

.....

## Abstrakt v českém jazyce

Tato práce se zabývá analýzou motivu hlasu a jeho rozličnými formami a významy ve třech vybraných hrách Samuela Becketta. Vzhledem k tomu, že je téma slov a především hlasu jedním z autorových celoživotních zájmů, prostupuje tento motiv již jeho raným prozaickým dílem a nachází mnohdy více vyhovující a sofistikované vyjádření až v autorových pozdějších hrách pro rozhlas, televizní vysílání a divadlo. Hlas je vskutku často se vyskytujícím prvkem uplatňovaným v mnoha různých situacích: hlasy se aktivně účastní utváření jak postav, tak vnější reality, jejíž jsou tyto postavy součástí; mnozí z Beckettových vypravěčů jsou sužováni hlasy, které se jim neustále ozývají v hlavách; hlasy také představují vzpomínky a dřívější „já“ postav, které se nakonec transformují do velmi svérázné a samostatné postavy. Hry *Embers*, *Eh Joe* a *That Time* byly záměrně zvoleny pro rozbor motivu hlasu jak na základě jejich tématické podoby, tak i pro různorodost jejich realizace prostřednictvím tří různých médií.

Úvodní kapitola nastiňuje původ tématu hlasu v Beckettově nedramatickém díle a pokouší se zhruba vytyčit několik základních rysů tohoto motivu s ohledem na jeho uplatnění v autorových pozdějších dramatických hrách. Kapitola se krátce věnuje roli jazyka - a jeho auditivního protějšku - v souladu s jeho schopností vytvářet a s jeho vztahem k časté problematice tvůrce a díla. Dále krátce pojednává o takzvaném beckettovském paradoxu, spočívajícím v nedostatečnosti jazyka pro vyjádření skutečnosti, i když je shledáván jediným možným prostředkem komunikace. Stejná kapitola se taktéž zabývá konceptem duality mezi tělem a myslí - fyzickou existencí a lidským vědomím - a jejich neschopností navázat kontakt. V díle Samuela Becketta se tento rozpor projevuje ve vzrůstající inklinaci ke zhuštěnějším formám vyjádření, přičemž jeho obrat k minimalismu se odráží v narušení obecně přijímané dramatické rovnováhy mezi vizuální a auditivní složkou.

Následující tři kapitoly tvoří hlavní část této práce. Každá z nich je věnována podrobnější analýze jedné z her a média, ve kterém má být primárně realizována. Vzhledem k tomu, že se všechna tři dramata zabývají obdobnými tématy, realizace dříve zmiňovaného konceptu hlasu a obsahu, který s sebou nese, je nahlížena z pozice jejich shodnosti se specifiky daných médií. Závěrečná část práce se věnuje shrnutí témat probíraných

.....

v kontextu motivu hlasu a poskytuje krátký komentář k jednotlivým hrám. Tím se mimo jiné snaží poukázat na Beckettův perfekcionistický styl a jeho neustálé úsilí dosáhnout lepšího vyjádření, které se odráží vedle dalších oblastí i v jeho zájmu o média.