

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

Filozofická fakulta

Ústav českého jazyka a teorie komunikace

Bakalářská práce

Magdaléna Denková

STYL DIVADELNÍCH HER ARNOŠTA GOLDFLAMA

The Style of Arnošt Goldflam's Plays

2014

vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

Chtěla bych zde moc poděkovat vedoucímu bakalářské práce prof. PhDr. Petru Marešovi, CSc. za trpělivost, vstřícný přístup a cenné rady.

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

*V Praze dne 12. května 2014*

## Abstrakt

Práce představuje Arnošta Goldflama jako autora divadelních her se svébytným postavením v české kultuře. Shrnuje základní poznatky o povaze a stylu dramatických textů a na jejich základě se zabývá stylovou a jazykovou analýzou omezené části jeho díla, původních dramatických textů. Vychází z korpusu dvanácti her, které reprezentují tento druh autorovy tvůrčí práce od 80. let do nedávné doby. Za cíl si klade stanovit jejich základní charakteristické rysy a jazykové prostředky podílející se na struktuře a smyslu jednotlivých her. Na základě rozboru prostředků stylové výstavby z jednotlivých rovin a oblastí jazyka definuje nejvýraznější společné stylové rysy všech zahrnutých textů a také autorův vývoj v oblasti užívání jazyka a utváření stylu. Goldflamova divadelní práce je charakteristická nejen výběrem témat, ale i způsobem jejich jazykového a inscenačního podání. Tvůrčí činnost autora je stále neuzavřená, práce nabízí pohled pouze do vybrané oblasti jeho práce.

Klíčová slova: stylové rysy, monolog, dialog, stylizace, promluva, postava, komika, situace, jazykový prostředek, intertextualita, mluvenost, expresivita

## Abstract

This thesis presents Arnošt Goldflam as playwright with a peculiar position in the Czech culture. It summarizes basic knowledge about nature and style of dramatic texts and, on the basis of this knowledge, deals with stylistic and linguistic analysis of the part of the author's works which are original dramatic texts. It's based on the corpus of twelve games, that represent this kind of his creative work from the 80's until recently. The objective of the thesis is to determine the basic characteristics and language instruments involved in the structure and meaning of each game. Based on the analysis of instruments stylish construction of various levels and areas of language it defines the most significant common features stylish of all included texts and also author's progression in the use of language and style formation. Goldflam's theater work is characterized not only by choosing subjects, but also in the way of their language and staging interpretation. Author's creative activity is still undone, the thesis offers a view of only the selected area of his work.

Keywords: stylish features, monologue, dialogue, stylization, speech, character, comic, situation, language instrument, intertextuality, usage of words, expressivity

## OBSAH

Úvod.....	7
1. Postavení Arnošta Goldflama v současné české literatuře a kultuře.....	9
2. Celková charakteristika stylu dramatických textů.....	11
3. Analýza divadelních her.....	13
3.1 Monodramata.....	13
3.1.1 Biletářka.....	13
3.1.2 Červená knihovna.....	15
3.2 Návrat ztraceného syna.....	16
3.2.1 Jazyk a styl.....	16
3.3 Útržky z nedokončeného románu.....	19
3.3.1 Jazyk a styl.....	19
3.4 Písek (Tak dávno... ).....	21
3.4.1 Jazyk a styl.....	22
3.5 Pavel Jedlička a Jenda Krahulík.....	26
3.5.1 Jazyk a styl.....	27
3.6 Několik historek ze života Bédi Jelínka.....	29
3.6.1 Jazyk a styl.....	30
3.7 Sladký Theresienstadt aneb Vůdce daroval Židům město.....	31
3.7.1 Jazyk a styl.....	32
3.8 Smlouva.....	34
3.8.1 Jazyk a styl.....	35
3.9 Já je někdo jiný.....	36
3.9.1 Jazyk a styl.....	36
3.10 Ředitelská lóže.....	39
3.10.1 Jazyk a styl.....	39
3.11 Doma u Hitlerů.....	41
3.11.1 Jazyk a styl.....	41
3.11.2 Záznam inscenace.....	43
4. Základní stylové rysy Goldflamovy tvorby.....	44
4.1 Syntax.....	44
4.2 Morfologie a hláskosloví.....	44
4.3 Lexikální stránka.....	45

4.4 Implicitnost, explicitnost vyjádření.....	46
4.5 Jména postav.....	46
4.6 Prostředky komiky.....	47
4.7 Intertextualita.....	47
4.8 Stylizace mluvenosti.....	48
Závěr.....	49
Seznam literatury.....	51

## Úvod

Tato bakalářská práce se zabývá dramatickými texty Arnošta Goldflama a pokouší se popsat charakteristické významotvorné prostředky a prostředky stylové výstavby v těchto textech především s ohledem na jejich jazykovou stránku. Abychom lépe pochopili význam a funkci užívání jazyka a dalších prostředků výstavby textů Arnošta Goldflama, musíme se nejprve seznámit s jeho pozicí v současné české literatuře a kultuře.

Vzhledem ke specifické povaze všech divadelních textů je třeba také připomenout charakteristické rysy této oblasti slovesného umění, především vlastnosti jejího jazyka a stylu. Na tomto základě podrobíme analýze vybrané texty.

V této práci se zaměřuji pouze na Goldflamovy původní autorské divadelní hry. Rozhlasové hry, divadelní scénáře, dramaturgie, úpravy a operní libreta ponechávám mimo pozornost. Kompletní bibliografie Arnošta Goldflama do roku 2010 je sepsána v souboru *Písek a jiné kousky*<sup>1</sup>. Při analýze jazyka a stylu divadelních her rovněž vycházím ze znění vydaných v tomto souboru. Hry zařazené do této edice byly před vydáním revidovány autorem, k jejich zněním tedy můžeme přistupovat jako k autorizovaným.

V souboru je vydáno dvanáct původních Goldflamových her, jimiž se bude zabývat tato práce: *Návrat ztraceného syna* (1983), *Biletářka* (1983), *Útržky z nedokončeného románu* (1984), *Červená knihovna* (1985), *Písek (Tak dávno...)* (1987), *Pavel Jedlička a Jenda Krahulík* (1988), *Několik historek ze života Bědi Jelínka* (1994), *Sladký Theresienstadt aneb Vůdce daroval Židům město* (1996), *Smlouva* (1998), *Já je někdo jiný* (2001), *Ředitelská lóže* (2003), *Doma u Hitlerů* (2006). V případě posledního zmiňovaného textu přihlížím i k záznamu divadelního představení této hry.

Při rozboru budu postupovat chronologicky podle roků vzniku jednotlivých textů. Považuji tento postup za výhodný pro závěrečné definování případného stylového vývoje autora i společných či výrazných stylových rysů všech zahrnutých textů. Mimo chronologii vyčleňuji při své analýze z výše uvedeného korpusu dvě monodramata z 80. let (*Biletářka* a *Červená knihovna*). Svým monologickým charakterem jsou totiž typově odlišná od ostatních zmiňovaných her a sdílejí spolu některé rysy.

V analytické části zavádím pro snazší orientaci v primární literatuře (*Písek a jiné kousky*) při citacích z textů následující zkratky jednotlivých divadelních her (řazeno dle

---

<sup>1</sup> Goldflam, A.: *Písek a jiné kousky*. Ed. J. Kovalčuk. Brno: Větrné mlýny 2010.

soupisu výše): NZS, B, UNR, ČK, P, PJK, BJ, ST, S, J, ŘL, DH. Při neodsazené citaci v kurzívě odlišuji scénické poznámky tučnou kurzívou.



# 1. Postavení Arnošta Goldflama v současné české literatuře a kultuře

Divadelní teoretik Zdeněk Hořínek v souvislosti s Arnoštem Goldflamem zmiňuje, že nemůže říci k této umělecké osobnosti nic definitivního, žádné absolutní konečné zhodnocení. Goldflamův vývoj totiž ještě není ukončen (Hořínek, 1998a). Pokusím se tedy o jazykovou a stylovou charakteristiku jeho díla a jeho zasazení do kontextu české kultury a literatury, která by mohla platit pro současnost, a to za využití dosud napsaných textů. V konečném důsledku se tedy přirozeně nemůže jednat o celkový kritický pohled na Goldflamovu tvůrčí osobnost, ale pouze o náhled do její určité oblasti v omezeném časovém období.

Arnošt Goldflam (nar. 1946) vystudoval činoherní režii na brněnské JAMU. Působil v prostějovském Hanáckém divadle, později v brněnském HaDivadle, a to jako režisér i herec. Kromě režie se tedy sám věnuje také herectví. Co nás ale nyní zajímá nejvíce, to je jeho vlastní tvůrčí psaní, konkrétně dramatické texty.

Goldflam zná divadelní prostředí velmi dobře ze všech tří hlavních úhlu pohledu – režijního, hereckého a dramatikova, tedy z pohledu tvůrce divadelního textu. Je těžké zcela odlišit a rozlišit tvář Goldflama režiséra a Goldflama dramatika, obě se prolínají a jedinečným způsobem spolupracují (Kovalčuk, 1989).

Nicméně i Goldflam prošel určitým, samozřejmě stále neskončeným, vývojem. Výchozím bodem pro něj byla čistě režijní práce. Od té přešel ke spolupráci na scénářích, což posléze vyústilo až k realizaci vlastních autorských záměrů v podobě původních dramatických textů jako předloh pro jevištní zpracování.

V režijní práci lze vysledovat groteskní přístup k jednotlivým situacím i k samotnému lidskému jednání. Atmosféru divadelního představení vytváří Goldflam režisér v duchu přístupu studiových divadel 70. let k inscenační práci. Důraz je kladen na téma, to je naplňováno různorodými prostředky za pomoci vhodného materiálu ze všech oblastí umění i reálného života člověka. Vše za jediným cílem – co nejpůsobivěji toto téma sdělit a podat je co nejcelistvěji. Vůbec přitom nemusí jít o předložení řešení daného problému, spíše o jeho nastolení a živé zobrazení a ztvárnění. Přitom pracuje se symbolikou a skrytými významy.

Do popředí vystupuje asociativní přístup k dějové lince. Spočívá ve sledu divadelních obrazů a situací, které jsou poskládány v kompaktní celek. Důraz se klade rovněž na přínos jednotlivých herců jako jedinečných osobností (Kovalčuk, 1989).

Ve svých autorských textech Goldflam volně navazuje na výše zmíněný divadelní směr a čerpá z něho pro svou práci. Zvláštní oblastí jeho dramatické tvorby jsou monodramatické texty, v nichž využívá zcela všední situace k zobrazení hraničních poloh lidského charakteru. Typické je pro Goldflama volné pojetí času, nenechává se jím totiž nijak svazovat. Dovoluje si svobodně se pohybovat na časové ose, přesouvat se, vracet se vzad i nahlížet do budoucnosti (Kovalčuk, 1989). Tento přístup přímo koresponduje s asociativním a obrazovým charakterem velké části Goldflamových her.

Vzdaluje se tedy od tradičního budování souvislé fabule. Mezi principy, které se podílejí na významové stavbě jeho divadelní hry a které se také přirozeně odrážejí v jazykové stránce díla, určitě patří paralelnost, kontrast, práce s opakováním a změnou, s mnohoznačností a přeneseným významem (Hořínek, 1998b).

Tématem jsou pak rozličné problémy lidské existence a povahy. Na jedné straně vzhledem k velkým dějinám civilizace, kde musí mít člověk svůj úděl ve vztahu k době, ve které zrovna žije (židovská otázka ve hře Sladký *Theresienstadt aneb Vůdce daroval Židům město*), na straně druhé vzhledem k malým dějinám jednotlivců, k jejich životnímu vývoji i vnitřnímu světu, který může mít v krajním případě pokřivenou podobu (např. *Biletářka*). Na základě těchto malých osobních dějin dochází Goldflam k obecným pravdám a závěrům.

Je tedy zřejmé, že Arnošt Goldflam má v české literatuře zcela specifické postavení, a to nejen způsobem divadelní práce, ale i výběrem témat. Po jazykové a stylové stránce, které se také podílejí na významovém rozměru děl, se na vybrané hry zaměříme v dalších oddílech.

## 2. Celková charakteristika stylu dramatických textů

Na výstavbě dramatického textu se podílí mnoho faktorů. Ve své podstatě je založen na sdělování děje prostřednictvím dialogu jednajících postav, které ztvárňují jednotliví herci. Dialogem se rozumí „jazykový projev střídavě pronášený dvěma nebo více mluvčími, kteří si navzájem své promluvy zpravidla adresují“<sup>2</sup>. Jazyk tedy hraje stěžejní úlohu stejně jako v ostatních dílech slovesného umění. Vedle toho hraje důležitou roli popis jevištní akce ve scénických poznámkách.

Může být užito i monologu jako „samostatné promluvy, která je protikladem rozhovoru, při níž na jevišti zůstává jediný herec a hovoří sám k sobě“<sup>3</sup>. Popis prostředí a postav je vyjádřen scénickými poznámkami, ty jsou viditelné v konkrétní jevištní realizaci kostýmů, kulis a rekvizit. Charakteristika postav je vždy nepřímá, postavy se představují pomocí vlastní promluvy v součinnosti s reakcemi v dialozích.

Ačkoliv se obojí podílí na struktuře dramatu, je funkce dialogu a monologu odlišná. Dialog děj posouvá, monolog narušuje dějovou linii. Dialog je určen vztahem mluvčích (zda jsou v konfliktu, ve shodě či na sebe navazují) a situací. Monolog pak zvyšuje dramatické napětí a zasahuje do dějové linie, může však obsahovat i prvky typické pro dialog.<sup>4</sup>

Stylem rozumíme způsob výběru a uspořádání jazykových prostředků, ráz uměleckého textu „cílevědomě volený a uspořádaný tak, aby obsahem i formou vyhovoval komunikačnímu záměru autora“ (Čechová, 2008, s. 16). Při stylistickém rozboru uměleckého textu sledujeme jazyk autora a následně funkci užití zvolených prostředků jednotlivých jazykových rovin (Čechová, 2008, s. 297).

Abychom postihli jazyk a styl uměleckého textu co nejcelistvěji a nejsystematičtěji, je dobré nahlížet text z hlediska jednotlivých rovin jazyka. *Současná stylistika* vymezuje v souvislosti s uměleckými texty rovinu syntaktickou, rovinu tvarosloví a hláskosloví a rovinu lexikální. Ve všech výše zmíněných rovinách budeme sledovat také užití různých útvarů národního jazyka a aplikování rysů mluvenosti. V dramatu se totiž stává obecná čeština po druhé světové válce základním útvarem a v poslední době se objevují dramata psaná pouze obecnou češtinou (Hausenblas, 1969).

---

<sup>2</sup> *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel 1977. str. 73.

<sup>3</sup> *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel 1977. str. 235.

<sup>4</sup> *Knížka o jazyce a stylu soudobé české literatury*. Praha: Orbis 1962.

Co je rovněž důležité při popisu uměleckých textů, je užívání citátů a aluzí a míra implicitnosti a explicitnosti vyjádření. Náznaky vyžadují divákovu pozornost, vysoce se v uměleckých textech uplatňují konotace (Čechová, 2008, s. 325–327). Specifickým rysem dramatického textu je jeho psaná podoba, která ovšem počítá s mluvenou realizací. Jana Hoffmannová popisuje prvky mluvené češtiny v uměleckých textech. Mezi veřejným a soukromým projevem, stejně jako mezi mluveným a psaným, panuje určité napětí. Literární jazyk je pod vlivem mluveného, ale i jazyků cizích. Dochází k míšení různých jazykových kódů. Fenomén *cool-dramatiky*, tedy tzv. „drsných“ dramát, o kterých Hoffmannová hovoří a která jsou bohatá na provokativní až agresivní jazykovou expresivitu, nás jako takový nyní zajímat nebude, nicméně některé jazykové rysy s ním spojované mají širší uplatnění v umělecké literatuře, můžeme je najít i v Goldflamových dramatických textech: klitika na počátku vět, kontaktové (vycpávkové) částice, vulgarismy, fragmentárnost vyjádření, omezení interpunkce či kolokviální syntax (Hoffmannová, 2011, s. 367–377).

Výčet významotvorných a estetických prvků není samozřejmě úplný, další se nám vyjeví při analýze jednotlivých textů. Výše zmíněné rozčlenění do jazykových rovin a dalších dílčích aspektů poslouží i nám jako šablona pro analýzy Goldflamových divadelních her a při závěrečném stanovení základních stylových rysů na základě všech zahrnutých textů. Samozřejmě nemůžeme zde udělat detailní a zevrubnou analýzu těchto textů, budeme si pokaždé všimnout rysů nejvýraznějších, které mají dílčí podíl na výstavbě celku. Míra příznakovosti jazyka se liší, podíl jednotlivých her na celkové syntéze autorova stylu tak nemůže být rovnoměrný.

### 3. Analýza divadelních her

#### 3.1 Monodramata

Monodrama znamená v divadelní terminologii „dramatický žánr s jedinou jednající osobou“<sup>5</sup>. Z Goldflamova díla spadají pod tuto charakteristiku následující hry: *Biletářka* (1983), *Jeden den* (1983), *Červená knihovna* (1985), *Beseda s mistrem* (1987), *Zkouška* (1987), *Jedna noc aneb sen* (1987), *Agatománie* (1987). K rozboru vybírám dva texty obsažené v souboru *Písek a jiné kousky*. Poslouží nám jako reprezentativní zástupci této části Godflamovy tvorby.

##### 3.1.1 Biletářka (1983)

*Biletářka* nás uvádí do prostředí biografu v blíže neurčené historické době. Film, na nějž diváci čekají, se nedaří přehrát, a tak se uvaděčka pokouší zaplnit hluché místo svým povídáním. Na vývoji jedné postavy se ukazují špatné stránky lidského charakteru, touha ovládat druhé a vliv okolností na vnitřní proměnu člověka. Postavy v monodramatech samy prezentují svou ubohou přirozenost. „Forma monologu jako by zároveň demonstrovala jejich sebestředný, pragmatický životní postoj.“ (Augustová, 2010, s. 484)

Monolog postavy obsahuje dialogické prvky: časté užívání otázek a obracení se k divákovi, jedinému možnému partnerovi pro samotného herce na jevišti. Improvizace je v tomto formátu zcela nezbytná a autor počítá s nevyzpytatelností a nepředvídatelností situace. Divácké reakce mohou být různé, protože se neřídí žádným scénářem. Každé jednotlivé uvedení hry se tak stává originálním kusem. Na mnohost situačních variant, se kterou autor počítá, nás upozorňují scénické poznámky s pomocí kondicionálu, upřesňujících slov či výčtu možností: ***Obrátí se na někoho jiného v jiné řadě, následuje případná odpověď nebo mlčení.*** (B, s. 67).

***Kdyby se to stalo, pak podle uvážení pustí a přidá doprovod - zástupce řady, který zodpovídá za návrat.*** (B, s. 69).

---

<sup>5</sup> *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel 1977. str. 235.

S rozpolceností vnitřního světa a proměnlivostí nálady hrdinky korespondují náhlé zvraty v promluvách:

Stop! Někdo mně ukradl tašku. (*Plíží se podél řad a nahlíží do nich, hledá ji, až ji najde*) Tak a zpět, okamžitě! Já vám dám! Jestli okamžitě ta taška tady nebude, uvidíte ten kolotoč! A na místo, nikdo ani hnout. No, máte štěstí. (*Nenápadně nahlédne do tašky, jako by tam byly peníze, případně tam také jsou. Jihne*) Vidíte, člověk se rozčílí, ani neví jak. A přitom, jak se tady dívám, vesměs samý příjemný člověk... (B, s. 74)

Postava nemá rovnocenného jevištního partnera, proto se uchyluje k vytváření fiktivních stavů a situací za použití indikativu či kondicionálu a přirovnání:

Podívejme se, přijdou do kina a teď by tady člověka vyslyšali – jaképak máte holenu vzdělání a tak dál. Tak pozor. To by taky mohlo dojít k tomu, že vy přijdete do kina a já pěkně řeknu – lístek – a vy mně dáte lístek – a pak řeknu – a teď váš biografický průkaz. To je můj vynález, víte, a jeho název je dvojího významu – jako pro kino a pro život. (B, s. 71)

Řeč postavy odpovídá běžnému mluvenému jazyku, objevuje se pro tuto oblast typické protetické *v*, adjektiva zakončená na *-ej*, pomocná vycpávková částice *tak* a časté užívání demonstrativ. K autentičnosti a přirozenosti projevu přispívá řazení jednotlivých vět za sebe pomocí spojky *a*. Hrdinka má působit tak, že si svou řeč vymýšlí zrovna v tuto chvíli před očima diváků, že ji napadají další myšlenky a doplnění k již vyřčenému. Tímto způsobem přirozeně rozvíjí svůj monolog.

V *Biletářce* můžeme vysledovat dva výrazné rozpory. První spočívá v poměru zastoupení jednotlivých útvarů jazyka. Ačkoli jsou přítomny výše zmíněné prvky mluveného projevu, je podíl spisovnosti nad očekávání velký vzhledem k sociálnímu postavení uvaďččky. Lexikální fond je i přesto dost bohatý na hovorové, obecně české i expresivní výrazy (*šupajdi, brejle, ksicht, sranda, blbec, sežrat, řvát, dřepět, pakáž, sebranka, vypráskat, zadarmiko, klepatura* či *sakumpinkl*).

Druhý rozpor tkví v záměrném nesouladu mezi výběrem jazykových prostředků a totalitním přístupem postavy k divákům. Vyostřování situace, podporované mj. expresivními zvoláními, vystupuje na povrch o to více, čím více se navozuje zdánlivě přátelská a rodinná atmosféra ze strany postavy. Velkou úlohu v tomto směru hrají zdvořilostní apelativ: *Stačí, když si jenom vedle někoho stoupne, někde blízko a poslouchá*

*a sem tam si nějakou tu důležitou perličku poznačí na nějaký malinký papírek kouskem tužičky.* (B, s. 76)

Konečný zvrat celé hry je koncentrován do velmi krátkého úseku textu: *A oni sedí a tváří se jako nevinátka, jako by se nechumelilo, jako by spadli z nebe a jako by se jich to netýkalo. Ale ono se jich to týká!* (B, s. 76) Postava přechází od kondicionálu k indikativu přítomnosti, který je navíc zřetelně zdůrazněn osamostatněnou větou, a záměrně se tak přímo dotýká přítomných diváků. Její následná akce je ve scénických poznámkách popsána krátkou větou ***Jde na lidi*** (B, s. 76). Co by následovalo, kdyby vedoucí biografu rozhlasem neukončil produkci, můžeme jen odhadovat.

### 3.1.2 Červená knihovna (1985)

Hra má charakter monologické životní zповědi, osobního vyprávění ženy. Zřetelně zde vystupuje kontrast obrazu něžného pohlaví jako čisté ženské duše a reality hry. Hrdinka (či spíše antihrdinka) vypráví o nekonečném koloběhu a množství svých partnerů. „Žena ztělesňuje typ zaštitěný společenskou mocí, který svůj nezájem o cokoli mimo sebe prezentuje jako ctnost, výsledek dobrého vychování. Tím v hlubším plánu vyjevuje právě to, že o existenci skutečných mravních hodnot ani neví.“ (Augustová, 2010, s. 487)

Ačkoli je hra monologická, mluvčí využívá čistě dialogického prostředku a otázkami se obrací pryč od sebe směrem k divákům. Zároveň je promluva autentizovaná. Spontánnosti dosahuje autor řetězením výpovědí pomocí spojky *a*. Iluzi románu z červené knihovny působí užívání dlouhých souvětí a spisovného jazyka.

Celkově není jazyk této hry příliš příznakový a nevykazuje výrazné charakteristické rysy. Přesněji řečeno, právě tato jazyková nenápadnost je jejím charakteristickým rysem:

To je přece naprosto logické. Vždyť člověk mluví s tolika lidmi a je přece úplně normální, že někdo je víc a někdo míň sympatický. A když Rudolf pořád mlčel, musela jsem přece s někým mluvit. Nejsem ryba. Jsem člověk a ještě navíc žena, jemná a citlivá bytost. A jenom tak, že Pavel přišel a že se mnou byl, se mi podařilo na Rudolfa tak brzy zapomenout, nemyslet na něho a netrápit se tím. Rudolf odešel v pět hodin odpoledne, já se na to pamatuju, protože jsem se dívala na hodinky, nechtěla jsme totiž doma zůstat sama, bylo by mi smutno a to bych nevydržela. (ČK, s. 118)

## 3.2 Návrat ztraceného syna (1983)

Již samotný název hry jasně odkazuje k biblickému novozákonnímu podobenství o marnotratném synu, který odchází z otcovského domu, ale protože je ve světě nešťastný a trpí nedostatkem, nakonec se vrací domů. V divadelní hře se Syn pokouší vymanit z rodinných pout, která ho svazují, a najít svou vlastní identitu. Ukazuje se ovšem, že zcela přetřhat veškeré rodinné vazby je nemožné.

### 3.2.1 Jazyk a styl

Hra začíná působivým jevištním obrazem za doprovodu hudby. V tanci je zobrazen koloběh lidského života od narození do smrti. Takové jevištní ztvárnění nepotřebuje slova, hovoří jazyk těla. Postavy postrádají přesné určení identity, jejich obecné pojmenování (Syn, Otec, Matka ad.) se podílí na celku s nadčasovým a nadosobním tématem.

Jednotlivé obrazy plynule přechází jeden v druhý. Konverzace postav má většinou formu výměny několika krátkých promluv. Lze nalézt i extrémní případ takového dialogu:

Otec      Budeme jíst. Co je k večeři?  
Děvče     Co otec chce.  
Otec      Co je?  
Děvče     Všechno je.  
Otec      Tak já chci husu.  
Děvče     *(směje se)* Husa není.  
Otec      Tak ať se mně dá šunka.  
Děvče     Šunka taky není.  
Otec      Sýr je? Tvarůžky?  
Děvče     To ne, to nikdo neříkal, aby se koupily tvarůžky.  
Otec      Tak bílou kávu.  
Děvče     Káva není!  
Otec      Rohlíky!  
Děvče     Nejsou!  
Otec      Tlačenka!  
Děvče     Není!  
Otec      Bůček!  
Děvče     Nemáme! (NZS, s. 35)



Výsledkem je zcela absurdní rozhovor s komickým účinkem, který nakonec končí u chleba s máslem a čaje.

Znásobením promluv z úst různých postav autor dociluje gradování situace. Také se ukazuje, že ačkoliv každá postava komentuje stejnou věc, vždy jde o poněkud posunutou výpověď, odhaluje se pluralita pohledů a subjektivní povaha jazyka. V takovém případě stačí autorovi velmi málo jazykových prostředků, na krátkých větách se nejvíce ukazuje jeho záměr.

Úspornost v užívání jazyka je v kontrastu s působivými divadelními obrazy, na nichž hra stojí. Prosté konstatování pak umocňuje jevištní akci. Goldflam si je velice dobře vědom, že při divadelní práci je méně někdy více. S jazykem tedy záměrně šetří, ale užívá je velmi promyšleně:

*Na to změna, slavnostní nálada, hudba, všichni přistupují ke stolu a tam kladou svoje svíčky do kruhu a ještě přidávají, tak aby od každého byly alespoň dvě. Do čela odchází Otec, posadí se. Matka bázlivě dá menší židličku vedle něho pro Syna, kterého tam také odvádí. Když se posadí, čouhá mu jenom hlava. Pak Matka uvolní obvaz tak, aby viděl a mohl mluvit. Otec sedí, ruce hřbetem na stole. Přistupují k němu jednotlivě, prvně Neznámý.*

Neznámý Vše nejlepší ode mne. *(Podává Otcí papírovou kytku, kterou zapálí)*

Matka Všechno nejlepší. *(Je dojata, nachyluje se přes stůl a líbá Otcí ruce ležící na stole, působí to trochu komicky, musí napůl vylézt nahoru; jako dar podává to, co vytáhl z kapsy Synovi Lékař; jsou to nějaké papíry, které také zapaluje, vždy od svíček, a nechává na stole ležet)*

Děvče Hodně štěstí. *(Dělá totéž co Matka)*

*Obě stojí se sepnutýma rukama, doznívá hudba, dohořívají „dárky“, Syn vyskakuje, strhává obvaz, odhodí židličku, rozmetá slavnostní tabuli, převrátí stůl. Strhává ubrus a jako bičem žene všechny pryč, vždy když máchne, pohne se každý dopředu a zastaví se v pohybu, až zmizí z hracího prostoru.*

(NZS, s. 49)

V oblasti morfologie nabízí jazyk možnost drobnou změnou radikálně posunout význam celé situace. Stačí přejít od tykání k vykání. Tímto pragmatickým využitím morfologie se v okamžiku změni vzájemné vztahy mluvčích:

Neznámý Musíš napřed poprosit o odpuštění.

Syn Odpusťte.

Neznámý To nestačí, musíš každému políbit ruku.

*Syn to udělá, políbí ruku celé rodině.*

Neznámý To nestačí, nám taky. (*Syn provede*) To je všechno, my můžeme.

*Všichni začnou hrát stejnou melodii jako na úplném začátku, Syn se pomalu skládá, během toho se na okamžik zastaví na znamení Neznámého. Hudba.*

Neznámý Chtěl byste ještě něco říct?

Syn Nic, jenom mám obavu, abych vás po smrti nestrašil.

Neznámý O to se nestarejte, to není vaše věc.

(NZS, s. 52)

Z osobního rozhovoru se změnou slovesné osoby stane jakýsi malý soudní proces nad Synem.

Nepřekvapí nás užití nespisovných koncovek *-ý* a *-ej* u adjektiv.

Po lexikální stránce není hra také vzhledem k již zmíněné úspornosti příliš bohatá na užívání neobvyklých či okrajových jazykových prostředků. Básnického jazyka užívá Goldflam vědomě při zvolení písňové formy:

Spi, ach odpočívej, zavři očka svá,  
spi, ach odpočívej, sen ti klid a mír dá,  
snad jsi unavený, odpočívej jen,  
snad tě srdce bolí, tu tíhu zažene sen.  
Snad tě úzkost svírá, snad tě hlava bolí,  
snad jsi unavený, lež, jak dlouho chceš.  
Spi, ach odpočívej, zavři očka svá,  
spi, ach odpočívej, spánek zapomenout, spánek  
zapomenout ti dá.

(NZS, s. 44)

Zde si můžeme všimnout rovněž uplatnění principu opakování některých slov. Anaforicky začínají všechny verše, navíc je užito i stejného počátečního písmene pro všechny verše kromě posledního. Zvlášť příznačné pro zvolenou formu písně, uspávkanky, je citoslovečné *ach*.

### 3.3 Útržky z nedokončeného románu (1984)

Hra líčí osudy tří mladých mužů, jejichž příběh začíná před první světovou válkou po úspěšném složení maturitní zkoušky. „V postavách maturantů Rudolfa, Jana a Alexandra představuje autor tři různé přístupy k životu. Na jejich názorech a jednání předvádí, jak je možné uplatnit odlišné životní zaměření v situaci okleštěného životního prostoru, reálného i duchovního.“ (Augustová, 2010, s. 488)

Dále sledujeme životní cestu Rudolfa, jediného ze tří kamarádů, který přežil válku. Ve hře je výrazně tematizován i samotný tvůrčí proces psaní, jak nám sděluje již název. Důležitou postavou je Autor, který vstupuje do děje jako komentátor a vypravěč. Postava slouží jako překlenovací prostředek mezi situacemi i životními událostmi protagonistů. Manipuluje s časem, navrácí se ke klíčovým okamžikům a nechá je odehrát znovu a jinak či z perspektivy jiné postavy. Obrací se na diváky i jednotlivé postavy. Nedokončenost románu, do jehož útržků během hry nahlížíme, je ilustrována dvěma možnými inscenačními variantami závěru.

#### 3.3.1 Jazyk a styl

Leitmotivem hry je báseň R. M. Rilkeho *Podzimní den*, která mluví o marnosti lidského života a bezvýchodnosti tíživých situací. Text hry se touto básní otvírá i uzavírá. Počátek je zároveň koncem a konec začátkem. Goldflam tak zobrazuje přirozený koloběh života, podstatné je to, co je mezi začátkem a koncem, tedy hledání jedinečné životní cesty.

Jazyk je užíván jako charakteristický prostředek, který evokuje různé historické doby a prostředí. Předválečnou školu zpřítomňuje promluva profesora k žákům hned v úvodu hry. Užívá zastaralý genitiv záporový (*Nezapomeňte své školy*) a výrazy jako *um* či *šarvátka*. Obraznou mluvu užívají studenti, když spolu hovoří v metaforách a ustálenými slovními spojeními založenými na tělesném vnímání okolního světa, vzniká tak rozvinutá metafora:

Někdy se mi zdá, jako kdybychom žili pod příklopem a pomalu nám někdo odčerpával vzduch. Nevíš kdo a proč, a přece se ti začíná těžko dýchat. Za chvíli budeš tápat kolem sebe a narážet na stěny. Ale nevěřím, že by se někomu podařilo tu stěnu prokpnout a pustit sem čerstvý vzduch. (UNR, s. 83)

V kontrastu k takové mluvě se ocitá jazyk bordelu, jehož drsnost a syrovost je charakteristickým rysem daného prostředí:

Bordelmamá                      Drž hubu! Tak ty neposlechneš? Bude to? (*Švihne*) Táhni! Ke mně nahoru. (*Švihne, najednou změni polohu v medovou vlídnost*) Pánové, a vy se bavte, jak libo, náš podnik je vám plně k službám. Poroučím se. (*Švihne, zažene Anny*) (UNR, s. 87/88)

Můžeme si všimnout radikální proměny projevu postavy, která je popsána ve scénických poznámkách. Mluví se svým postojem a jazykovým vyjadřováním je limitován typem komunikačního partnera a vztahem k němu.

Hojně užívaná forma písně obsahuje v této hře textovou náplň různé povahy. Můžeme najít vážnou pohřební i výrazně rytmizovanou píseň s textem zesměšňujícím válku a s výrazným prvkem opakování:

/: Těžký život voják má :/  
vůják má,  
když se kázni nepoddá,  
nepoddá,  
když se kázni nepoddá.

Ale když má kázeň v sobě  
je mu dobře v každé době  
a na nic víc nemyslí,  
nemyslí,  
všecko jsou jen nesmysly.  
(UNR, s. 97)

Dokonce v textu uvádí autor sloku písně v němčině, zřejmě pro docílení dojmu autentičnosti válečného období.

Úsporné jazykové vyjádření stojí v protikladu k vážnosti situace. Během jedné krátké Autorovy věty *On se opravdu zbláznil.* (UNR, s. 91) se postava skutečně zblázní. Na jiném místě se mluví ve scénických poznámkách o smrti postavy jen tak mimochodem: ***Hudba hraje, Jan umírá.*** (UNR, s. 101).

Morfologickou hrou by se dalo nazvat postupné vyčasování jednoho slovesa ve všech osobách. Použit je princip opakování, pokaždé ale z pohledu jiného mluvčího:

Alexandr      Co se dá dělat, když bude zle, utečeme. Ale já myslím, že už to brzo skončí.  
Rudolf        (*připíjí*) Abys měl pravdu. Na rychlý konec.  
Alexandr      Abych měl pravdu. (*Zvedá láhev, připíjí*)  
Jan            Aby měl pravdu. (*Připíjí*)  
Všichni       Abychom měli pravdu.  
*Láhev koluje, už jsou podnapilí.*  
Jan            Abyste měli pravdu.  
Alexandr      Aby měla pravdu.  
Rudolf        (*trumfuje*) Aby mělo pravdu.  
(UNR, s. 96)

Zároveň se prvotní obsah sdělení postupně vyprazdňuje a slova se redukuje na prostředky vzájemného trumfování jednotlivých postav.

Ve variantách závěru patří hlavní slovo postavě Autora. Po jeho úvodním slově vždy následuje výčet možností strohým a popisným jazykem.

### 3.4 Písek (Tak dávno...) (1987)

Hra není v pravém slova smyslu biografická, ovšem vychází z osobní životní zkušenosti autora. Situace mají typizovanou a symbolickou povahu, autor tak na pozadí vlastní životní zkušenosti vytváří dílo přinášející obecný obraz rodové a národní paměti. „Základ autorova světa vyrůstá z archetypů a mýtů a osudu židovského národa.“ (Augustová, 2010, s. 490) Rodina je základním určujícím prostředím pro každého člověka. Anonymita postav (Muž, Žena, Otec, Syn, Matka ad.) ilustruje obecný charakter sdělení. Postavy si také často předávají své role. Důležitou roli hraje zobrazení rituálů lidské pospolitosti, např. stolování, společné jídlo je opakujícím se motivem, který pomáhá odměřovat životní čas.

Hlavní postava Říša hledá své životní uplatnění a je na své cestě přirozeně podrobován různým zkouškám a prochází rozličnými fázemi života. V pozadí se odhalují reálné historické dějiny. Symbolickou postavou je Demiurg, antický prostředník mezi Bohem a hmotným světem.

### 3.4.1 Jazyk a styl

Evidentní je stylizace mluveného projevu pomocí vycpávkových slov (*jako, tak*) a nadbytečných demonstrativ:

Žena 1 Večer, když jsme seděli u svátečního stolu, jedlo se, hrálo, zpívalo a tančilo, všichni jsme byli veselí a šťastní, najednou se úplně setmělo a přišlo takové divné světlo, ozvala se taková divná hudba, [...] A najednou s tím světlem vrzly dveře – ááá – všichni se tam podívali a vtom – ha – z druhé strany, asi oknem – ale bylo zavřené, pozor – objevila se taková podivná osoba, měla plno ruk a jednou hrozila, pak přímo na mě ukázala a řekla – ty, ty půjdeš první – takovým hrobovým, divným hlasem a pořád se pohybovala do hudby tím tanečním krokem – ale ne jako normálně, točila se pak dokola pořád rychleji, jako nějaká kometa, tak to světlo kolem ní lítalo, a potom najednou – blesk – nebo co, a byla pryč. (P, s. 133)

Ukazuje se, že stylizací autentického mluveného projevu dochází k dlouhým nastavovaným souvětím. Co postava pronese, jakmile ji to napadne, to již nelze vzít zpět, a proto se uchyluje k rozvíjení, doplňování a upřesňování již řečeného touto přirozenou cestou, která je vlastní mluvenému jazyku. Kromě výše zmíněného se opět objevuje často spojka *a* na začátku vět. Struktura věty se může dokonce záměrně narušit v zájmu estetického účinku:

Muž 1 Zkrátka a dobře, mysleli jsme, že byste, za předpokladu ovšem, že by vás to zajímalo, byl něco takového jako naše... Protože co my, že, sami nejsme nic, ale s vámi – hohó. Ale samozřejmě čistě formálně vás musíme, ale abyste se neurazil, to je jen tak, trošičku, jak se říká, vyzkoušet. (P, s. 155)

Spojování pomocí *a* se uplatňuje také při asociativní promluvě hlavní postavy, kdy hromadí myšlenky jednu za druhou, a to s velice omezeným užitím interpunkce. Autor následuje model dění v lidského myslí. Tento rekapitulační princip používá Goldflam na konci určitého úseku života protagonisty:

Ríša [...] taky jsem si vzal na pohřeb prášek abych se uklidnil

přítom jsem se divil  
že ten prášek nemám zapotřebí  
až ten třetí den  
jenom jsem si vzal do ruky něco po mamince  
jsem to teprve pochopil  
že maminka už tady nebude  
a potom jsem to pochopil zase  
za několik let a teď naposledy zase  
a jednou taky když otec, už starý, spal  
a ze spaní volal maminku  
a to od té doby uplynulo už tolik let  
a všeho  
že jsem se divil  
nejenom že si vzpomene  
na maminku, totiž na svoji,  
ale že se mu vůbec podaří ještě usnout  
a že má ještě sílu žít  
když už je mu tolik let  
maminko moje.  
(P, s. 149)

Po lexikální stránce je text velice bohatý na prostředky z různých subsystémů jazyka. Vulgarismy jako *průser*, *hovno*, *volovina* pak stojí v ostré opozici ke stylizovanému knižnímu jazyku u snových postav Kovboje a Mušketýra, kde se vyskytuje opisné pasivum. Jazyk zmíněných postav tak odlišuje představy a sny od ostatního jevištního dění. To vyžaduje běžnou hovorovou komunikaci.

V jedné scéně autor ukazuje, že slova, která mají za běžných okolností zcela jasný a nezpochybnitelný význam (jako částice *ano*), ho mohou ztratit a stát se prázdnými prvky komunikace. Ta pak končí zcela absurdně. Kladná odpověď na zjišťovací otázku je užita i jako reakce na vylučovací otázky a nakonec zcela ztrácí svůj význam odpovědi, protože nereaguje na otázku. Ačkoliv se mluví oběma postavám srozumitelným jazykem, nemá rozhovor žádný výsledek:

Ríša	Chceš mě asi odnést do pekla. Nebo ses jenom přišel ukázat? Nebo třeba něco ukrást?
Postava	Ano.

Ríša Tak čert. Já jsem ještě nikdy neviděl čerta, až teď. Co umíš, čarovat? Mohl bys něco vyčarovat?

Postava Ano.

Ríša Mohl bys vyčarovat, co se mnou bude?

Postava Ano.

Ríša Tak řekni co? Nebo neřekneš?

Postava Ano.

Ríša Ale co ano?!

Postava Ano.

Ríša Ale z toho nic nevím, z toho ničemu nerozumím.

Postava Ano.

(P, s. 144)

Absurdita a nesmyslnost konverzace a rozpolcenost postavy se demonstruje i na jiném místě. Účinným prostředkem je tentokrát opakování. Po jedné a té samé otázce následují zcela odlišné odpovědi:

Otec 2 (*dříve Muž*) Čím budeš?

Ríša Armádním generálem bych chtěl být.

Otec 2 Čím budeš?

Ríša Chtěl bych být úderníkem.

Otec 2 Ale čím budeš?

Ríša Doktorem.

Otec 2 Ale čím doopravdy budeš?

Ríša Já nevím.

(P, s. 147)

Svůj význam mohou slova ztrácet rovněž v záplavě mechanických vět, kdy dochází k záměrnému naplňování stejné větné struktury (krátká věta, oslovení). Lexikální jednotky se omezují na pouhý výplňkový materiál pro rytmizovanou deklamaci. Zároveň je zřetelná absurdita kladení zcela protikladných vět za sebe:

Všichni Ríšo, Ríšo, co to děláš, Ríšo, Ríšo,  
 Tak jsme tady, Ríšo, Ríšo,  
 To máš radost, Ríšo, Ríšo,  
 Už jsme s tebou, Ríšo, Ríšo,



Muž                    Napořád už, Ríšo, Ríšo,  
                           Tuž se přece, Ríšo, Ríšo,  
 Žena                    Vrat' se domů, Ríšo, Ríšo,  
                           Běž do světa, Ríšo, Ríšo,  
                           Pojd' sem přece, Ríšo, Ríšo,  
                           Už sem nechod', Ríšo, Ríšo,  
                           Jakpak se máš, Ríšo, Ríšo,  
                           My se máme, Ríšo, Ríšo,  
                           [...]

(P, s. 172)

Autor užívá divadelní zkratky pro posun v ději, resp. v životě hlavní postavy, jejíž osudy sledujeme. S tím souvisí úspornost jazyka, která může být i v rozporu s vážností situace. Během krátkého rozhovoru tří postav dochází k radikální proměně situace, jež končí smrtí:

Matka 2                Stejně je tím poznamenaný tak jako tak. Mně není dobře.  
 Otec 2                 Půjdeme domů, půjdeš k doktorovi. Podepři maminku. (*Vezmou Matku 2 pod paží a vedou ji k posteli*)  
 Matka 2                Tam ne. Já už musím jít.  
 Ríša                    Kam, maminko, nechod' nikam.  
 Matka 2                Nech toho teď, nemluv na mě, mně je moc zle.  
*Matka 2 pomalu odchází sama, Otec 2 s Ríšou sedí u stolu.*  
 Otec 2                 Vidíš, tak maminka odešla.  
 (P, s. 148)

Eufemismus *odejít* ve významu zemřít je zde užit zároveň ve svém neposunutém významu – postava fyzicky odchází z jeviště. Podobné se děje se slovesem *vidět*. Kontaktné *vidíš* je možno brát i doslova. Protože je divadlo audiovizuální médium, je možné odcházející postavu skutečně vidět.

Goldflam často užívá formu písně, hra začíná i končí zpívaným slovem. V úvodu hry autor odkazuje na biblický příběh Ježíše Krista, jeho poslední večeři a následné umučení. Po úvodní hostině se zpívá:

Veselme se, jezte, pijte, možná je to naposled,  
vem si taky, miláčku můj, konec bude hned.  
Zpívej, tancuj, uživej si, dneska je den sváteční,  
zítra budeš na oltáři jak beránek obětní.  
(P, s. 131)

Narážky na biblický text najdeme i na dalších místech, autor využívá Písmo jako vydatný zdroj metafor a paralel pro život svých postav.

Ojedinelým případem v analyzovaném korpusu her je míšení různých jazyků v rámci věty (pomineme-li nyní užití více jazyků ve hře *Sladký Theresienstadt... a Doma u Hitlerů*). Dokonce dochází k inspiraci italskou morfologií pro české slovo a vzniká neologismus *výbornissimo* podle italského vzoru *bravissimo*. V textu se vyskytují nedaleko od sebe oba výrazy. Výsledkem vícejazyčnosti textu je situace, která má evokovat přesah primárního prostředí, když Říša svobodně letí nad Evropou:

Pomocník 1                      Buď zdrav, čacký pilote! Šťastný let – good flight, gute Reise, bon voyage!

*Říša si obléká křídla, patrně ještě dole s asistencí pomocníků, nahoře se pak rozhlíží a rozevře křídla.*

Říša                                      Jaký je luft? Co dělá wind? Jak to vypadá s tlakem? What podvozky? Vrtule připravena?

Pomocník 1 a 2                      Všechno je oukej.

(P, s. 169)

#### 4.5 Pavel Jedlička a Jenda Krahulík (1988)

Hra upozorňuje na společenské ovzduší, které deformuje člověka a nutí ho k přijímání převrácených hodnot a k redukci vnitřního smyslu lidské aktivity (Augustová, 2010, s. 494). Celek tvoří sled scén volně přecházejících jedna v druhou. Zacyklený charakter fabule ukazuje konec totožný se začátkem. Pavel, který se snaží nalézt smysl života i zdroj štěstí, je ústřední postavou, jeho kamarád Jenda je jakýmsi prostředkem korigování Pavlovy životní cesty.

Goldflam se volně pohybuje v prostoru světa. Nejprve se setkáváme s oběma protagonisty v malém světě Pavlova bytu a postupně se spolu s hlavním hrdinou ocitáme na různých místech (kriminál, prostředí sedláků, slepců, školní třída, soud). „Základní

naladění světa hry však vyrůstá z autorského pocitu nesmyslného a nenaplněného uplývání života ve světě, který postrádá kulturu v tom nejširším slova smyslu, a v němž má tudíž logicky úspěch agrese, cynismus, egoismus a nabubřelá prázdnota, s níž se „řeší“ i problémy celosvětového dosahu.“ (Augustová, 2010, s. 495, 496)

#### 4.5.1 Jazyk a styl

Vzhledem k výše zmíněné různorodosti prostředí nepřekvapí užívání jazyka z různých společenských vrstev a příznačná stylizace knižní mluvy u andělů a víl (mnohdy také ve verších). Mluva sedláků je charakterizována oslovením *synku*, *dcerko*, kontaktovou částicí *Inu* v iniciální pozici vět a lexikální prvky *lán*, *pojíst*, *upracovat*, *besedovat*. Komicky pak působí schematicky jednoduchá, výrazně rytmizovaná píseň Mladé selky, která paroduje zdánlivou idylickou realitu selského života:

Přišel blbec,  
myslí si,  
že tu našel ráj.  
Teď uvidí,  
jak smrdí  
zahnojená stáj.  
Flák ho řepou po hlavě,  
ať se probere,  
naše živobytí je  
pěkně veselé.  
(PJK, s. 191)

Jinými prostředky je docíleno iluze školního prostředí: zvolání *Ty*, *vole*, protetické *v* (*vona brečí*), výrazy jako *kecat*, *dát přes hubu*, *vytahovat se*. Atmosféru třídy dokreslují i kolektivní dětská zvolání.

Třetí výraznou jazykovou oblastí je vrstva oficiálních projevů plných frází, a to u závěrečného zúčtování s Pavlem při zasedání světových hlav. Postava Předsedy pak degraduje soudní proces jazykovými prostředky, které jsou v rozporu s aktuálním prostředím. Zajímavé je spojení synekdochicky užitého slova *hlava* ve smyslu hlava státu a slovesa *tahat*. Při doslovném pojetí působí věta absurdně a komicky:

Tak takhle tedy? My s námahou vybíráme, pečlivě volíme a nakonec se ukáže, že nic? Že jsem sem všechny ty hlavy tahal pro nic za nic?! Aby si tady poslechli blekotání nějakého blba? Nějaký hlupák nás tady bude učit a poučovat, jak klást otázky!? Taková hanba?! Taková blamáž?! Nějaký budižkničemu se tady odváží?! (PJK, s. 202)

Ukazuje se, že jazykové odchylení od nastoleného prostředí vede jednak ke komickému efektu, jednak k zásadním zvrátům v celkovém chápání situace.

Živý autentický dialog mezi Pavlem a Jendou z úvodu hry i přes velký podíl spisovnosti obsahuje prvky mluveného jazyka, např. elipsy, přirozené v jakémkoli mluveném dialogu.

Syntaktická struktura hraje důležitou úlohu při výsledném frázování promluvy v souladu s gesty:

Pavel *(zase dramaticky recituje a taktuje krajícem a kávou)*

Ano, máš pravdu,  
patrně je ve mně něco,  
co mi brání, abych se rozhodl,  
že změním celý svůj život,  
od základu.  
Pojď, Jendo, je již neděle odpoledne, vrhněme se  
do víru života,  
tam nás potká něco,  
sám ještě nevím co. Chci se zase oženit.  
(PJK, s. 181)

V textu se vyskytuje hned několik kontrastů v oblasti jazyka. Napětí může panovat mezi charakterem postavy a její reálnou mluvou (např. od postavy Pěstouna bychom nečekali vulgární a expresivní výrazy jako *blbec*, *idiot*, *prdel*, *blbouni*, *vole*), ale rovněž mezi jazykem a situací či prostředím, ve kterém je ho užito (ve vězení očekáváme spíše nespisovné vyjádření, čteme ale že *jídlo je mizerné*).

Veršovaná promluva není vůbec ojedinělá:

Matka *(zpívá)*

Já domnívám se též,  
že výborně jsme učinily,

že je to lepší, než  
bychom tu obě shnily.  
(PJK, s. 183)

Rafinovaným způsobem autor groteskně zdůrazňuje absurditu promluv. Záměrná nepatřičnost jazykového prostředku v závěru promluvy se stává nástrojem posílení zamýšleného uměleckého účinku.

Za zmínku stojí výskyt slovního humoru ve větě *Až na to přijdu, tak přijdu*. (PJK, s. 196). Autor těží z polysémie slova *přijít* a jeho opakováním pokaždé v jiném významu dosahuje komiky.

#### 4.6 Několik historek ze života Bédi Jelínka (1994)

Jak napovídá podtitul *Hra o XIII obrazech*, jedná se o sled obrazů, z nichž každý nám přináší střípek ze života Bédi Jelínka, a to od dětství na začátku šedesátých let po jeho pracovní a partnerský život. Realita je narušována Bédovými sny s bájnými postavami příznačných jmen. Kněžna Libovůle a vladykové Zradomil, Slabomysl a Trudnomysl zosobňují lidské slabosti, se kterými je každý v životě nucen bojovat. Realita a sen se obsahově prolínají. Klíčová postava Smrt prochází celou hrou, zjevuje se a zase mizí a komunikuje s Bédou. Člověk je, ať chce, či nikoli, konfrontován s prostředím a dobou, do které se rodí, a je jí také v různé míře ovlivňován. Fakt, že nemá vše plně v rukou, i když by chtěl, vyčteme ze závěrečného rozhovoru Bédi se Smrtí:

Béďa Docela jsem si na vás zvykl. Vy jste mi vždycky něco připomenul.  
Smrt Co... připomenul?  
Béďa No, já nevím, vlastně sebe... smrt.  
Smrt Teď už to nepotřebujete... stačí na to sám.  
Béďa Tak vy si myslíte, že bych si v životě nevěděl rady? Vy tak dobře víte, co potřebuju?  
Smrt Tak to bylo ustanoveno.  
Béďa Proč se nikdo nezeptal taky mě? Maminka... ta tady nemohla ještě zůstat? To jste nemohl těch pár let počkat?  
Smrt To není vaše věc.  
(BJ, s. 254)

Tématem je tedy opět hledání životního uplatnění a smyslu vlastní existence. Životní boj o své místo se odehrává na několika úrovních. Člověk Béd'a se vyrovnává s paradoxní přítomností smrti v každém okamžiku přítomného života, zároveň dochází ke tření mezi vlastními sny a osobní i historickou realitou.

#### 4.6.1 Jazyk a styl

Výrazně se uplatňuje stylizace mluvy dětí a mládeže hned v prvním obraze:

Béd'a        Pojd' si se mnou chvilku hrát.  
Martička    Já nemůžu.  
Béd'a        Proč?  
Martička    Já musím s našima.  
Béd'a        Kam jdete?  
Martička    Do průvodu přece, né?  
Béd'a        Já bych taky šel...  
Martička    Tak proč nejdeš?  
Béd'a        Našim se nechce.  
Martička    To máš blbý...  
Béd'a        No jo... To jo teda...  
Rodiče      Marti! Dělej!  
Martička    Tak já musím jít. Tak ahoj.  
Béd'a        No, tak zdar...

(BJ, s. 209/210)

Zajímavým prvkem je kolísání v osobách. Smrt přechází od osobního tykání k oficiálnímu vykání:

Béd'a        Co je zas? Copak spím?  
Smrt        Nespíš.  
Béd'a        Něco se stalo?  
Smrt        Pojd', Béd'o, jestli se chceš ještě rozloučit.  
Béd'a        S kým rozloučit?  
Smrt        S maminkou. Jestli ji chcete ještě naposledy vidět.  
Béd'a        Proč mi berete maminku?  
Smrt        Neberu ji vám osobně, prostě ji беру. (BJ, s. 232)

Náhle dochází k posunutí situace do nadosobní sféry. Již nejde o konkrétního člověka, ale o obecnou věc, která ho přesahuje a do níž nemůže zasáhnout.

Divadelní zkratka se přirozeně odráží i v jazykové realizaci. Na malém úseku textu je pomocí tří slov *snídaně, oběd, večeře* absolvován celý jeden den. Často využívaným útvarem je píseň. Autor využívá opakování (epizeuxis) v písni k narozeninám, jež působí groteskně také kvůli zmínění smrti v takovém druhu písni:

Všichni Všechno nejlepší, všechno nejlepší, k narozeninám. Při plném zdraví, při plném zdraví, zůstaň zachován. Aby dlouho smrt, aby dlouho smrt, dobře tobě šla. Aby bohatství, aby bohatství, tobě přinesla. (BJ, s. 242)

Písni bez interpunkce končí i celá hra.

Pojmenování postav je na jedné straně velmi obecné (Otec, Matka, Děda), na druhé straně u některých postav se uplatňuje příznakovost jmen. Svou povahu má explicitně popsánu již ve jménu rodina Zřídka veselých. Rovněž to, že se řemeslník jmenuje Kníže, není náhoda vzhledem k období komunismu, do kterého je situace historicky zasazena.

V oblasti tvarosloví se velmi frekventovaně vyskytuje příklonné *s* u přičestí minulých. Nejspíše lze tento jev interpretovat jako moravismus či jako prvek mluvenosti (viz níže).

#### **4.7. Sladký Theresienstadt aneb Vůdce daroval Židům město (1996)**

Divadelní hra tematizuje židovskou otázku, která je pro Goldfama velmi osobní vzhledem k jeho původu. Děj se odehrává v Terezíně, který je přestupní stanicí na cestě k vyhlazovacím táborem. Autor staví svou fabuli na skutečné existenci nacistického propagandistického snímku *Vůdce daroval Židům město* (německy *Theresienstadt*)<sup>6</sup> a na uvedení opery *Brundibár* v terezínském ghettu. Skladatel Hans Krása svou operu napsanou na libreto Adolfa Hoffmeistra nacvičil s dětmi internovanými v Terezíně. Tamní premiéra se odehrála v září roku 1943 a byla provedena více než padesátkrát. Děj opery je velmi prostý. Sourozenci Aninka a Pepíček nemají na mléko pro svou nemocnou maminku, a tak napodobí flašinetáře Brundibára. Ten je sice vyháněn, ale s pomocí zvířátek nad ním děti

---

<sup>6</sup> Více informací o filmu na webových stránkách: <http://www.fdb.cz/film/vudce-daroval-zidum-mesto-theresienstadt/73268>

zvítězí. Uvedení opery bylo zneužito k nacistické propagandě právě pro výše zmíněný film, který má zobrazovat život Židů v Hitlerem darovaném městě.<sup>7</sup>

*Sladký Theresienstadt aneb Vůdce daroval Židům město* zobrazuje člověka v mezních životních situacích. Skutečnost se může měnit v představu či sen některé z postav. Ty ztrácejí pod tlakem prostředí a okolností svou přirozenou identitu a dostávají se do krajních oblastí svého jednání, což ústí buď v jejich stylizaci či v popření sebe sama (Hruška, 2008, s. 636). Konec je ovšem tragický pro všechny. V závěru hry, po natáčení filmu židovský režisér Gerroldt, pověřený prací na snímku, i herec Mahner odcházejí do transportu.

#### 4.7.1 Jazyk a styl

Samotný název hry využívá ironie, když k názvu propagandistického filmu *Theresienstadt* připojuje zcela nepatřičné adjektivum *sladký*.

Zajímavostí ze syntaktického hlediska jsou vedlejší věty podmětné v iniciální pozici v souvětí, což slouží k zdůraznění informace obsažené ve vedlejší větě, je postavena na první místo:

Eppstern      [...] Že se zde sešli Židé z různých oblastí života i z různých prostor, mezi nimi známí učenci, umělci a zasloužilé osobnosti veřejného života, inženýři a technici, řemeslníci, jiní specialisté, dává našemu životu zvláštní, osobitý ráz. (ST, s. 299)

Mluvený charakter naznačuje připojování kratších vět za sebe, doplňky k již vyřčenému jsou mnohdy zdůrazňovány osamostatňováním. Na druhou stranu v proslovech německých velitelů a promluvách oficiálního charakteru je užívána řeč předem konstruovaná, za použití oficiálních obrátů a dlouhých promyšlených vět:

Eppstern      Dovolte, abych dnes, zde předložil tuto zprávu, složil účet z činnosti. Za ta léta, co byl Terezín přeměněn v židovské sídliště, jsme vybudovali samosprávu. Ta svou úlohu plnila, jak mohla nejlépe. Lze konstatovat, že máme na starosti staré a nemocné, děti a mládež, právě tak jako muže a ženy, kteří v naší pospolitosti pracují. Přitom vyvstaly takové životní nezbytnosti, které vyplývají z pracovní

---

<sup>7</sup> Podrobněji o opeře *Brundibár* v Terezíně na webových stránkách:

<http://www.holocaust.cz/cz2/history/events/brundibar>



nutnosti a nejsou, abych tak řekl, naší pospolitosti zcela vlastní nebo v ní tradičně zakotveny. [...] (ST, s. 299)

Interpunkce pak nemusí být jen gramatická, ale slouží i k naznačení členění výpovědi v mluvené realizaci psaného slova.

V oblasti morfologie nalézáme obvyklé nespisovné tvary adjektiv na *-ý* a *-ej*, častým jevem jsou příklonky *s* připojené k přičestím minulým a tázacím výrazům:

Mahner Šestnáct měsíců! Za šestnáct měsíců nenašlas jedinou možnost, abys napsala! Je to možné? Ne, no schválně – je to možné?!

Mařenka Koliks tam měl ženských v tom svém Terezíně?

(ST, s. 285)

Tyto stažené tvary se objevují dokonce i tam, kde se jejich užití nezdá být přirozené a vynucuje neobvyklý slovosled: *Vždyť ještě do dneška stejně nenapsalas, ani řádku, a už to budou dva roky!* (ST, s. 294). Účel těchto příklonek není úplně jasný, zřejmě jde o prostředek úspornosti vyjádření, o zkracování příznačné pro mluvený jazyk. Nutno však dodat, že jejich použití není systematické a pravidelné. Zároveň je můžeme považovat za prvek moravského prostředí, kde je příklonné *s* užíváno častěji než v Čechách a je připojováno k různým slovům ve větě.

Napjatosti a rozkolísanosti prostředí, ve kterém se děj odehrává, odpovídá i různorodost lexika. Objevují se citově zabarvené výrazy, familiární *šuntílek*, *šoupálek*, ale také mnoho vulgarismů a pejorativ (*průser*, *prdel*, *chcípnout*). Autor si pohrává se slovem *Bůh*, s jeho opakováním a jeho užíváním ve frázích, které vzhledem k situaci opět působí komicky:

Mahner A bude taky spravedlivý?

Neumann Musí být.

Eppstern No tak... dej Bůh.

Holtzner Dej Bůh!

Neumann Ten už taky nebude.

Eppstern (*s hrůzou*) Chraň Pán Bůh!

Neumann Však přijde čas, vy se ještě budete divit... a těšit, aby tak Bůh dal.

Eppstern Tak mi řekněte, v jakém světě to žijeme?! Řekne mi to někdo?

Holtzner Nikdo! Zaplat' Pán Bůh. (ST, s. 312)

Text hry je velice bohatý na citáty a aluze. Jedná se zejména o již zmíněnou operu *Brundibár*, jejíž úryvek je inscenován dle scénických poznámek buď jako vložená scéna, samostatné číslo vybočující z dějové linie natáčení filmu, anebo jako jeho součást. Text opery je předložen v češtině i v anglické verzi jako část primárního dramatického textu.

Citována je báseň Jiřího Ortena *Vlastnictví* realizovaná jako píseň. Výběr autora i konkrétní básně jistě není náhodný, text tematizuje marnost lidského života. Podobně *Žalm 8* zmiňuje pomíjivost a chatrnost člověka, o kterého se ovšem s láskou stará Bůh. Zmiňován je také rakouský spisovatel židovského původu Joseph Roth a jeho dílo. O citu ke své dívce zpívá ve snové scéně postava Žida Mahnera a využívá k tomu árii z *Prodané nevěsty*. Citován je rovněž Máchův *Máj*, konkrétně pár veršů o poutníkovi, kterého mluví již nikdy nespatri. Celá hra se ukončuje odchodem do transportu za znění árie z opery *Tosca*.

Využívání cizích textů je velmi promyšlené a podílí se na výstavbě i celkovém vyznění hry. Goldflam si vypůjčuje jiné umělecké texty buď jako kontrastní prostředek, čímž zdůrazňuje dané prostředí, anebo naopak jako dotvářející prvek jeho atmosféry. Hra nabízí nejen žánrovou různost zmiňovaných textů, ale také různorodost formy autorského textu. Vyskytuje se formát dětské říkanky, písně i modlitby s jejich charakteristickými rysy (zastaralé tvary infinitivu na *-ti*, postpozice shodného přívlastku, tvar imperativu *dejž*, oslovení).

#### **4.8 Smlouva (1998)**

Drama zpřítomňuje starozákonní příběh o Abrahamovi a jeho synu Izákovi a činí z něj „rodinný krvák“ (Hruška, s. 576). Antonín, Stáza a jejich syn Ignác společně tvoří model rodiny. Postava Posla představuje prostředníka s vyšší mocí, která přesahuje člověka. Hledáním identity a touhou naplnit svůj životní úděl (obětovat syna) přichází Antonín o svou rodinu, která se od něj odvrací. Po letech se znovu setkává se svým synem. Ignác chce otci připomenout jeho životní odpovědnost a odsuzuje ho ke stejnému údělu, jaký musel sám zakusit v dětství. Role se obrací, otec se stává bezbranným dítětem v rukou svého syna. Vazba mezi rodičem a dítětem je ale silnější než touha po odplatě. Antonín a Ignác zakončují hru smířlivými slovy. Antonín je obrazem životního hledání vztahů, a to na třech úrovních – k sobě rovným, k sobě samému a k transcendentní autoritě, k Bohu.

#### 4.8.1 Jazyk a styl

Jazyk této hry je stylizován jako spontánní mluvený projev. Překotná mluva je plná nedokončených výpovědí a vsuvek:

Antonín      Jestli nejsem unavený, myslíš? Jestli moc nepracuju? Jestli se zbytečně nehoním a nesnažím a všechno si moc neberu? Je to... může to tak být. Ztracená smířlivost, hnusná povaha moje. Ta je tím vinna. To ta moje blbá povaha... já vždycky myslím, že je třeba... jak to nazvat... že je prostě třeba... jak se to říká... vyhovět... ale ne nějak rozbředle... víš, co myslím, že člověk jako já, nebo možná ani ne jako já, ale vůbec... má udělat maximum toho... co může. A samozřejmě, když je to tak, když to udělá, tak přijde odměna, tak se to zúročí, tak se ti to vrátí. (S, s. 325)

Postavě Antonína jsou vlastní dlouhé promluvy připomínající monolog, ovšem s dialogickými prvky (kladení otázek).

Vzorový starozákonní příběh je explicitně připomenut citací z Bible:

Antonín      Řeknu ti, co jsem slyšel. Slyšel, a dokonce viděl. Ano viděl! Tady nahoře jsem stál a...najednou se objevil... anděl. A řekl. Díval se na mě a řekl. Mně, přímo mně: „Vezmi nyní syna svého, toho jediného svého, kterého velmi miluješ... a... obětuj ho jako oběť... zápalnou.“ To mi řekl. (S, s. 336)

Se zdrojovým biblickým příběhem úzce souvisí i výběr jmen protagonistů. Ta se zvukově velice podobají svým předobrazům – Abrahámovi, Sáře a Izákovi.

Komickou hrou se slovy je aliterační řada *Do práce! Do práce, do prčic!* (S, s. 323). Na jiném místě autor záměrně využívá k tragikomickému účinku rozporu mezi vulgárním významem slova a jeho spisovnou morfologickou podobou: *A teď, jedinkrát v tomhle posraném životě, se ptám a chci konečně jednou dostat jasnou a čitelnou odpověď, takovou, abych i já, blbec, tomu porozuměl.* (S, s. 330).

Příklonné *s* má v této hře široký rozsah užití. Objevuje se jednak u přičestí minulých, ale také u zájmen a u spojek (proto, že) i příslovcí (proč).

Jazyková expresivita koresponduje s životním úpadkem hlavního hrdiny, jeho sociálním odloučením: *Odešla ode mě, jako od vraha, lumpa... jak od nějaké špíny, jako děcko od hovna... ani se neohlídla... jako bych to dělal pro sebe... jako bych to já potřeboval.*

(S, s. 341). Nevyrovnanost postavy se odráží v jejím jazyce. Opakuje a hledá ten správný, pro sebe nejpřesnější výraz. Vrstvení přirovnání přispívá k intenzivnějšímu odhalení nitra mluvčího.

Konečný obrat ve vztahu otce a syna je popsán jazykově velice stroze, doslova v několika ekvivalentních slovech:

Ignác            Nejde to... nemůžu. Chtěl jsem, myslel jsem, že to tak má být, byl jsem o tom přesvědčen... pohyb ruky, ortel... v tom jsem asi po tobě... rozsudek a trest hned vzápětí... bez váhání, bez lítosti... bez milosti, no jo... milost. Milost. Slitování. Není ti zima? (S, s. 351)

#### **4.9 Já je někdo jiný (2001)**

Dílo tematizuje stálou životní nejistotu, co je skutečnost a co pouhá představa či sen. Hlavní postavu Pavla dohání bezvýchodnost tápání mezi realitou a snem k zoufalství a nakonec ke smrti. Charakter hry nejlépe popisuje sám autor v úvodní scénické poznámce:

*Poněvadž je celá hra jakýmsi snem, nebo spíše sledem snů, a libovolně se prolíná se skutečností, je na tvůrcích, aby si v případné inscenaci určili stáří a vzezření postav, podle toho, jak hru vnímají a jak jí rozumí. (J, s. 354)*

##### 4.9.1 Jazyk a styl

Hlavní hrdina Pavel je zmaten svým chováním i okolním děním a jeho následná promluva tomu syntakticky odpovídá. Monolog je bláznivý, zmatený, plný nakupených kratších vět, zvolání a nedokončených výpovědí. Přerývanou mluvu naplňují tematické skoky a odchylky i otázky postavy k sobě samému.

Dětské promluvy ve verších se rýmují a jsou výrazně rytmizované. Dochází k nastolení iluze dětské říkanky. Ke grotesknímu veršování ovšem dochází i ve scéně u doktora Vraždy:

Doktor            Tam, kde mám chovat léky,  
mám zbraní celý arzenál!  
Já jednou nevydržím vzteky,  
udělám, čeho jsem se vždycky bál!

Tělo si omotám granáty a bombu,  
kterou jsem po večerech vyrobil,  
si vecpu do úst. Pušku, revolver  
a nože, též kyselinu, plyn a vše, co mám,  
to vezmu, vyjdu do ulic. Jsem sám jediná zbraň.  
(J, s. 366)

Postava je založena na rozporném vztahu dvou slov. Zatímco doktor lidem život zachraňuje, vražda ho brutálně ukončuje. Tento model odpovídá tématu hry – nic není úplně takové, jaké se to zdá být či jaké by to být mělo.

V textu nalezneme několik tučně vyištěných slov. Zde je uvádím podtržené:

*Jinak se to opravdu stane.*

*Tomu jsem chtěl zabránit, dokud můžu...*

*No jo... nemůže tady být, protože toto, ted', tohle je sen, co se ted' děje.*

*A můžeš být ráda, že s tebou ve svém snu, podtrhuju ve svém snu, tak pěkně zacházím a ještě i bonbón ti dám...*

*Co ty tady děláš?*

(J, s. 358, 361, 362/363, 377, 380)

Zvýrazněním slov dává autor jasně najevo, že je považuje za klíčová vzhledem k relativitě reality, kterou se ve hře zabývá.

Postava s polským jménem Jadwiga představuje snový protipól skutečnosti. Se svým knižním jazykem stojí v protikladu k Pavlově běžné mluvě. Mezi oběma diskurzy je ostrý předěl, kontrast snu a reality je zobrazen i jazykově:

Jadwiga Hle, takto kráčím krajinou, která se mým dětským očím jeví ještě podivnější, než ve skutečnosti je. Tamo se rýsuje pahorek, tu zase skrovný potůček se vine a na obzoru ústí v oceán. Lesy, ty husté lesy smíšené, táhnou se do dáli. [...] Avšak hle! Tamhle se někdo blíží, patrně nějaký pocestný! Schovám se tuhle za planou růži, až se ten chodec přiblíží, sám čert ví, kdo to může být! Bude-li to nebezpečné individuum, nevyjdu, neukážu se mu, neoslovím jej!

*Schová se za šípek, přichází Pavel.*

Pavel Co je tohle zase za zatracený cirkus?! V jaké díře jsem se zase octnul? Co jsou tohle za kulisy? Co to tady píská, bučí, chrochtá, vyje?

(J, s. 375)

Jelikož se svět hry proměňuje a kolísá mezi snem a realitou, i Jadwiga upouští od výše zmíněného jazyka. Může sice mluvit ve verších, dokonce s využitím básnických figur (anafory), ale už nikoli vznešeným jazykem se zastaralými prostředky:

Jadwiga      Promluvili o tobě. Jaký jsi a jakýs byl,  
                  jakkpak ses nám odsloužil,  
                  jak jsi s námi zacházel,  
                  jestli ses tak chovat směl,  
                  jestli je to vůbec možné...  
(J, s. 379)

Autor dokonce vkládá do úst této snové postavě formu hloupé dětské říkanky s využitím gramatického rýmu:

Jadwiga      Pedofil, pedofil...  
                  maniak a pedofil, ve vodě se utopil,  
                  pak si v kamnech zatopil  
                  a v troubě se usušil,  
                  na kamna si leh, roste na něm mech!  
                  [...]  
(J, s. 377)

Ukazuje se, jak jazykově různorodě utváří mnohdy Goldflam své postavy. Vedle knižních výrazů nalezneme i vulgarismy. Prostředkem intenzifikace je dokonce celý řetězec negativních synonym a slov s podobným významem:

Otec           [...]  
                  Abys poznal, že já vím,  
                  co to je, ten bídný život,  
                  hajzlovský a zasraný,  
                  těžký, trudný, psovský, zlý,  
                  každodenní, úmorný,  
                  ponížený, pokorný.  
                  [...]  
(J, s. 373)

Intertextově se odkazuje k Erbenově *Svatební košili*:

Děti                    Můžeš se bránit, tatíčku, tatíčku náš, copak děláš, na nic nedbáš, ale bránit, to není to slovo, co bys měl, když jsi na nás zapomněl, měl bys s námi promluvit, měl bys s námi soucit mít, desátá už odbila, my se budem jenom ptát a ty budeš povídat, lampa ještě svítila. (J, s. 380)

V úryvku se naráží i na další Erbenovo dílo – *Prostonárodní české písně a říkadla*. Nápěv *Adámku náš, copak děláš* je jasným vzorem pro oslovení tatínka.

Hojně užívaným prostředkem pro navození iluze mluvenosti jsou už tolikrát zmíněné krátké tvary minulého času s příklonným *s* u přičestí. Objevuje se rovněž u příslovcí (jak, zase).

#### 4.10 Ředitelská lóže (2003)

Tato hra má v analyzovaném souboru jedinečné postavení. Jedná se totiž o nepřetržitý dialog dvou osob, důchodců Edy a Rudy, vysloužilých herců. Ti rekapitulují svůj život a konfrontují navzájem své životní postoje ve snaze obhájit své jednání. Rozhovor končí smrtí jednoho z protagonistů při zinscenovaném hovoru člověka s Bohem. Ruda, který ztvárňuje Boha, umírá a Eda uzavírá slovy: *Haló, prober se! Umřel mně Pánbůh... s kým já teď budu hrát? S kým já se budu hádat? Taková nespravedlnost... můj Bůh umře dřív než já. To se může stát jenom mně. [...] Já za tebou brzo přijdu, neboj se. Já přijdu.* (ŘL, s. 421).

##### 4.10.1 Jazyk a styl

Ačkoli se jedná o plynulý rozhovor pouze dvou osob, je text velmi dynamický. Střídají se úseky, kdy si postavy vyměňují podobně rozsáhlé výpovědi, s delšími promluvami jedné z postav, které se blíží monologu. Nejen v těchto monologických částech se uplatňuje připojování výpovědí pomocí spojky *a*.

V oblasti hláskosloví vedle sebe stojí spisovné tvary i ty charakteristické pro mluvený jazyk:

Eda                    Tak nic. Ty nemáš smysl pro humor. Oni tady špatně vaří, je to nemastný neslaný. Jinak jsme futrovali. Po premiérách bývaly recepce. [...] Nebo jindy

zase měli od nějakýho příznivce krůty a udělali je plněný, to bylo dobrý. Pečená krůta plněná jako nějakou paštikou. A taky všelijaký saláty. [...] (ŘL, s. 405)

Kromě nespisovné koncovky –ý u adjektiv nejdeme rovněž nespisovnou koncovku –ama u substantiv v instrumentálu (*kladivama, drátama*). V rámci přibližování konverzace běžnému mluvenému projevu se objevují demonstrativa, příslovce *tak*, vycpávkové *jako* a příklonné *s* převážně u příčestí minulých. Autor ovšem není důsledný v jejich užívání a v jejich umístění:

Ruda            Tak já tobě teď něco řeknu. Ty sis mohl vybrat. Tys jenom nechtěl. Tys chtěl všechno urvat hned a sám a užít si sám. Ty, Edo, myslels víc na svoje potěšení, myslels na to, jestli ti někdo dává dost úspěchu, peněz, lásky, a zatím sám nedals nikomu nic. A teď se zlobíš, že z peněz, které neuložils, nebereš žádné úroky. (ŘL, s. 420)

Výběr lexikálních prostředků mnohdy překvapí vzhledem k věku mluvčích i k samotnému názvu hry. *Ředitelská lóže* evokuje cosi vznešeného, ve skutečnosti je název paradoxní k obsahu mnohých promluv bohatých na vulgarismy a expresivní výrazy (*ty vole, do prdele, hovno, chcípnout, vysrat, prosral, prožral, posrat, podělat, vydrbat s tebou, přechcat tě*). Autor spojuje vulgarismy se zobecněnými náboženskými zvoláními, které mají již zcela vyprázdňený význam, do jedné zdánlivě nesourodé věty: *Ježíšmariajosefe, proboha svatýho, do prdele, to už se teď hraje, to už byla replika!* (ŘL, s. 419).

Prostředkem intenzifikace je stavění synonym a významově blízkých výrazů za sebe: *Hodit do prostoru pár chudáků a trapte se, týrejte se, sužujte se a já se budu bavit?* (ŘL, s. 419). Zároveň je takový prostředek ilustrací hledání správného výrazu, nemožnosti dosáhnout úplně přesného vyjádření skutečnosti či pocitu. Přibližujeme se tak opět mluvenému projevu.

Intertextové odkazy zmiňují nejen dramata světových klasiků. Goldflam cituje dokonce svou hru *Smlouva: Nebo ten Lear... nebo Oidipus... a taky ten Antonín z takové hry Smlouva, už nevím ani, od koho to bylo, nehráli jste to?* (ŘL, s. 418). Postavením své hry vedle obecně známých dramatických typů Leara a Oidipa by autor mohl poukazovat na svou snahu odhalit hlubší a obecnou podstatu na konkrétních postavách a situacích.



## 4.11 Doma u Hitlerů (2006)

Hra s metaforickým podtitulem *Hitlerovic kuchyň* nás v šesti scénách, které mají mezi sebou i několikaletý odstup, seznamuje s osobním i pracovním životem Adolfa Hitlera. Zdařilá fabule nám na počátku představuje mladičkého Hitlera, který pak v závěru hry spokojeně dožívá jako sympatický děda v Jižní Americe. Hrůznost věcí, kterých si je vzdělaný divák vědom i v jemných narážkách, na pozadí pečlivě voleného humoru zcela jasně vystupuje na povrch. Historické postavy však samy sebe úspěšně zesměšňují a karikují svou řečí a svým jednáním.

### 4.11.1 Jazyk a styl

Výrazným rysem této hry je hlasitá vnitřní řeč postavy. Ta má sice v situaci přítomného komunikačního partnera, přesto ho ve chvíli sebeodhalení, kdy ukazuje nízkost svého charakteru, nepotřebuje. V takových případech je nepřerušovaná promluva jedné postavy dost dlouhá a blíží se monologu.

V lexikální rovině se velmi uplatňuje slovní humor a hra se slovy za komickým účelem. Autor využívá v Hitlerově promluvě slovo *Brno*, aby rozvinul myšlenku, která je ve svém důsledku tragikomická: *Hm, Brno... Brūnn, to bude asi od čeho? Snad Brunnen, studánka nebo co? Těžko říct. Ono je to jedno, koneckonců. Jednou to zmizí, tahle městečka, tyhle stanice na vlakových zastávkách.* (DH, s. 425).

Spojení němčiny a češtiny je velice promyšlené a je zdrojem humoru i po zvukové stránce při jevištní realizaci:

Hitler            Vtipy, rozumíte dobře. Začal jsem jen tak pro pobavení, vymýšlet... no, žertíčky, no. Třeba se mi zachce a někdy je vydám v nějaké knížečce. Můj vtip... Mein Witz! To není špatné, co?

Sekretářka    Velmi vtipné.

Hitler            No tak se jen klidně zasmějte, nebojte se nic!

Sekretářka    Mein Kampf... chachacha...

Hitler            *(zařve)* Ne! Mein Witz! Mein Kampf, to je vážná věc... tam zachováváme vážnost. A Mein Witz, tam se smějeme – hahaha! Mein Kampf – nic, Mein Witz – smích! Rozumíme si?

(DH, s. 446)

Autor užívá i černého humoru pro inteligentního diváka znalého souvislostí:

Hoch Heil, teto Evo. Tak mamí, dáš mně ten chleba?  
Goebbelsová Vždyť ti ho mažu, copak nevidíš? A co na to chceš? Imitaci,  
marmeládovou náhražku nebo jed?  
(DH, s. 455)

Komicky působí také patetické vyjádření z úst Hitlera podpořené výběrem vznešených a knižních jazykových prostředků pro situaci, která tomu neodpovídá:

Možná, že ti tu radost taky jednou dopřeju. Hned jak skončí válka – a to už nebude podle mých výpočtů dlouho trvat – odjedeme do lůna hor a tam, uprostřed vznešených horských vrcholů, ti v našem Vlčím doupěti udělám dítě. Už to mám vymyšleno. Bude to opravdový obřad. Večer, oblečení jen v prostých bílých úborech, projdeme špalírem vybraných mužů SS, kteří budou držet planoucí pochodně, k čistému loži, uprostřed prázdné, široké, rovné horské planiny. Vítr bude třepetat prapory s naším znamením, které budou držet nordičtí hrdinové ve stylizovaných starogermánských úborech, rozestavěni na všech okolních vrcholcích. Budou osvětleni silnými reflektory. A bude také znít hudba. (DH, s. 441)

Metaforickou mluvu si opět přivlastňuje postava Hitlera. Snaží se hovořit vzletně, ale o to více působí směšně, zvláště pokud si představíme konkrétní jevištní předvedení textu:

Mezinárodní Žid si mně sedl na bedra, rajtuje na mých ramenou a drtí mi hlavu v kleštích, a nikdo si toho nevšímá. Všichni se veselí, tancujou na palubě Titaniku a pod náma oheň, žhavá láva, turbulence a na nebi těžké černé mraky! A nikdo to nevidí, jenom já. Nepřátelské svazy už se blíží, svírají nás a brzo nás zajmou a povedou v poutech jako nějaké zloděje a vrahy. *(Začne řvát)* Ale já tohle nedovolím! Celý život jsem bojoval v přední linii a teď bych se měl vzdát? Nikdy! (DH, s. 461)

Dochází k rozporu mezi společenským postavením mluvčích a jejich jazykem. Mocní sami sebe shazují užíváním vulgarismů při komunikaci mezi sebou. Autor ukazuje ubohost těch, kteří jsou hloupí a přitom touží vládnout. Dotvářejícím prvkem pro celkovou atmosféru je občasné užití němčiny v jinak české promluvě.

Text odkazuje na několika místech k jiným obecně známým textům (Bible či Erbenova *Svatební košile*). Goldflam využívá těchto odkazů k vytvoření tragikomického okamžiku, např. při zdánlivém nácviku hromadné sebevraždy jedem (až bude nepřítel blízko): *Musí to být nějaké zvukové znamení, nějaké slovo. Na počátku bylo slovo. Ať je i na konci.* (DH, s. 462).

Zajímavou paralelou je přirovnání Čechů k lentilkám. Autor opět čerpá z hloupého srovnání zdánlivě nesrovnatelných věcí a na jeho pozadí rozvíjí myšlenku daleko závažnější: *To jsou obyčejné bonbony, potažené cukrovou polevou, uvnitř je čokoláda. Bonbony jsou české, jmenují se lentilky, jsou to lentilové bonbony. Tady je od nich krabička. Jsou moc dobré, mám je rád a ještě jich je dost. Bonbonů i Čechů, bohužel.* (DH, s. 463).

Goldflam užívá také veršované promluvy. Báseň z úst Hitlera hovořící o lásce podtrhuje záměrný rozpor slov a historické reality. Tímto napětím znovu dochází ke komickému účinku. Poslední část hry popisující spokojený život Hitlera penzisty je příhodně nazván německy *Ende gut, alles gut* – samozřejmě s dávkou nadsázky a ironie.

#### 4.11.2 Záznam inscenace

Za alespoň krátkou zmínku stojí záznam této inscenace z produkce brněnského HaDivadla z roku 2009 pod režijním vedením Luboše Baláka<sup>8</sup>. Přirozeně ještě mnohem více se při konkrétním zpracování na jevišti uplatňuje humor – není jen v rovině jazykové, ale promluvy jsou doplňovány či konfrontovány s jevištní akcí. Zároveň to, co v textu za určitých okolností můžeme chápat a vykládat různě, nám v konkrétním hereckém provedení nabízí pouze jednu interpretaci (pokud opomeneme záměrnou neurčitost vyjadřované emoce). Dochází tedy k zúžení možného významu napsaného slova. Tak např. v úvodu části *Hitler a rodinná pohoda* můžeme číst rozhovor mezi Hitlerem a Evou Braunovou:

Hitler        To je moc dobrá bábovka, kdo jí pekl? Ty?  
Eva            Ne, ne, to přinesli teď, před chvilkou. (DH, s. 436)

V záznamu na tomto místě říká postava Evy své „*Ne, ne*“ s jasným zděšením, jako by říkala: já a péct, to v žádném případě! Mnohého čtenáře tato interpretace nemusí napadnout při čtení textu, o to víc se může zasmát při představení.

---

<sup>8</sup> Záznam dostupný na webových stránkách: <https://www.youtube.com/watch?v=yyqbpYYk2vQ>

## 4. Základní stylové rysy Goldflamovy tvorby

### 4.1 Syntax

Syntaktická stránka Goldflamových her se většinou podřizuje mluvenému projevu, aby výsledná inscenace působila co nejpřirozeněji. Vedle krátkých promluv v dialogu autor užívá dlouhých souvětí s četnými degresemi a vsuvkami. Objevují se osamostatněné části výpovědí, doplňky k předešlým větám, upřesňování vyřčeného či hledání správného vyjádření. V rámci stylizace mluveného projevu jsou užity nedokončené výpovědi a jsou často uvozovány nejpoužívanější spojkou *a*. Za estetickým účelem může být narušena a rozbita syntaktická struktura věty.

Interpunkce není pouze ortografickým a gramatickým nástrojem. Jelikož dramatický text počítá s audiovizuálním předvedením, také frázování promluvy pomocí interpunkce hraje významotvornou roli. Na druhou stranu může být interpunkce zcela eliminována, např. pro vyvolání efektu volné asociativní promluvy.

V monologických částech Goldflamových dramát je užito dialogických prvků (otázky, obracení k divákům) i významových zvrátů v projevu postavy. Nejedná se pouze o monodramata, i v dialogických hrách nalézáme delší promluvy jednotlivých postav. Hra tak není nikdy statická – monolog je ozvláštněn prvky rozhovoru i vnitřními změnami postojů, v dialogické hře se střídají rychlé výměny replik s monologickými pasážemi i němými jevištními obrazy. Pomocí jazyka autor vytváří dynamický celek, který graduje odněkud někam.

Při dialogu se uplatňuje elipsa, mluvčí přirozeně tendují k co nejekonomičtějšímu a nejrychlejšímu vyjádření. Pořádek slov ve větě se řídí autorskými záměry. Odchytky od běžného slovosledu totiž bývají prostředkem zdůraznění či působí jako prvek stylizace mluvenosti.

### 4.2 Morfologie a hláskosloví

Tvary slov a jejich hlásková podoba jsou většinou ovlivněny běžnou obecnou češtinou. Přítomna jsou adjektiva s nespisovnou koncovkou *-ej, -ý*, protetické *v*, substantiva v instrumentálu zakončená na *-ama, -ma*. Ve valné většině her, především od devadesátých

let, se vyskytuje příklonné *s*, připojované především k příděm minulým, ale rovněž k zájmenům, spojkám a příslovcím. Výskyt tohoto jevu lze vysvětlit jednak tendencí k všestrannému zkracování v mluvené řeči, jednak vlivem moravského jazykového prostředí.

Goldflam využívá jemných nuancí, které tvarosloví češtiny nabízí, k humornému účinku a k radikálním obrátům v situacích (např. časování jednoho slovesa ve všech osobách či přechod od vykání k tykání a naopak). Podobná nebo stejná hlásková podoba celého slova či jeho části nabízí prostředek k překvapivému humornému účinku i k vytváření paralel.

Pokud to prostředí, situace, zvolená forma či autorův estetický záměr (např. za účelem komiky) vyžaduje, užívá se naopak prostředků spisovných, zastaralých (genitiv záporu) a knižních.

### 4.3 Lexikální stránka

Slovní zásoba Goldflamových her je velice různorodá a široká. I v rámci jednotlivých textů se objevují lexikální prostředky z různých oblastí jazyka. Nejednotností lexikálního fondu děl ovšem nedochází k jejich rozpadu či k rozmělnění jejich smyslu. Autor promyšleně používá veškerý jazykový materiál v zájmu zachování celku.

Mnohdy se dostávají určité lexikální subsystemy do záměrně ostrého kontrastu (např. vulgarismy versus knižní jazyk). Vyskytuje se jazyková expresivita s negativními i pozitivními konotacemi. Eufemismy a familiární výrazy konkurují četným vulgarismům a pejorativům. Komického patetického účinku je docíleno výběrem knižních prostředků pro situaci, která tomu neodpovídá (o rozporech níže).

Vedle mluvy dětí a mládeže, oficiální mluvy autorit a institucí nalzáme i zastaralý či básnický obrazný jazyk. Ať už Goldflam užívá jakékoli oblasti lexikálního systému jazyka, vždy tak činí s ohledem na situaci a v zájmu jejího přirozeného či zamýšleného vyznění.

Autor pracuje s lexikálním významem slova, využívá synonymie, antonymie i polysémie ke gradaci, zobrazení rozporu i komickému účinku. Slovní humor a hra s lexémy vychází z mnohoznačnosti slova. Může se zakládat na opakování téhož slova, pokaždé však s jiným významem či v jiném slovním spojení. Konkrétní význam je utvářen ve spolupráci jazyka a jevištní akce. K záměrnému nesouladu dochází při spojení nesourodých lexémů a stavění antonym v těsnou blízkost v textu.

Efektivním prostředkem, který ukazuje absurditu a nesmyslnost komunikace v dané chvíli, je práce s vyprázdněným významem. Slova se redukují na jednotky verbálního

vyjádření bez lexikálního významu. Jazyk zde ztrácí svou nejdůležitější funkci, a to dorozumivací.

#### 4.4 Implicitnost, explicitnost vyjádření

Obrazný a symbolický charakter většiny Goldflamových her se odráží v míře implicitnosti a explicitnosti jazykového vyjádření. Metaforická řeč se neobjevuje pouze v knižních či básnických částech, ale i v projevu postav obyčejných lidí. Metafora jako princip uvažování a rozvíjení myšlenek je běžnou součástí komunikace. Slovo může být užito v jejich doslovném významu, ale i v posunutém, který dodává smyslu celku další rozměr. Již samotné názvy her mohou být metaforické. Dále se uplatňuje ironie a přirovnání.

Klíčovým principem v Goldflamových hrách je paralelismus. Ten lze vysledovat v dílčích částech jevištní komunikace, ale může na něm být založena celá hra, její téma i děj.

#### 4.5 Jména postav

Jména postav jsou motivována záměrem autora na vyznění textu jako celku. Především v hrách 80. let se setkáváme s postavami, které mají anonymní obecná jména. Postavy (Otec, Syn, Matka, Muž, Žena, Uvaděčka ad.) tak poukazují na autorův záměr ztvárnit téma přesahující konkrétní životní příběh či událost. Univerzalita většiny postav z této doby posiluje symbolické vyznění her. Zároveň si mnohdy vedlejší postavy předávají role, stejně jako v přirozeném životě se střídají různí lidé a dochází k změnám okolností i vnitřního světa postav. Kromě užívání zcela obecných pojmenování nalézáme i postavy, které mají sice konkrétní jméno (Ríša, Rudolf, Alexandr, Jan, Pavel, Jenda ad.), ale neztrácí svůj charakter divadelního typu, a to proto, že nesou jména běžná.

Od 90. let se postavy v některých hrách, především s ohledem na zvolené téma, konkretizují a některé nabývají příznakových jmen (např. rodina Zřídka veselých či Dr. Vražda). *Sladký Theresienstadt...*, který zpracovává historické téma, pracuje se stylizací jmen podle národnosti (Mahner, Ruhm ad.). Reálná jména byla poněkud odlišná. Zcela reálné pojmenování historických postav se uplatňuje ve hře *Doma u Hitlerů*.

Na základě hláskové podobnosti jsou pojmenovány archetypální postavy ve hře *Smlouva*. Paralelnost k biblickému příběhu Abraháma a Izáka umocňuje podobnost jmen současných hrdinů Antonína a Ignáce. Zvláštním druhem jsou pak postavy bájně

a symbolické, jejichž pojmenování je vysoce příznakové, prezentují se již svým jménem, nejsou součástí našeho běžného světa, resp. světa hry (Demiurg, kněžna Libovůle ad.).

#### 4.6 Prostředky komiky

Goldflam dosahuje komického účinku různými prostředky. O humoru, který čerpá z významu slova, jsme se zmiňovali výše v oddíle o lexiku. V dílech inspirovaných historickými skutečnostmi se uplatňuje i černý humor a patos. Princip nadsázky má své místo ve všech druzích slovesného umění. Pokud se hovoří o vážném tématu, paradoxně spíše se na něj upozorní humorem a nadhledem.

Důležitou úlohu v oblasti komiky hrají nejrůznější rozpory, náhlé zvraty v promluvách a také promyšlené opakování slov i naplňování stejných větných struktur. Nesoulad se může promítnout do vztahu obsahu sdělení a formy, charakteru postavy a jejího jazykového projevu, do vztahu prostředí a jazyka, který se v něm užívá, a také do vztahu mezi mírou užití jazyka a povahy situace (prosté konstatování ve vážné situaci či ve spojení s působivým jevištním obrazem). Úspornosti v jazyce je využito i pro skoky v čase a změnu prostředí v zájmu divadelní zkratky.

Rozpory i soulad mají svůj smysl pro celkové vyznění textu. Pokud autor neužívá jazyk v souladu s očekáváním (vzhledem k situaci či charakteru postavy), jednak dosahuje komického až absurdního účinku, jednak dochází k akcentování daného vztahu. Soulad je pak prostředkem charakterizace postavy a prostředí, což patří v dramatu k primárním funkcím jazyka.

#### 4.7 Intertextualita

Celé Goldflamovo dramatické dílo je velmi bohaté na citáty z jiných děl a aluze na cizí texty. Jejich užitím autor buď dokresluje atmosféru, nebo naopak ji tím více zdůrazňuje, v čím větším rozporu je zvolené dílo vzhledem k situaci. Žádný intertextový odkaz se nikdy neobjevuje nahodile.

Nejvýraznějším zdrojem citací i paralel je určitě text Bible, Starého zákona i evangelií. Opakovaně je citován Erben (*Svatební košile, Prostonárodní české písně a říkadla*). Rovněž se objevuje řada dalších básníků (R. M. Rilke, Jiří Orten, K. H. Mácha). Nalezneme zmínku o spisovateli Josephu Rothovi, klasických postavách Learovi a Oidipovi a také autocitaci hry *Smlouva*. Autor pracuje i s hudebními díly, které mají znít jako doprovod jevištní akce nebo

z úst konkrétních postav (*Prodaná nevěsta* či *Tosca, Lazebník*). V rámci historického tématu se výrazně pracuje s textem opery *Brundibár* ve hře *Sladký Theresienstadt*....

#### 4.8 Stylizace mluvenosti

Jazyk dramatických textů Arnošta Goldflama ve velké míře tenduje k mluvenosti. Typickými rysy mluveného projevu, které autor využívá ke stylizaci, jsou vycpávková slova *tak* či *jako*, časté užívání demonstrativ a připojování vět spojkou *a*. Mohou vznikat dlouhá nastavovaná souvětí i nakupení kratších vět a nedokončených výpovědí. Pokud nechce zdůraznit absurditu komunikace či pokřivený vztah mluvčích, dbá autor na živost a autentičnost dialogů.

Mluvený projev je charakteristický svou hospodárností, uplatňuje se elipsa a zkracování slovesných tvarů příklonkami *s*. Autentičnosti v monologických částech autor dosahuje vsuvkami, nedokončeností výpovědí a navracením se v proudu řeči za účelem hledání správného vyjádření. Přírozeným jevem v této oblasti jsou rovněž náhlé zvraty v promluvách postav.



## Závěr

Užití konkrétních větných struktur, výběr morfologických i lexikálních prostředků se vždy řídí autorovu intencí, tím, co a jak chce sdělit. Analýza her nám ukázala, že Arnošt Goldflam jako autor dramatických textů užívá jazyka velice promyšleně a estetického účinku dosahuje verbálně i neverbálně. Divadlo má tu základní vlastnost, že slovesný projev je doplněn jevištní akcí. Obě roviny hrají stěžejní úlohu v dramatické struktuře, podílejí se na smyslu celku a jedna bez druhé nemůže existovat. Jak se ovšem ukázalo, nemusí být jazyk zastoupen ve stejné míře jako jevištní akce. Rovněž šetření s jazykem, které vyžaduje autorovo promyšlení užitého jazykového prostředku ještě více, protože v málu je řečeno mnoho, je charakteristickým rysem určitých her.

Většinou jako diváci nesledujeme souvislou dějovou linku, ale spíše asociativní sled situací a obrazů s volným pohybem v dramatickém čase. Arnošt Goldflam velice dobře ví, co chce sdělit, a využívá k tomu různé jazykové i obrazové divadelní prostředky. Dohromady vše tvoří jedinečný tematický celek. Symboličnost celých her i užitého jazyka souvisí s metaforickou mluvou a užíváním nejrůznějších paralel.

Jeho tvorba se dá rozdělit na dvě množiny her se společnými rysy, a to hry monologické a dialogické. Mezi oběma typy divadelních her ovšem dochází k výpůjčkám, v dialogické hře mohou být promluvy monologického charakteru, stejně tak v monodramatu se vyskytují prvky dialogické. Různorodost panuje v oblasti textových a žánrových forem i ve výběru lexikálních prostředků rozličných subsystému, vždy v zájmu důvěryhodnosti situace, nebo naopak jako kontrastní prostředek. Podobnou funkci má i velice promyšlené využívání intertextových odkazů, kterých nalézáme velké množství.

Postavy a prostředí jsou charakterizovány užitým jazykem, který je prostředkem sdělení tématu, ale i zvrátů, dynamiky textu, gradace, paradoxních rozporů nejrůznější povahy a samozřejmě komiky. S tím vším úzce souvisí výběr lexikálních prostředků a práce se slovním významem, jimiž se dociluje žádaného efektu. Nadhled, nadsázka, patos, černý humor i nejrůznější kontrasty v oblasti jazyka, to vše může být zdrojem komiky, která ještě více akcentuje dané téma.

Co se týká užitých žánrových forem, analyzovaný soubor her je bohatý na různost útvarů. Autor často užívá veršovanou formu básně či písně, nalézáme i dětskou říkanku

a modlitbu. Prostředkem intenzifikace, nebo naopak ilustrace absurdity komunikace je opakování slov (anafora, epifora, epizeuxis).

Ještě je třeba dodat, že Goldflam nepracuje pouze s češtinou. V několika dramatických kusech se vyskytuje němčina (*Útržky z nedokončeného románu, Písek, Doma u Hitlerů*), v menší míře angličtina (*Sladký Theresienstadt...*). Okrajově se objevují další jazyky – francouzština, ruština a italština. Cizí jazyk dotváří důvěryhodnost situace ve zvolené době a daném prostředí.

Vývoj v autorově užívání jazyka a utváření stylu v jeho dramatických textech od 80. let do prvního desetiletí tohoto století není nijak výrazný. V počátcích tvorby, v 80. letech píše Goldflam všechna svá monodramata, od 90. let se pak soustřeďuje především na hry dialogické. Jazyk her se stále podřizuje běžné mluvené řeči, pokud nejde o konkrétní stylizaci prostředí či doby v rámci hry. Autor užívá nespisovných tvarů slov, které jsou ale pro nás v mluveném jazyce naprosto běžné. Díky stylizaci mluvenosti se jazyk hry přibližuje běžnému projevu, tím se stává sdělnějším jeho obsah. Jazyk tak usnadňuje ztotožnění současného diváka s postavami i situacemi, které mají často modelový a symbolický charakter.

Z hlediska tematického se autor během třiceti let své tvorby přiblížil ke konkrétněji zakotvené historické problematice. Nicméně stále zobrazuje složitý vnitřní svět člověka, hledání vlastní identity a vztah reality a představ.

Jak již bylo řečeno v úvodu, práce nabízí pouze náhled do určité tvůrčí oblasti Arnošta Goldflama v období zhruba třiceti let, a nemůže tedy celkově zhodnotit tohoto umělce. Zároveň nemohla postihnout úplně všechny rysy jazyka a stylu autora. Nicméně se i tak ukázalo, jak bohatý a různorodý jeho jazyk je a jak promyšleně utváří styl a smysl textu. Nejvýraznější je jeho přínos divadelní práci, jazyk je mu pro toto jedním z důležitých prostředků. Postava Arnošta Goldflama je v české kultuře stále činná, proto by nebylo vhodné jakkoli uzavírat jeho práci a tematický, žánrový i jazykový a stylový vývoj.

## PRIMÁRNÍ LITERATURA

Goldflam, A.: *Písek a jiné kousky*. Ed. J. Kovalčuk. Brno: Větrné mlýny 2010.

## SEKUNDÁRNÍ LITERATURA

Augustová, Z.: Arnošt Goldflam (hry z 80. let). In: Goldflam, A.: *Písek a jiné kousky*. Ed. J. Kovalčuk. Brno: Větrné mlýny 2010, s. 473–496.

Čechová, M. a kol.: *Současná stylistika*. Praha 2008, s. 16, 296–331.

Hausenblas, K.: Čeština v dílech slovesného umění. In: *Kultura českého jazyka*. Liberec 1969, s. 89–101.

Hoffmannová, J., Čmejrková, S.: Mluvená čeština v krásné literatuře. In: Čmejrková, S., Hoffmannová, J. (eds.): *Mluvená čeština: hledání funkčního rozpětí*. Praha 2011, s. 349–391.

Hořínek, Z.: Arnošt Goldflam: Pokus o portrét za chodu. In: Hořínek, Z.: *Divadlo mezi modernou a postmodernou*. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon 1998a, s. 87–91.

Hořínek, Z.: Arnošt Goldflam – divadelník a dramatik. In: Goldflam, A.: *Hry pro jednoho*. Brno: Větrné mlýny 1998b, s. 7–15.

Hruška, P. et al. (eds.): *V souřadnicích volnosti. Česká literatura devadesátých let dvacátého století v interpretacích*. Praha: Academia 2008.

*Knížka o jazyce a stylu soudobé české literatury*. Praha: Orbis 1962.

Kovalčuk, J.: Arnošt Goldflam dramatik. *Amatérská scéna*, 1989, č. 6, s. 12–14.

*Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel 1977.

## INTERNETOVÉ ZDROJE

Anonym: *Vůdce daroval Židům město*, dostupné z: <http://www.fdb.cz/film/vudce-daroval-zidum-mesto-theresienstadt/73268>, [přístup 6. 5. 2014].

Štěpková, T.: *Brundibár*, dostupné z: <http://www.holocaust.cz/cz2/history/events/brundibar>, [přístup 6. 5. 2014].

*Doma u Hitlerů*, dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=yyqbpYYk2vQ>, [přístup 6. 5. 2014].