš – zuby? – a kde teď máš být? – v centru – no tak – zopakuj mi – co máš – koupit –

Otec: Proč sis – to – nenapsala? – běž se – obout – letadlo – letí ráno – já ještě – nemám – sbalený – kufr –¹²¹

Kromě těchto případů rozrušení skladby věty se v *Pokojíčku* nevyskytují zásadné syntaktické odlišnosti, jako v případě Matky. Stejně tak lexikum není tolik výrazné a specifické. Jak již bylo řečeno, postavy hovoří jazykem, zdůrazňujícím jejich průměrnost, mohou být prakticky z kterékoli části naší republiky (přikláníme se k oblasti středočeské, především kvůli pravidelnému výskytu protetického *v* v promluvách), interpunkce zde slouží k dynamizaci výpovědí a k vyjádření jejich emotivnosti.

8. 3. TAŤKA STRÍLÍ GÓLY

Jazykové prvky této hry odpovídají jejímu žánru (coolness). V textu se nachází vysoká koncentrace vulgarismů, expresivních a nespisovných výrazů a idiomatických spojení.

¹²⁰ RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 45.

¹²¹ PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojíček: tři hry z doby rozvratu*. Brno: Větrné mlýny, 1997, s. 265. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

MIREK Kurva že já sem sem chodil
 trenér mě zítra zkope do krychle
 já ten chlast nenávidím¹²²

Autor na začátku textu uvádí, že je text plný interpunkčních nejasností a zdánlivých chyb, které mají být patrně důsledkem relativity situací (*Znamená to, že chybí-li ve větě čárka a tečka, je možno ve stejném pořadí dosadit otazník, pauzu, vykřičník, pauzu a tečku. Nebo ne. Záleží na rytmu.*¹²³).

Hovorovost jazyka se projevuje především v krácení vokálů (*muj host, vidiš, rumik*), užívání protetického *v* (*vona, vokurka*) a rozvolněné syntaxe, typické pro mluvený jazyk (*Dala bysem si co si mám dát Majku?*). Kombinace protetického *v* a moravského krácení pomáhá vytvořit osobitý styl vyjadřování.

Typografickou úpravou i jazykem (slovosledem i lexikálními prostředky) připomínají některé pasáže ze hry báseň, přičemž poetické vyznění bývá v některých případech narušeno vulgarismy, což působí v textu až absurdně.

BRONĚK Je tady takový
 kurva maminko
 les nebo co
 já do nohy
 sem střelil pyšně člověka
 rybáře¹²⁴

8. 4. NAHNILIČKO

Komický žánr této hry je podpořen užitým jazykem, obsahujícím hovorové prvky, vulgarismy a vtipná idiomatická spojení. Autorova práce s jazykem připomíná hru, vyskytují se zde i nelogické vtipné promluvy.

¹²² POKORNÝ, Jiří. *Taťka střílí góly. Česká divadelní hra 90. let.* Marie RESLOVÁ Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003, s. 287. ISBN 8070081511.

¹²³ Tamtéž, s. 274.

¹²⁴ POKORNÝ, Jiří. *Taťka střílí góly. Česká divadelní hra 90. let.* Marie RESLOVÁ Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003, s. 297. ISBN 8070081511.

Andy Hm. Tak já půjdu nasypat slepicím...
 Třetí Vy máte slepice?
 Andy Ne, ale dostal jsem strašnou chuť jim nasypat...¹²⁵

V *Nahniličko* je, podobně jako v Pitínského *Pokojíčku*, dynamizován text prostřednictvím tří teček, značících nedořečenost výpovědi.

Největší koncentrace idiomatických spojení, expresivních výrazů a vulgarismů se nachází na konci hry, kdy dochází k hlavnímu konfliktu a verbálnímu (i fyzickému) zápasu mezi postavami.

Señorita Seš smradlavej malej holub, zrádce a podvodník, seš okurková omáčka, seš podlej jogurt, prolhanej pes, šedej bažant, kterej nikdy nevyskočí na plot, manžestrovej futrál na buřty, suchej had, vyzpívaná skříňka na boty, ztracený hodiny, zvětralý žrádlo pro šakaly, tučná nuda, dřavej hrnec, zakletá angína, pohřební průvod, vyšisovaná lež, dvouokej magor, bezpohlavní písťalka, psí víno, kobliha, nahnílá paruka, starej tunel, žluklej sen, a teď dobře, ale dobře poslouchej: seš chlap, kterej nestojí za nic...!¹²⁶

Nadávky v Krausově podání se však odlišují od nadávek běžných v coolnes dramatu, protože vulgarismů se zde nachází minimum. Expresivity je dosahováno prostřednictvím neobvyklých slovních spojení. Všechny tyto prostředky podporují ironické a komické vyznění hry.

8. 5. ZÁZRAK V ČERNÉM DOMĚ

Jazyk této hry není příliš specifický. Postavy hovoří spisovným, místy hovorovým jazykem. Nespisovnost se projevuje zejména v užívání sufixu *–ej* u adjektiv mužského rodu, v nahrazování *mně* za *mi* u osobních zájmen, např. *věřte mně*, v používání zkrácených variant složených tvarů sloves, např. *řekls, jenžes, žes, zklamalas* atd., a v lexiku (*panák, hasák, fór*).

¹²⁵ KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 35. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

¹²⁶ KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006, s. 44. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

Jedinou zvláštností oproti běžnému jazyku jsou promluvy v němčině, se kterými by mohl mít recipient textu problém, pokud tímto jazykem nehovoří. Srozumitelnost je ovšem zaručena tím, že postavy mluvící německy opakují svou repliku i v češtině (Šárka, Dušan).

8. 6. ŽENY A PANENKY

V této hře je prostřednictvím jazyka podtržena osobnost jednotlivých postav. Každá z Žen hovoří jazykem odpovídajícím jejímu věku a charakteru, tj. vyjadřování Ženy 1 a Ženy 5 je infantilní, plné deminutiv (*papat, peřinky, děťátko, chvíličku, voziček*), Ženy 2 – 4 mluví nespisovně a užívají i vulgarismů (*krávo, magor, blbá*), které mnohdy působí kontrastně s promluvou Ženy 1 nebo Ženy 5.

Žena 1 Pejsci se nejedí! Já bych pejska chtěla, ne na jídlo, ale na hraní. Naučila bych ho, aby za mnou všude v hubě nosil panenky.

Žena 2 Čokly nežereme. Kdybysme si už nějakýho pořídili, tak jediné na hlídání (...).¹²⁷

Panenka oproti tomu hovoří spisovně, její jazyk je poetický, užívá neobvyklých slov a slovních spojení.

Panenka (...) Vždyť z toho nikdo nemá žádný užitek, jenom to rozkošné malé děťátko, co se vydá na kolébavou cestu příbytkem s panenkou v ruce nebo v malém kočárku. A ta malá ženička jede a naráží do všeho, co se náhodou postaví do cesty. Celý byt, celý svět je naplněn nepřátelskými bytostmi, živými i mrtvými(...)¹²⁸

V jiných ohledech se jazyk této hry nijak nevymyká, interpunkce je dodržována a nářeční prvky se zde nevyskytují.

¹²⁷ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 21. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

¹²⁸ GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009, s. 40. RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

8. 7. SHRnutí

Idea her s tématem rodiny bývá podporována i výběrem jazykových prostředků. Řeč, kterou jednotlivé postavy promlouvají, v sobě odráží jejich společenské zařazení i charakter. Z tohoto ohledu je nejexponovanějším textem Pitínského *Matka*, pro kterou její autor vytvořil umělý jazyk, aby co nejvíce zdůraznil proletářský charakter rodiny. Naopak nejneutrálnějším textem je *Zázrak v černém domě* M. Uhdeho, který obsahuje minimum specifických jazykových prvků. Typické je, že pokud autor volí velmi specifické jazykové prostředky (zejména dialektismy či slang), graduje kvantita těchto prostředků v závěru her. Jazyk se zde stává silně dynamizujícím činitelem, podporujícím emotivnost scén a pomáhá vytvořit pointu dramatu (většinou silně destruktivní).

ZÁVĚR

Analýzou vybraných her s tématem rodiny jsme dospěli k několika závěrům, které lze obecně vztáhnout na hry s tématem rodiny, vznikajících v posledních přibližně dvaceti letech.

Žánrově spadají analyzované texty do oblasti černých grotesek a v jednom případě coolness dramatu, přičemž obsahují i prvky modelového a absurdního dramatu.

Pro zkoumané hry je typické užití uzavřeného prostoru (většinou pokoje), kde dochází k bližšímu kontaktu aktérů, a tudíž k většímu množství konfliktů a vyhrocených situací. Na platformě mikroprostředí rodinného světa jsou demonstrovány celospolečenské problémy. Uzavřený prostor může být také alegorií na izolaci Československa od ostatních zemí v době komunismu (v některých hrách je tento rys značně propracován, zejména v dramatech J. A. Pitínského).

Dalším specifikem je poměrně přesně ohraničený časový rámec, děj her se odehrává zpravidla během jednoho dne (několika hodin).

Zajímavým společným rysem u monologů postav (monology však nejsou v analyzovaných hrách nijak časté, pracuje s nimi především A. Goldflam) je převážení reminiscencí nad reflexemi, které patrně napomáhají ilustraci propojení současných problémů postav s problémy minulými.

Postavy jsou do značné míry modelové – dominantní matka, snivý otec, děti se stávají obětmi napětí mezi rodiči, v pozdějším věku kopírují jejich špatné návyky a chování. Přesto nelze tvrdit, že by všichni autoři zkoumaných her pracovali se shodnými typy postav: vycházejí z několika základních modelů postav, které ve svých dramatech různě kombinují a obměňují (např. postava příchozího narušitele, spouštěče dramatického konfliktu – tato postava se nachází ve všech zkoumaných textech). Naopak ojedinělé je užití postavy – klauna (pouze ve hře *Nahniličko*, odpovídá to jejímu komediálnímu ladění).

Pro coolness dramatiku je typické užití zvířete jako zbraně, což je důsledně realizováno v coolness hře J. Pokorného. Tato hra obsahuje také ostatní rysy, obvyklé v coolness textech – dětská hračka jako zbraň, parodování policistů atd.

Vzhledem k tomu, že se jedná o černé grotesky (a jedno typické coolness drama), obsahují analyzované hry často i drastický moment – konflikt ústící ve zranění nebo smrt. Výrazným motivem všech her je jídlo, které může mít i podobu prostředku sloužícího k manipulaci jedné postavy jinou postavou (př. v *Matce* J. A. Pitínského postava Matky odmítá dát kvalitní potravu Dědečkovi). Typickým motivem je také patologie rodinných vztahů s přesahem do obecnější společenské roviny – hry s tématem rodiny lze tedy považovat za silně ideově ukotvené; jejich sociálně kritický apel může být doveden až na samé hranice uměleckého gesta; jsou komponovány jako jakési případové studie, experimentální prověřování slabin mezilidské komunikace a vzájemného soužití. Mají zjevné sociologizující ambice. K podpoření autorské ideje hry slouží ve zkoumaných hrách i jazyk. Autoři často pracují s nářečími a rozmanitými slangy, které napomáhají zařadit postavy do určité společenské vrstvy a jsou jedním z elementů utvářejících žánr dramatu.

ANOTACE

Příjmení a jméno autora: Kropáčová Lucie

Název katedry a fakulty: Katedra bohemistiky, Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

Název diplomové práce: Obraz rodiny v české dramatice po roce 1989

Vedoucí diplomové práce: Mgr. Lenka Pořízková

Počet znaků: 185 498

Počet příloh: 0

Počet titulů použité literatury: 45

Klíčová slova: česká literatura po roce 1989, drama, Jan Antonín Pitínský, Jiří Pokorný, Jan Kraus, Milan Uhde, Arnošt Goldflam, téma rodiny, mezilidské vztahy, coolness drama

Práce se zabývá analýzou dramatických textů vzniklých po roce 1989, konkrétně hrami *Matka* a *Pokojíček* Jana Antonína Pitínského, *Tatka střílí góly* Jiřího Pokorného, *Nahniličko* Jana Krause, *Zázrak v černém domě* Milana Uhdeho a *Ženy a panenky* Arnošta Goldflama. Zaměřuje se přitom na to, jakým způsobem pracují jednotliví autoři s tématem rodiny. Porovnává dané texty z hlediska užití postav, práce s časoprostorem, motivů a jazykových specifik. Soustředí se přitom na to, jakým způsobem tyto prostředky podporují autorskou ideu hry. Pozornost je věnována i politickému a sociologickému přesahu daných textů.

RESUMÉ

Tato diplomová práce se zaměřuje na analýzu několika dramát vzniklých po roce 1989, konkrétně her *Matka* a *Pokojíček* Jana Antonína Pitínského, *Tatka střílí góly* Jiřího Pokorného, *Nahniličko* Jana Krause, *Zázrak v černém domě* Milana Uhdeho a *Ženy a panenky* Arnošta Goldflama. Až na funkční výjimky nejsou brány v úvahu konkrétní inscenační realizace těchto her, z metodologického hlediska se práce soustředí na analýzu samotných dramatických textů. Východiskem rozborů jsou tištěné verze textů, zohledněny jsou i autorské a režijní poznámky, protože v současné dramatice mívají velmi těsný vztah k samotnému textu hry. Práce je členěna do několika oddílů: od nejobecnějších informací (umístění daných her do kontextu české dramatické tvorby) po konkrétní analýzy časoprostoru, postav, motivů a jazyka.

Nejprve jsou hry vsazeny do kontextu české dramatické tvorby po roce 1989, tedy na tendence, které ovlivňují vznik dramatických textů v posledních asi dvaceti letech, a na to, jakým způsobem se tyto tendence promítly do her s rodinnou tematikou. Součástí práce je i zamyšlení nad stavem porevoluční společnosti.

Analyzované hry jsou specifické společným tématem, tj. rodinou a vztahy jejích příslušníků. Na základě těchto vztahů, jejich deformit a vzájemných konfliktů mezi postavami, autoři upozorňují na alarmující stav mezilidských vztahů v české společnosti, nejčastěji přitom užívají žánr černé grotesky. Tyto tendence se přitom netýkají jen naší země, ale i okolních států. V české dramatice se tak projevil například žánr coolness, který pochází z Velké Británie a jenž se snaží prostřednictvím hyperbolizovaných vyjádření upozornit na vzrůstající násilí ve společnosti. Tento proud ovlivnil i české autory her s rodinnou tematikou.

Rozbor časoprostoru daných her ukázal, že je pro ně typické užití uzavřeného prostoru, nejčastěji jednoho pokoje. Pouze jedna hra s pokojem nepracuje (*Tatka střílí góly*), nicméně odehrává se v jasně vymezeném, uzavřeném prostoru fotbalového hřiště. Z hlediska práce s časem jsou všechny hry

jednotné v užití ohraničeného časového rámce – děj se u zkoumaných dramat odehrává v krátkém časovém úseku, zpravidla během několika hodin.

Postavy v analyzovaných hrách jsou do značné míry modelové. Autoři pracují nejčastěji s typem dominantní matky, submisivního otce a dětí, doplácetých na jejich konflikty. Děti v pozdějším vztahu kopírují nežádoucí jednání svých rodičů. V užití těchto postav se jednotlivé hry odlišují, např. v *Zázraku v černém domě* je dominantní osobou otec, nikoli matka. Všechny hry však obsahují postavu „cizího elementu – příchozího narušitele“, která svým příchodem mezi stálé postavy generuje dramatický konflikt. V některých hrách se postavy – oběti liší od ostatních aktérů tím, že s nimi nekomunikují, resp. že používají takový komunikační kód, který je jejich okolí nesrozumitelný.

Motivy jsou v daných hrách rovněž podobné. Všechny hry obsahují motiv jídla a deformovaných rodinných vztahů, časté jsou motivy smrti (především vnitřní, duševní smrti postav), motiv násilí a strachu. Motivy jsou často spjaty s varováním před komunistickým režimem.

Pro podporu ideje hry užívají autoři her s rodinnou tematikou i specifické jazykové prostředky, nejčastěji různá nářečí a slangy. Postavy promlouvající tímto jazykem se tak jasně začleňují do určité společenské vrstvy.

Hry s rodinnou tematikou varují před několika jevy: před násilím ve společnosti, nedostatkem lásky a porozumění mezi lidmi, ale také před komunistickým režimem – ukazují čtenáři (divákovi), jak fatální následky může mít život v nesvobodě.

SUMMARY

This thesis focuses on the analysis of several dramas that have occurred since 1989, namely *Matka* and *Pokojíček* by Jan Antonín Pitínský, *Tatka strílí góly* by Jiří Pokorný, *Nahniličko* by Jan Kraus, *Zázrak v černém domě* by Milan Uhde and *Ženy a panenky* by Arnošt Goldflam. Aside from the functional exceptions are not taken into account the specific implementation of staging the dramas, from a methodological point of view, the work focuses on the analysis

of dramatic texts themselves. The starting point of analysis are printed versions of texts are taken into account and writing and directing notes, because in the current drama have very close relationship to the actual text of the play. The work is divided into several sections: from the most general information (locations of the dramas in the context of Czech Drama) for a specific space-time analysis, characters, themes and language.

First dramas are embedded in the context of Czech drama after 1989, the trends that influence the creation of dramatic texts in the last twenty years, and how these trends shows in the dramas with family themes. The work is a reflection on the state of post-revolutionary society.

Analyzed specific dramas are a common theme: family and relationships of its members. Based on these relationships, deformities and their mutual conflicts between characters, the authors draw attention to the alarming state of interpersonal relations in the Czech society, most often while using the black comedy genre. These trends do not concern only our country but also neighboring countries. In the Czech drama is the genre proved such coolness that comes from the UK that seeks expression through attention to the increasing violence in society. The current Czech artists influenced dramas with family themes.

Space-time analysis of the dramas showed that they are characterized by the use of an enclosure, usually one room. Only one drama room does not work (*Tatka střílí góly*), however it takes place in clearly defined, confined space the football field. In terms of time management games are all limited by the use of a single time frame – the plot is examined at the drama takes place in a short period of time, usually within a few hours.

The characters in the analyzed dramas are largely model. The authors work with the most often type of dominant mother, submissive father and children suffering because of their conflicts. Children in the relationship later copy undesirable behavior of their parents. The use of these characters may be different in some dramas, such as *Zázrak v černém domě*, there is the dominant person father, not mother. But all dramas contain the character „foreign element – the incoming intruders” that joins the permanent characters and generates a dramatic

conflict. In some dramas, the characters – victims differ from other players that do not communicate with them, respectively they use such a communication code that is incomprehensible to their surroundings.

Motives in these dramas are also similar. All games contain the motive of food and distorted family relationships are common themes of death (especially the inner, spiritual death figures), theme of violence and fear. Motives are often linked with a warning against the communist regime.

To support the idea of dramas with a family theme authors use language-specific resources, mostly various dialects and slang. Character speaks the language is so clearly integrated into a particular social class.

Dramas with family themes warn several phenomena: the violence in society, lack of love and understanding between peoples, but also the communist regime – shows the reader (viewer), how much may be fatal consequences of life without freedom.

SEZNAM LITERATURY

PRIMÁRNÍ LITERATURA

GOLDFLAM, Arnošt. *Ženy a panenky*. Brno: Větrné mlýny, 2009.

RozRazil - Současná česká hra, 76. ISBN 978-80-86907-66-6.

ISBN 80-203-0087-2.

KRAUS, Jan. *Nahniličko*. Brno: Větrné mlýny, 2006. Současná česká hra (2005 – 2006), 6. ISSN 1213-7022.

PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Ananas, Park, Pokojiček: tři hry z doby rozvratu*.

Brno: Větrné mlýny, 1997. Dramatické texty, sv. 3. ISBN 80-902073-6-7.

PITÍNSKÝ, Jan Antonín. *Matka: Sociální drama*. Praha: Dilia, 1989. ISBN 80-203-0087-2

POKORNÝ, Jiří. *Tatka střílí góly. Česká divadelní hra 90. let*. Marie RESLOVÁ

Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Divadelní ústav, c2003. ISBN 8070081511.

UHDE, Milan. *Zázrak v černém domě: Komédie o dvou dílech*. Disk: časopis pro studium scénické tvorby. 2005, č. 11. ISSN 1213-8665. Dostupné z:

<http://casopisdisk.amu.cz/cs/archiv/rocnik-2005/disk-11-brezen-2005/disk-11-brezen-2005/view>.

SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

Monografie, sborníky a slovníky

BACHTIN, Michail Michajlovič. *Román jako dialog*. Daniela HODROVÁ. Jiří PELÁN. Vladimír SVATONĚ. Praha: Odeon, 1980. Ars: literárněvědná řada.

BRADNOVÁ, Hana a kol. *Encyklopedický slovník*. Praha: Odeon: Encyklopedický dům, 1993. ISBN 80-207-0438-8.

GOLDFLAM, Arnošt, Petr ŠTĚDRONĚ a Jiří TRÁVNÍČEK. *Několik historek ze života AG: rozhovor s Petrem Štědroněm a Jiřím Trávníčkem*. Brno: Host, 2006. ISBN 80-7294-183-6.

HODROVÁ, Daniela. *--na okraji chaosu--: poetika literárního díla 20. století*. Praha: Torst, 2001. ISBN 80-7215-140-1.

HOFFMANNOVÁ, Jana. Vliv cool dramatiky a "drsný" jazyk současných českých her.
In: *Otázky českého kánonu: Hodnoty a hranice : svět v české literatuře, česká literatura ve světě : sborník příspěvků z III. kongresu světové literárněvědné bohemistiky*. Stanislava FEDROVÁ. Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, 2006, s. 588 – 597. Edice K, 11. ISBN 80-85778-51-3
(1. svazek), 80-85778-50-5 (soubor).

LUKEŠ, Milan. *Umění dramatu*. Praha: Melantrich, 1987. Estetika divadelní a filmové tvorby.

PAVLOVSKÝ, Petr a kol.. *Základní pojmy divadla: Teatrologický slovník*. Praha: Libri & Národní divadlo, 2004. ISBN 80-7258-171-6 (Národní divadlo), 80-7277-194-9 (Libri.)

RESLOVÁ, Marie, Ondřej ČERNÝ, Jan DVOŘÁK, Zdeněk HOŘÍNEK, Hubert KREJČÍ, Eva PETLÁKOVÁ a Egon TOBIÁŠ. *J. A. Pitínský: Od Ameriky k Daliborovi*. Praha: Pražská scéna, 2001. ISBN 80-86102-01-7.

RIMMON-KENANOVÁ, Shlomith. *Poetika vyprávění*. Vanda Pickettová. Brno: Host, 2001. Strukturalistická knihovna, 7. ISBN 80-7294-004-X.

SLAWINSKA, Irena. *Divadlo v současném myšlení*. Praha: Nakladatelství studia Ypsilon, 2002. ISBN 80-902482-6-8.

VODIČKA, Libor. *Drama. V souřadnicích volnosti: česká literatura devadesátých let dvacátého století v interpretacích*. Petr HRUŠKA. Praha: Academia, 2008. ISBN 978-80-200-1630-0.

VŠETIČKA, František. *Stavba dramatu: o kompoziční poetice ruského, polského a slovenského dramatu*. Olomouc: Vydavatelství Univerzity Palackého, 1996. ISBN 80-7067-625-6.

ZÁVODSKÝ, Artur. *Drama a jeho výstavba*. Libuše ZBOŘILOVÁ. Brno: Krajské kulturní středisko v Brně, 1971.

Periodika

BALÍK, Štěpán. Jazyka prznění Pitínského Jana Antonína. *Divadelní revue*. 2001, roč. 12, č. 2, s. 42–50.

ERML, Richard. Milan Uhde: Zázrak v černém domě. *Reflex: společenský týdeník*. Praha: Ringier ČR, 2007, roč. 18, č. 12, s. 59. ISSN 0862-6634.

ERML, Richard. Návrat uraženého syna. *Divadelní noviny*. 2007, roč. 16, č. 13, s. 59.

ERML, Richard. Zázrak se nekonal. *Divadelní noviny: kulturní čtrnáctideník pro divadelníky a jejich diváky*. 2008, roč. 17, č. 4, s. 7. ISSN 1210-471x.

HAVELKOVÁ, Petra. Goldflamovy hry vypovídají o frustraci z absurdity lidského údělu. *Host: literární měsíčník*. Brno: Spolek přátel vydávání časopisu HOST, 2002, roč. 18, č. 6, s. 13–14. ISSN 1211-9938.

HOROŠČÁK, Marek. Můj malinkatý, stydlivý coolness. *Svět a divadlo*. 2001, roč. 12, č. 4, s. 85–87. ISSN 0862-7258.

HOŘÍNEK, Zdeněk. Postmoderní romantik J. A. P. *Svět a divadlo: SAD*. 1993, roč. 4, č. 2, 134–144. ISSN 0862-7258.

HOŘÍNEK, Zdeněk. Život „nahniličko“. *Lidové noviny*. Praha: Lidové noviny, 1995, roč. 8, č. 81, s. 11. ISSN 0862-5921.

HRADEC, Josef. Zcela nekrálovské vraždění: (Úvahy o hře J. A. Pitínského „Matka“). *Svět a divadlo*. 1990, roč. 1, č. 1, s. 30–37.

HRBOTICKÝ, Saša. Milan Uhde překvapil rodinnou groteskou: Návrat českého dramatika. *Hospodářské noviny: Deník pro ekonomiku a politiku*. Praha: Economia, a.s, 2007, roč. 51, č. 56, s. 10. ISSN 0862-9587.

CHUCHMA, Josef. Matka dosti drásavá. *Tvorba: list pro kritiku a umění*. 1990, č. 5, s. 22. ISSN 0139-5513.

JUST, Vladimír. Naměkko, nebo nahniličko?. *Literární noviny*. Praha: Společnost pro Literární noviny, 1995, roč. 6, č. 26, s. 10. ISSN 1210-0021.

LAZORČÁKOVÁ, Tatjana. Groteskní záznam světa: Zpráva o české dramatice devadesátých let 20. století. *Česká literatura*. 2003, roč. 51, č. 1, s. 13–25. ISSN 0009-0468.

LAZORČÁKOVÁ, Tatjana. Od černé grotesky k jevištní lyrice. *Lidové noviny*. Praha: Lidové noviny, 2008, roč. 21, č. 54, s. 23. ISSN 0862-5921.

LJUBKOVÁ, Marta. „Cool“ dramatika. A co dál?. *Revolver Revue: Kritická příloha*. 2002, č. 22, s. 64–68. ISSN 1211-118X.

MACHALICKÁ, Jana. Nesnesitelná rodina podle Uhdeho: Dramatikovu novou hru s názvem Zázrak v černém domě uvedlo Divadlo Na zábradlí v režii Juraje Nvoty. *Lidové noviny*. Praha: Lidové noviny, 2007, roč. 20, č. 69, s. 4. ISSN 0862-5921.

MIKULKA, Vladimír. Mnohem větší nevкус, než by se dalo čekat. *Denní telegraf*. 1995, roč. 4, č. 81, s. 10. ISSN 1210-8391.

MLEJNEK, Josef. Pitínského *Matka* v ústecké „dekonstrukci“. *Svět a divadlo*. 1996, roč. 7, č. 2, s. 189–191.

RESLOVÁ, Marie. Co se stalo v Pokojíčku. *Svět a divadlo*. 1993, roč. 4, č. 4, s. 44–53.

RESLOVÁ, Marie. Na jevišti se účtuje a zní odtud varování: Současná česká divadelní dramatika. *Hospodářské noviny: Deník pro ekonomiku a politiku*. Praha: Economia, a.s, 2007, roč. 51, č. 96, s. 12. ISSN 0862-9587.

RESLOVÁ, Marie. Obraz, záznam nebo komentář doby?. *Svět a divadlo: SAD*. 1995, roč. 6, č. 5, 70–80. ISSN 0862-7258.

ŠEBESTA, Václav. ... Jiří Pokorný a Ústecká škola.... *Svět a divadlo*. 2003, roč. 14, č. 3, s. 91–101. ISSN 0862-7258.

Internetové zdroje

Arnošt Goldflam. *Portál české literatury* [online]. 1. 11. 2008 [cit. 2012-03-24]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/autori/goldflam-arnost/>

Autoři: Jiří Pokorný. *Portál české literatury* [online]. 2006 [cit. 2012-08-14]. Dostupné z: <http://www.czechlit.cz/autori/pokorny-jiri/>

KROČA, David. Téma rodiny v české dramatice 90. let 20. století. *Školní vzdělávací programy: Dokumenty na téma český jazyk a literatura* [online]. 2006 [cit. 2012-08-09]. Dostupné z: <http://svp.muni.cz/ukazat.php?docId=500>

NOVOTNÝ, Vladimír. Milan Uhde. In: Slovník české literatury po roce 1945 [online]. 19. 11. 2011 [cit. 2012-03-25]. Dostupné z: <http://www.slovníkceskeliteratury.cz/showContent.jsp?docId=445&hl=milan+uhde+>

ODAHA, Tomáš V. Milan Uhde: Zázrak v černém domě. *V noci jsem snil, že jsem motýlem* [online]. 2009, 12. 7. [cit. 2012-05-08]. Dostupné z: <http://www.odaha.com/tomas-odaha/recenze/divadlo/na-zabradli/milan-uhde-zazrak-cernem-dome>

RADOVÁ, Dana. Rozhovor s Arnoštem Goldflamem a Petrou Goldflamovou-Štětinovou. *Žába na prameni, o. s.* [online]. 2006, 24. 6. [cit. 2012-05-08]. Dostupné z: <http://www.zabanaprameni.cz/zabi-rozhovory/47/rozhovor-s-arnostem-goldflamem>

KAJÍNEK, Milan. Recenze: Nahniličko - vztahové etudy, pochybné obchody a alkoholové dýchánky očima Jana Krause. *Velká epocha* [online]. 2011 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z: <http://www.velkaepocha.sk/2011021316214/Recenze-Nahniličko-vztahove-etudy-pochybne-obchody-a-alkoholove-dychanky-ocima-Jana-Krause.html>

SATKOVÁ, Naďa. Taťka střílí góly pod trenérským dohledem Martina Františáka. *Nekultura.cz* [online]. 2009 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z: <http://www.nekultura.cz/divadlo-serial-mimoprazsky-rozcestnik/tatka-strili-goly-pod-trenerskym-dohledem-martina-frantisaka.html>

VRCHOVSKÝ, Ladislav. Taťka střílí góly. *Český rozhlas* [online]. 2009 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/mozaika/divadlo/_zprava/673874

ŠPRINCL, Jan. Taková normální rodinka s židovskou hvězdou. *Aktuálně.cz* [online]. 2007 [cit. 2012-07-16]. Dostupné z: <http://aktualne.centrum.cz/kultura/umeni/clanek.phtml?id=378345>