

Univerzita Karlova  
Pedagogická fakulta  
Katedra české literatury

## BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Čtyři podoby dramát Františka Langera  
Four forms of František Langer's drama

Kateřina Kaprálková

Vedoucí práce: PhDr. Jiří Smrčka, Ph.D.  
Studijní program: Specializace v pedagogice  
Studijní obor: Anglický jazyk se zaměřením na vzdělávání – Český jazyk se zaměřením na vzdělávání (B AJ-ČJ)

Odevzdáním této bakalářské práce na téma Čtyři podoby dramát Františka Langera potvrzuji, že jsem ji vypracovala pod vedením vedoucího práce samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále potvrzuji, že tato práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 17. 4. 2021

Děkuji PhDr. Jiřímu Smrčkovi, Ph.D., za odborné vedení mé bakalářské práce, za cenné rady a připomínky, které mi poskytl při jejím zpracování.

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce si klade za cíl systematicky rozebrat dramata Františka Langerera a následně v nich vysledovat určité spojitosti a autorův vývoj a proměnu. Využitou metodou je rozdělení děl do čtyř skupin, jež je ve výzkumu nápomocné, avšak povšechně ne zcela přesné. První a poslední Langerova hra, tedy Svatý Václav a Bronzová rapsodie, příznačně rámuje jeho dramatickou tvorbu. Jsou zdánlivě stejné, ale dělí je propast času, jakožto i autorovo duševní rozpoložení. Osazení ostatních skupin je poměrně transparentní. K analýze jsem zvolila tři z autorových komedií, což počtem zároveň odpovídá třem hrám o spravedlnosti a v zásadě i hrám legionářským. Zřejmá logičnost číselné symetrie přispívá k celkové srozumitelnosti a přehlednosti práce. Těm odpovídá také shodný přístup, který jsem použila k rozboru jednotlivých her. Cílem rozboru pomocí zmíněné kategorizace je nalézt v dramatech Františka Langerera propojující myšlenky či opakující se motivy a zároveň potvrdit počáteční hypotézu, že autor i jeho dílo prochází vývojem. K tomu je třeba také prozkoumat peripetie autorova života, jimž se věnuji v jedné z kapitol. Závěrem bakalářské práce zjišťuji, že mé prvotní domněnky byly správné, tedy že v díle se průzračně odráží autorova proměňující se osobnost, která po sobě zanechává stopu i v zdánlivě nesouvisejících dílech. Díla Františka Langerera, ač takřka zapomenuta, jsou stále relevantní a nadčasová.

## **KLÍČOVÁ SLOVA**

František Langer, drama, propojující motivy, vývoj

## **ABSTRACT**

The aim of this bachelor thesis is to do a systematic analysis of František Langer's dramas and consequently find certain connections and observe the development of the author. The method of the research comprises of the division of the dramas into four groups, which is helpful but generally not completely exact. The first and the last Langer's play, namely Svatý Václav and Bronzová rapsodie, characteristically frame his dramatic works. Although seemingly the same, they are separated by years and years as well as by the author's state of mind. Members of the other groups are quite transparent. For my analysis I have chosen three of the author's comedies, which further corresponds to the three justice plays and essentially even to the legionary plays. The apparent logic of the numeral symmetry leads to the intelligibility and clarity of the thesis, which is further enhanced by the identical approach to the individual plays. The aim of the analysis through the mentioned categorization is to find connecting ideas or repeating motifs in Langer's dramas and to verify the initial hypothesis that both the author and his works undergo development. It is also necessary to research the events of the author's life, which I focus on in one of the chapters. In the conclusion of the bachelor thesis I establish that my initial assumptions were correct, therefore that the plays mirror the author's changing character which leaves a trace even in seemingly unrelated works. The works of František Langer, although nearly forgotten, are still relevant and timeless.

## **KEYWORDS**

František Langer, drama, connecting motifs, development

## Obsah

Úvod.....	6
1 Osobnost Františka Langera .....	8
2 Dramatické dílo Františka Langera .....	11
2.1 První a poslední hra .....	11
2.1.1 Svatý Václav.....	11
2.1.2 Bronzová rapsodie .....	13
2.2 Legionářské hry .....	16
2.2.1 Ráno, Vítězové .....	16
2.2.2 Jízdní hlídka .....	18
2.3 Komédie .....	21
2.3.1 Velbloud uchem jehly.....	21
2.3.2 Grandhotel Nevada .....	24
2.3.3 Obrácení Ferdyše Pištory .....	26
2.4 Hry o spravedlnosti.....	29
2.4.1 Periferie.....	29
2.4.2 Andělé mezi námi.....	32
2.4.3 Dvaasedmdesátka .....	34
Závěr .....	38
Seznam použitých informačních zdrojů.....	43

## Úvod

„František Langer byl československý spisovatel, dramatik, legionář a vojenský lékař, který dosáhl hodnosti brigádního generála.“ (Wikipedie, 2021) Už toto prosté konstatování na Wikipedii jednoduše a stručně říká, že v osobě Františka Langera se setkáváme s výjimečným člověkem.

Život Františka Langera by sám o sobě vystačil na román o člověku, který se v kritických chvílích českého národa vždy zachoval v souladu se svým svědomím, avšak patří mezi částečně zapomenuté významné osobnosti našeho národa. Byl člověkem, který byl raněn v uniformě rakouské armády, zúčastnil se bojů československých legií v Rusku a po letech neváhal znovu opustit svou zemi, aby se aktivně účastnil vytváření československé armády ve Francii. Podílel se na evakuaci vojáků po porážce Francie a ve funkci šéfa zdravotnictva armády působil v Anglii. Byl vyslán k obléhání Dunkerque a v květnu 1945 se vrátil do Prahy. Byl povýšen do funkce generála a vzápětí za komunistického režimu ostrakizován, jeho syn byl za protistátní činnost odsouzen ke 20 letům vězení.

Již výše uvedené by stačilo, aby byl František Langer vzpomínán jako jedna z významných českých osobností. Ale František Langer byl zároveň spisovatelem a dramatikem. Jeho hry a další texty vnímám jako stále aktuální a současnou dramaturgií neprávem opomíjené. Mravní otázky, které si autor klade a které svému publiku dává k posouzení, myslím, nezestárnou nikdy a budou si je pokládat i další generace, byť v trochu jiných kulisách.

Téma, které jsem si zvolila pro svou práci, je František Langer – dramatik. Vzhledem k rozsahu díla Františka Langera není možné na ploše bakalářské práce obsáhnout více. Z Langerových dramát jsem si vybrala ta, která patří, podle mého názoru, k jeho nejzásadnějším či patřila ve své době k nejznámějším, a nejlépe tak odrážejí autorovu osobnost a jeho myšlenkový a názorový vývoj v celém jeho tvůrčím období od roku 1912 do roku 1958, kdy napsal svou poslední hru. Soustředuji se pouze na plnohodnotné činoherní texty, ze kterých jsem se rozhodla vynechat dramata Noc, Miliony, Manželství s.r.o. a Jiskra v popelu aneb Pocta Shakespearovi. Tato dramata nepovažuji pro svůj záměr za klíčová, jedná se, dle mého názoru, o jakési odbočky v jinak zcela kontinuálním díle. Nesplňují charakteristické aspekty jednotlivých kategorií, a proto by jejich rozbor nebyl pro mou práci podnětný ani dostatečně vypovídající.

Hry Františka Langera lze, dle mého názoru, rozdělit žánrově a tematicky do několika skupin. První skupinu tvoří veršovaná dramata, prvotina Svatý Václav a poslední, nikdy neinscenovaná hra Bronzová rapsodie. Tato historická dramata spojuje umístění do dávné minulosti a jistá forma patosu. Ukazují a odrážejí dramatika začínajícího a dramatika na konci jeho tvůrčí dráhy. Vytvářejí rámec autorova dramatického úsilí a pokládám je pro svou práci za klíčová. Druhou skupinu tvoří realistické válečné hry z legionářského prostředí. Za nejdůležitější z nich považuji Jízdní hlídku a skladbu Vítězové sestávající ze tří dramatických obrazů. Hra Ráno je pouze jakási skica později rozpracovaná ve Vítězích. Třetí skupinu tvoří komedie Velbloud uchem jehly, Grandhotel Nevada a Obrácení Ferdyše Pištory. Poslední skupinu tvoří tři hry o spravedlnosti. Periferie, Andělé mezi námi a Dvaasedmdesátka byly pod tímto názvem vydány knižně. Pokud se však nad uvedeným dělením zamyslím, je velmi povrchní a zdaleka nevystihuje autorovu tvorbu, v níž se, myslím, odráží i peripetie jeho osobního a profesního života. Proto jsem si položila několik badatelských otázek. Lze Langerovy hry takto jednoduše dělit, nebo jsou díla osobností autora propojena napříč žánry? Spojuje jeho dramatická díla něco pro něj typického, nebo je autor jakoby rozdělen do více osobností? Lze pozorovat v autorově tvorbě určitý ideový vývoj či určitou návaznost? Jako odpověď na tyto otázky slouží mé hypotézy. První hypotéza říká, že Langer používá ve své žánrově pestré tvorbě rozdílné prostředky vyjádření. Při bližším pohledu však nalezneme opakující se motivy, které se vinou celým dílem autora bez ohledu na žánr. Druhá hypotéza předpokládá, že Langer prochází během svého tvůrčího období vývojem. V díle se nepřímou odrážejí jeho životní zkušenosti i společensko-politická situace ve státě. Abych dokázala odpovědět na své otázky, rozhodla jsem se sledovat témata her a případné opakující se motivy a konflikty, hlavní i vedlejší postavy dramát, názory autora, které se v jednání postav a ve scénických poznámkách odrážejí. Jednotlivé hry budu analyzovat identickým způsobem, abych předešla případným nesouladům.



## 1 Osobnost Františka Langera

F. Langer se narodil 3.3.1888 na Královských Vinohradech do zámožné českožidovské rodiny. S touto pražskou čtvrtí spojil velkou část svého života i tvorby. Inspirovalo ho nejen prostředí vinohradských ulic, ale i mluva zdejších prostých obyvatel. Jako mladý se stýkal s anarchisty, např. s S.K. Neumannem, F. Šrámkem, F. Gellnerem. V roce 1911 spoluzakládal Haškovu Stranu mírného pokroku v mezích zákona. V letech 1912-1914 byl členem mladočeské Národní strany svobodomyslné. Toto bylo jeho jediné řádné členství v politické straně. Stal se zároveň zakládajícím členem Skupiny výtvarných umělců a od roku 1912 působil v redakci Uměleckého měsíčníku. V tomto období se velice sblížil s K. Čapkem a začalo jejich celoživotní přátelství, které ukončila až Čapkova smrt. F. Langer patřil do okruhu Čapkových pátečníků. Jejich schůzky občas navštívil i T.G. Masaryk. Jako příslušníci tzv. pragmatické generace podporovali F. Langer s K. Čapkem Masarykovu myšlenku budování československého státu. Do literatury F. Langer vstoupil v desátých letech dvacátého století knihou povídek Zlatá Venuše. V začátcích své tvorby byl ovlivněn novoklasicismem. Zásadní obrat v jeho životě i tvorbě znamenala první světová válka, do které narukoval v prosinci 1914 nedlouho po ukončení lékařské fakulty UK. V roce 1916 přeběhl k Rusům, což odpovídalo jeho vlastenectví a slovanskému přesvědčení. V následujícím roce vstoupil do československých legií, kde působil jako lékař. Lidé, kteří s ním v té době přišli do styku, oceňovali jeho lidský přístup k prostým vojákům, což bylo negativně hodnoceno ostatními důstojníky. Mnozí z nich mu též vytýkali jeho spolupráci s Hereckou komandou sboru. F. Langerovi tato spolupráce přinesla celoživotní přátelství s hercem Z. Štěpánkem, který později ztvárnil na divadle většinu jeho hlavních hrdinů. U příležitosti sedmdesátých narozenin F. Langera si tento slavný herec posteskl: *„A jak to, že dovedeme slavit jubilea divadel a Františka Langera divadlem neoslavíme? Langer je přece také kus divadla, a jakého divadla! Srostl s ním svým dramatickým dílem, patří k němu zrovna tak, jako patří nám hercům i publiku, pro které psal. Pročpak ho neoslavíme jeho hrou? Nemáme mnoho takových dramatiků. Bylo pro nás vždycky velikou radostí, když se Langer objevil v divadle a se skromným úsměvem řekl: „Něco jsem vám přines.“ A přines! Byla to vždycky událost, na kterou se sjížděli divadelníci celé Evropy. Ne, na to nelze zapomenout (...)*“ (Bieblová, a další, 2008 str. 81)

Po návratu z ruských legií začalo Langerovo nejnplodnější období. Spolu s K. Čapkem patřil k našim nejvýznamnějším meziválečným dramatikům. Většinu jeho her uvádělo Městské divadlo Na Královských Vinohradech. Ve dvacátých letech v jeho tvorbě převažovaly komedie, ve třicátých letech je nahradilo vážné drama. V Městském divadle Na Královských Vinohradech působil v tomto období též jako dramaturg. Z tohoto místa musel odejít v roce 1938 před svou emigrací. Počátkem července 1939 emigroval do Francie a poté do Londýna, odkud přispíval do vysílání BBC. V roce 1945 se vrátil zpět do vlasti. Po Únoru 1948 se stáhl z veřejného života, jeho hry se nehrály ani netiskly a byl téměř zcela umlčen. Mimo jiné mu nebylo odpuštěno přátelství s Masarykem a Čapkem (od roku 1949 až do své smrti stál v čele Společnosti bratří Čapků). Ve druhé polovině padesátých let začíná doba tzv. tání spojeného s ústupem stalinismu (Lehár, a další, 2006 str. 754). V této době byly vydávány některé Langerovy hry z meziválečného období (Lehár, a další, 2006 str. 761). V šedesátých letech se autor do povědomí vrátil knihou vzpomínek *Byli a bylo*, která vzbudila velký zájem (Lehár, a další, 2006 str. 776). V roce 1986 vydal Divadelní ústav výbor z Langerových článků o divadle a dramatu pod názvem *František Langer – divadelníkem z vlastní vůle*, který uspořádal V. Kudělka (Langer, 2000 str. 141). V březnu 1994 založila jeho druhá manželka Anna Ludmila Nadační fond. Jednou z činností tohoto fondu je vydání *Spisů Františka Langera*. V roce 1995 propůjčil prezident V. Havel „*MUDr. Františku Langerovi In Memoriam za vynikající zásluhy o demokracii a lidská práva Řád Tomáše Garrigua Masaryka II. třídy*.“ (Langer, 2000 str. 11) V témže roce byla na domě jeho posledního bydliště v Presslově ulici odhalena busta od K. Gebauera (Langer, 2000 str. 11).

Při bližším zaměření na četnost uvádění jeho her zjišťuji, že s výjimkou představení *Obrácení Ferdyše Pištory* v Městských divadlech pražských v roce 1957 nebyly v padesátých letech téměř hrány. „...*těžce nesl, že jeho dílo bylo v posledních letech umlčováno proto, že „nemá co říci dnešku“*, jak se vymlouvali někteří redaktoři nebo ředitelé divadel.“ (Bieblová, a další, 2008 str. 100) Můžeme říci, že k částečnému navrácení jeho her na jeviště, většinou oblastních divadel, došlo v 60. a 70. letech. V 90. letech a po roce 2000 však zájem o Langera, zdá se, opět upadá. Jediné hry, které tzv. „přežily“, jsou *Periferie*, *Velbloud* a *Ferdyš*. Pod názvem *Ferdyš Pištora* byla hra uvedena v divadle Na Fidlovačce v roce 2000, v hlavní roli s P. Rychlým. Vůbec nejčastější hranou hrou je *Periferie*, kterou úspěšně nastudovalo divadlo Na Vinohradech v roce 2017. Ostatní hry se

za dobu své existence na jevišti objevily povětšinou dvakrát až třikrát, nejúspěšnější je z nich Jízdní hlídka s pěti představeními. Žádné však neproběhlo v Praze.

Po jeho smrti Jan Werich pronesl slova, která vystihují období Langerova života, kdy vymizel z divadelního povědomí: *„A těch dvacet let nebylo skoupých na nevládnost k Františku Langerovi. Mnoho vynikajících osobností si stěží vzpomínalo, kdo je to ten Langer. A ti méně vynikající poslušně zapomněli, kdo je a co vykonal. Musel platit daň za to, že ho dějiny naší kultury postavily blízko k jménu T.G. Masaryka a Čapka. Proto se jeho hry nehrály a netiskly. My přece se umíme vypořádat hlavně s minulostí. Na svou historii jsme přísní. Když nás ta přísnost popadne, tak se věci nestaly. Presidenti nebyli, knihy nebyly napsány. I usmyslilo se, že František Langer nebyl, nepsal, nejestvoval.“* (Bieblová, a další, 2008 stránky 83-84) Podle přátel byl F. Langer jeden z největších, lidsky nejryzejších, nejcitlivějších spisovatelů. Měl i silné sociální cítění, které mu vydrželo až do jeho smrti. Těší mě, že jeho hrob můžeme navštívit na vyšehradském hřbitově, kde je pohřbeno mnoho těch, kteří jsou chloubou našeho národa. A František Langer mezi ně rozhodně patří.

## 2 Dramatické dílo Františka Langera

### 2.1 První a poslední hra

#### 2.1.1 Svatý Václav

##### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1912. Poprvé uvedena byla 22.11.1912 v Národním divadle v režii J. Kvapila. Jedná se o autorovo první drama. Stylově má blízko k novoklasicismu, který „*zdůrazňoval v umění řád a kázeň, myšlenkovou a výrazovou logiku; (...) podtrhoval intelekt a vracel se k antickým formám, žánrům i tématům, pokud jimi bylo možno vyjádřit současný pohled na svět a člověka.*“ (Kudělka, a další, 1982 str. 347) Langer v díle využívá alexandrínu, což je dvanáctislabičný a třináctislabičný jambický verš. V období první světové války nemohly být vlastenecky laděné hry uváděny, proto tedy další nastudování proběhlo až v roce 1929.

Kritiky si se Svatým Václavem nevědí rady. Líbí se jim sice idea Václavovy hrdinskosti ve spojení s českým kulturním bohatstvím, avšak shodují se, že postavě Drahomíry výrazně chybí psychologické dokreslení. Jednání postav není dostatečně přesvědčivé. V. F. Krejčí je toho názoru, že se hra neřadí mezi významná česká dramata. Naznačuje, že Langerovi přátelé hru přechválili, aniž by významných kvalit skutečně dosahovala. Zmiňuje také nulovou náboženskou psychologii Václava, protože dle jeho názoru název „Svatý Václav“ ztrácí smysl. Z recenzí vyznívá přesvědčení, že autor má před sebou jako dramatik ještě dlouhou pouť. (Krejčí, 1912 str. 1) (Tille, 1912 stránky 2-3) (Vodák, 1912 stránky 3-4) „*Pan Langer dal se na uměleckou cestu s odvahou, za velikým cílem, a to samo sebou je již krásné v době, kdy umění stává se stále zřetelněji průmyslem. Má dozajista všechny prostředky, aby ve svých příštích dílech dosáhl cíle, který si vytkne.*“ (Tille, 1912 str. 3)

##### **Ideový a tematický záměr:**

Svatý Václav je hra psaná ve verších. Jedná se o patetický epos o nesmiřitelnosti dvou idejí. Staré válečnické „rytířské“ ideje, kterou zosobňuje pohanská Drahomíra, a ideje míru za jakoukoli cenu a kontemplace, kterou přináší křesťanský kníže Václav. Váhající Boleslav pak stojí mezi těmito dvěma extrémy. Kdo má podle autora pravdu a za kým autor stojí,

vlastně nevíme. Základní předsudek živený českou svatováclavskou tradicí čtenáře částečně nutí stranit Václavovi, nicméně jeho apatičnost a smířenost se smrtí naopak nabízí myšlenku, že měla Drahomíra tak trochu pravdu a Boleslav byl přece jen pro český národ tou lepší volbou. Hra celá je velkou idealizací minulosti. V reálném raně středověkém světě by panovník Václavova typu z Langerovy hry vydržel na knížecím stolci maximálně několik dní, než by ho někdo odstranil. Hru tedy musíme vnímat nikoli jako jednoduše historickou, ale spíše jako jakousi nadčasovou paralelu, která se může svým způsobem, z hlediska pohledu na autora, myšlenkově pojít s následujícími autorovými texty (legionářské období). Autor čtenáře inspiruje, aby pro sebe hledal správnou odpověď na otázku: „Kdo má pravdu?“, která samozřejmě nejspíše neexistuje, nebo nám na ni autor neodpovídá. Při pohledu na další Langerův vývoj se zdá, že nejbližší je mu váhající, ale v závěru bojovná postava Boleslava I. Ze hry je cítit naděje a víra v národ a jeho schopnost prosadit se v dějinách.

### **Analýza postav:**

Hlavními postavami hry jsou české historické figury kníže Václav, jeho bratr Boleslav a jejich matka Drahomíra. Václav je jako starší z bratrů knížetem českých zemí. Poddaní jej mají rádi, avšak svou povahou se do středověké epochy příliš nehodí. Touží po míru za každou cenu a ke všem lidem je až nadmíru vstřícný a milosrdný. Jeho reakce na vidinu smrti je analogická k té, již má Soukup v Jízdní hlídce. Variantu útěku důrazně zavrhuje a argumentuje pokrytectvím, jež by v takovém případě projevil ke svým mužům. Předvádí své hrdinství či snad jen hloupost, když se rozhodne klidně vyčkávat, co s ním Boleslav udělá. Tím se od Soukupa odlišuje, jelikož Soukup se nevzdává a až do posledního okamžiku bojuje. Václavův charakter je protkán jistou apatičností, která ho nakonec stojí život. Neuznává koncept pomsty, což se stává příčinou konfliktu s Drahomírou. Se svou matkou má velmi napjatý vztah. Zdá se, že Drahomíra ho za svého syna ani nepovažuje. Upíná se na svého druhého syna Boleslava, který je v jejích očích jediným pravým potomkem rodu Stodoranů. Nedostatek mateřské lásky připisují způsobi období středověku a způsobi její povaze. Rozhodně není křehkou manželkou a matkou, nýbrž hrdou a cílevědomou kněžnou, která si jde tvrdě za svým. Václav se jí ukáže být neužitečným potomkem, když odmítne krví oplatit rozprášení jejího rodu Němci. Zaměřuje se tedy na svého oblíbence Boleslava, jenž doposud

balancoval mezi oběma stranami. Svou matku ctí a bratra má rád. Jeho bojovná nátura však odsuzuje bratrovu slabost a pokojné smýšlení. Na rozdíl od Václava touží za svou čest bojovat a svou zemi dále rozšiřovat. Nátlaku matky se dlouhou dobu brání, nicméně v závěru sám cítí nutnost drastického řešení. Václavova smrt je tragickou událostí, avšak je více než jasné, že s ním v čele by země trpěla. Boleslav se tak stává knížetem, jakého národ potřebuje. Boleslavova bojovná koncepce ve své době zvítězila a slavila úspěch, nicméně Václavova idea je ve své podstatě nadčasová a z dlouhodobého hlediska lepší. Ušlechtilý Václav je se svou vizí míru ve špatné době na špatném místě. Autor tak podprahově prosazuje myšlenku vlastenectví a víru v lepší zítřky, kdy pro český národ nastane mír. Specifickými langerovskými postavami jsou vladykové, které nezajímají spory mezi Přemyslovci, ale pragmaticky hledí pouze na svůj prospěch a jsou ochotni klidně Václava zabít, pokud jim to něco vynesou, což asi historicky odpovídá tehdejší realitě. Stejně jsou na tom i dva slepci, kteří na Drahomířin příkaz zardousili kněžnu Ludmilu. Odměna v podobě majetku je ale nečekala, naopak zaplatili svým zrakem. Později svého činu litují a podporují knížete Václava.

### **Časoprostor:**

Děj se odehrává v několika dnech na nádvoří Pražského hradu a v závěru na nádvoří Boleslavova hradu. Dle legendy můžeme usuzovat, že se jedná o konec září roku 935.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a odvíjí se chronologicky.

#### **2.1.2 Bronzová rapsodie**

### **Kontext uvedení hry:**

Bronzová rapsodie je posledním a jediným veřejně neuvedeným autorovým dílem, ač si její uvedení velice přál. Pouze jako čtené drama ji ke stému výročí narození F. Langera pro divadlo Viola zrežíroval V. Justl. Langer toto drama začal psát v 50. letech 20. století, v těžkém životním období, kdy byly jeho děti komunistickým režimem uvězněny.

### **Ideový a tematický záměr:**

Hra Bronzová rapsodie má se Svatým Václavem společnou inspiraci ve staré legendě. Opět je to ale podobenství a nikoli realistická historická hra. Je zde však mnohem méně patosu

a mnohem více beznaděje. Hra evokuje myšlenku, že autora ovlivnily autentické reálie, tentokrát druhá světová válka a události po roce 1948. Ve hře se lid, který zavrhne své tradice, řítí do záhuby, nechá se zmanipulovat jakýmkoli dost schopným jedincem, a pokud už se objeví nějaká nová naděje a idea (vznikající olympijské hry), vždycky se najdou šejdíři, kteří využijí naivního nadšení lidí a alespoň na něm vydělají, nebo ho dokonce zmanipulují směrem, který se jim hodí.

Obě hry jsou zdánlivě založené na stejném principu, ale dělí je propast času. Langer, na začátku své tvorby věřící v český národ a lidi, postupně dospívá k trpkému poznání, že lidem a v lidi věřit nelze. Jediné, v co lze věřit, jsou tradice, které udržují společnost pohromadě a brání jejímu rozpadu a vzrůstu moci manipulátorů a diktátorů. S nástupem těchto sil obyčejní lidé nic neudělají, protože rozumní jsou překřičeni a většina ostatních nastupující zlo nerozpozná. A pak už je vždy pozdě. Autor do hlavního příběhu zasadil vedlejší linii vyhlížející jako zironizované výjevy z Homérova eposu Ilias. Učinil tak zřejmě čistě pro pobavení a jako žertovné srovnání obou děl.

### **Analýza postav:**

Hra je zalidněna mnoha postavami, které jsou však vyjma pěvce spíše nositeli charakterů než plastickými figurami. Na půdorysu starověkého dramatu sledujeme hrdiny, zbabělce, prospěcháře, manipulátory i naivní nadšence. Bizarní chování některých postav je v kontextu děje spíše trapně smutné než k smíchu. Jeden z hlavních hrdinů Thoas, poctivý muž a válečník z význačného kuretského rodu, je za obléhání zvolen provizorním králem jako jeho předkové. Činí náročná rozhodnutí, která jsou sice nesympatická, ale z hlediska přežití nutná. Při první příležitosti je osočen ze špatného vedení a vytlačen z vůdčího postavení. Jeho pozici přebírá horkokrevný bojovník Alkinoos a dav se jím radostně nechává strhnout. Příslib spousty nových otroků je pro muže dostačujícím lákadlem, aby bez debat opustili svá pole a rodiny a vyrazili zápolit do neznámých končin. Thoas, ač zpočátku rozhodnut ponechat ostatní jejich osudu, rovněž vyráží na výpravu, jelikož cítí ke svým druhům silnou přináležitost a lojalitu. Zároveň pociťuje jistou naléhavost bránit budoucnost svého národa. Udeis je naopak typ postavy, které jsou kvality jako čest či národní cítění cizí. Z každé nastalé situace dovede vytěžit něco pro sebe. Umí velmi úspěšně manipulovat lidmi a vychytrale se vyhýbat jakémukoli nebezpečí. Nepochopitelná netečnost jeho okolí mu

hraje do karet a tento prospěchář v závěru představuje možnou zkázu celého města. Notně mu k tomu však dopomáhají sezvaní zástupci sousedních měst, jimž vidina profitu a dobytí slavné Tróje okamžitě zatemňuje mysl. Jediný, kdo Udeise prohlédne, je Diomedes. Kuretský pěvec slouží obyvatelům jako rádce, morální podpora a propojení s historií. Je v jejich komunitě všeobecně uznávanou figurou. Skrze jeho rozhovor s bohem Apollonem se dozvídáme, že je jako jeden z mála obdařen duchem. Bohové tyto dary věnují lidstvu jako znamení jejich přízně, avšak lidé je pokaždé nějak zdeformují či zmaří. Dokladem toho by byla zhoubná a bezvýsledná honba Řeků za Trójou, jež neexistuje jinde než v Diomedových písních. V závěru hry daruje Apollon na kratičký čas Diomedovi ztracený zrak, souhlasí s jeho záměrem zabít Udeise a obnovit tak řád v Pleuronu. Kuretské děti pořádající první olympijské hry zosobňují v dramatu potenciálnost budoucího míru mezi Řeky.

#### **Časoprostor:**

Děj je umístěn do města Pleuronu ve starověkém Řecku, podle Langerera do období zhruba 500 let před obdobím, které popisuje Homér. Plynutí času je v Bronzové rapsodii poměrně důležité. Mezi prvním a druhým zpěvem je interval osm měsíců, během nichž Kuretové hladoví a které je ve výsledku donutí ke krajnímu řešení jinak bezvýchodné situace. Následný interval čtyř měsíců prezentuje obrat veřejného mínění k jejich králi, z něhož se v jejich očích stává hlavní viník nepříznivé situace ve městě. Mezi třetím a čtvrtým zpěvem je interval sice nejasný, to však jen umocňuje dojem, že vlastně nezáleží na tom, kolik času uplyne, neboť lidé si vždycky najdou svého rádoby spasitele i obětního beránka.

#### **Formální výstavba textu:**

Hra se skládá z prologu a čtyř zpěvů. Prolog retrospektivně uvádí diváka do závěrečných okamžiků děje, který však ještě na jevišti neproběhl, a nemůže tak být skutečně pochopen. Samotný děj tak začíná prvním zpěvem a chronologicky pokračuje až do zdárného konce, rámcově uzavírajícího hru. Závěrem je úvodní scéna pouze naznačena, aby se divák dovtípl, že daný výstup už zná.



## 2.2 Legionářské hry

### 2.2.1 Ráno, Vítězové

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra Ráno byla napsána v roce 1917. Poprvé uvedena byla 27.9.1919 v Irkutsku na Sibiři, později byla upravena pro slavnostní představení k 80. narozeninám T. G. Masaryka ve Stavovském divadle 7.3.1930 v režii K. Dostala. Hru nastudovalo také Jihočeské divadlo v Českých Budějovicích 27.10.1933 v režii J. Fošena, avšak již pod názvem Zborov. (Langer, 2000 str. 318) Hra Vítězové byla poprvé uvedena 11.7.1920 v přírodním divadle v Šárce v režii E. Pollerta, V. Zintla, L. Dvořáka a R. Medka, jenž měl na starost režii vojenských akcí. Další nastudování proběhla v přírodním divadle Na záměčku v Plzni Lochotíně 5. 9. 1920 v režii V. Zintla a na prostranství u Liptic v Duchcově 10.6.1923 v režii F. Kováře. Knižní podoba z roku 1924 na rozdíl od jiných Langerových her obsahovala množství textových, stylistických a technických chyb. (Langer, 2000 str. 319)

Recenze jsou k Langerovým hrám Ráno a Vítězové přívětivé. Autor má jako vojenský lékař se zvoleným tématem vlastní zkušenosti, což jeho hře jediné prospívá. Ujal se ho se šetrností a s citem. Podle F. Skácelíka se Vítězové dialogy i kompozicí podobají hrám A. Jiráska. Pozitivně hodnotí způsob, jakým Langer zprostředkovává divákům náladu nadšení i ostře tragické a dojemné okamžiky. „*Celkem jsou tu city ryze lidské i city lásky k rodné půdě zužitkovány umělecky velmi živě a s velkou uměleckou působivostí a mravní ušlechtilostí.*“ (1920 str. 5)

#### **Ideový a tematický záměr:**

Ideově nejednoznačnější se jeví série legionářských her. Ráno vzniklo ještě za první světové války a těsně po válce na něj navázali Vítězové. K tématu se autor vrátil ještě v roce 1935 Jízdní hlídkou. Hlavním tématem těchto her je jednoznačně nadšení z boje za novou republiku a přátelství mezi českými legionáři v carském Rusku. Langer se však nespokojí s hrdinským étosem, který je paradoxně a možná pod vlivem blížících se společenských událostí nejsilnější v poslední Jízdní hlídce. Ve spodních vrstvách se ve všech hrách kladou závažné morální otázky a hrdinům autor předepisuje nejen pochybnosti, ale i veškeré slabosti svých lidí z periferie. Přestože je nadšení z boje za nový stát nepřehlédnutelně

hlavním motivem her, v druhém neopominutelném plánu se s hrdiny ptáme: „Je milosrdná lež na prahu smrti lepším řešením než pravda?“ (Na Sibiřské magistrále), „Proč vlastně umíráme v Rusku a za čí zájmy?“ (Jízdní hlídka), „Má zabití vlastního bratra vůbec něco společného s lidstvím?“ (Zborov, Ráno). Zároveň sledujeme, jak se i v hrdinných legiích vedle nezištných hrdinů pohybují vyžírkové a sobci, kteří to pravděpodobně přežijí a budou pak v Praze za největší hrdiny. Ve své podstatě lze říct, že za prvé se autorovi do hrdinského eposu infiltrovali jeho pozdější hrdinové z periferie se všemi svými kladnými vlastnostmi i charakterovými vadami a za druhé i v patosu boje za novou republiku zaznívají palčivé morální otázky, které si autor klade v hrách o spravedlnosti.

Vzdání se 28. pluku se zabývá přeběhlictvím československých vojáků z rakousko-uherské strany k Rusům. Dobrovolci se potýkají s nedůvěrou ruských důstojníků a snaží se jim prokázat svoji loajalitu. Zborov zobrazuje ráno mezi vojáky v zákopech ruské strany v den plánovaného útoku. Intenzivním motivem je zde boj bratra proti bratru, přičemž v závěru umírají oba. Hlavním tématem Na Sibiřské magistrále je smrt oblíbeného Jiříny, jemuž se kamarádi v jeho posledních okamžicích rozhodnou zamlčet smrt rodičů.

### **Analýza postav:**

Hlavními postavami Vítězů jsou českoslovenští legionáři. Velmi často nemají jména, jsou označováni pouze svými hodnostmi. Vzdání se 28. pluku nejvíce vyzdvihuje ideu češství a boj za svobodu své země. Krajané proti sobě nechtějí bojovat a muži se dobrovolně vzdávají, aby mohli přejít ke druhé straně a dokázat svou loajalitu Rusům. Znamení si dávají zpěvem písně Kde domov můj a vzájemně si vyprávějí o svých domovech. Ruští vojáci jsou k nim nedůvěřiví. Ve Zborově je více postav a s nimi i různé lidské charaktery. Vojín Kobza je vychytralý ulejšák, který se vyhýbá boji na úkor ostatních, aniž by projevil sebemenší lítost. Naopak postarší vojín Lukeš nabídku přečkat útok v kuchyni odmítá, poněvadž cítí, že může být chlapům ještě užitečný. Také kuchař má chráněnou pozici, avšak vyráží do boje, aby pomstil sebe, svou rodinu i všechny vojáky. Zajatec a bývalý student konzervatoře Tichý přichází do ruského zákopu jako jasná demonstrace toho, že Češi na rakousko-uherské straně nejsou ve skutečnosti nepřátelé, nýbrž krajané. Nepřijde mu správné vyzradit zásadní informace o protějšících zákopech, jelikož tím odsoudí poctivé muže ke smrti. Praporčík Hošek skrze Tichého shledává, že v nepřátelském zákopu slouží jako důstojník i jeho vlastní

bratr. Nevěnuje tomu však pražádnou pozornost a nařizuje střílet na bratrovu pozici, jež je zároveň umístěním strojních pušek. Pro Tichého je to něco naprosto nepochopitelného a nelidského, avšak Hošek bez emocí přijímá realitu toho, že buďto zemře jeden jeho bratr, nebo pod palbou strojních pušek zbytečně zemřou desítky jeho bratrů dobrovolců. Nejdůležitějšími postavami Na Sibiřské magistrále jsou Jiřina a poručík. Jiřina se nemůže dočkat dopisu od svých rodičů, je již ve válce dlouho. Když pošta konečně dorazí, zjistí jeho přátelé, že se jedná o smutné zprávy. Jiřina zanedlouho utrpí smrtelné zranění a jeho poručík musí v tom okamžiku učinit rozhodnutí, zda mu smrt milovaných rodičů sdělí, či zatají. Ví, že Jiřina zemře tak jako tak, a jediné, co pro něj tedy může udělat, je odchod mu ulehčit. Jiřina umírá s vírou, že jeho rodiče jsou v pořádku a na svého syna jsou pyšní.

### **Časoprostor:**

Časoprostor hry Vítězové se mění s jednotlivými obrazy. Mezi Vzdáním se 28. pluku a Zborovem je analogie, zejména v prostředí válečných zákopů v období první světové války. Na Sibiřské magistrále je naopak obdobné s Jízdní hlídkou, a to umístěním na ruské Sibiři v letech po skončení první světové války.

### **Formální výstavba textu:**

Ráno je drama o jedné scéně, pouze jakási skica později rozpracovaná ve Zborově. Hra Vítězové se skládá ze tří obrazů, z nichž každý má svůj vlastní děj a vlastní pojmenování. Kompozice jednotlivých obrazů je chronologická, avšak děje obrazů na sebe nenavazují. Dohromady spolu tvoří mozaiku různých výjevů z legionářského působení během a po skončení první světové války.

### **2.2.2 Jízdní hlídka**

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1935. Poprvé uvedena byla 26.10.1935 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii J. Bora. Premiéry se zúčastnil i T. G. Masaryk. V téže roce ji uvedla i další významná česká divadla, např. v Kladně, Plzni, Brně, Olomouci. V roce 1936 se hra hrála v Jugoslávii, Švédsku, Lotyšsku a Švýcarsku. V roce 1935 získala státní dramatickou cenu a o rok později byl podle ní natočen film R. Binovce. Znovu uvedena

mohla být až po 32 letech 14.5.1968 v divadle E. F. Buriana v režii J. Bartoše. (Langer, 2000 str. 322)

Jízdní hlídka je častokrát dávana do kontrastu s Medkovým Plukovníkem Švecem. Proti jeho hrdinnému veliteli stojí v Jízdní hlídce skupinka prostých vojáků, bratrů. O. Fischer ve své recenzi nastiňuje Langerovu tezi větou: „*Smrt nebo existence jednotlivcova nemůže být rozhodující událostí.*“ (1935 str. 9) A přesně toho se Langer ve své hře drží. Medkův morálně rozvrácený dav je Langerem přetvořen, pozdvihnut na výši. Kritiky spíše než podařenost hry komentují Langerovu ideu bezdůvodného válčení. F. Němec se této myšlenky dotýká, z velké části ovlivněn dobou, kdy se opět schyluje ke světovému konfliktu. Zastává názor, že obě strany měly tenkrát táhnout za jeden provaz, a vyjadřuje přání, aby tomu tak v budoucnu bylo. (1935 str. 4) Podle E. Konráda je Langer poprvé od Periferie šťastně sžitý se svým námětem. „*Co pak jedinečně a nenapodobitelně je Langerovo, toť vše, čím v míře dotud nedosažené básnický zčeštil muže a zbraně, čím se přiřadil k alšovské a jiráskovské tradici lidové statečnosti.*“ (1935 str. 6)

### **Ideový a tematický záměr:**

Jízdní hlídku napsal Langer mezi hrami o spravedlnosti Andělé mezi námi a Dvaasedmdesátka. Můžeme se jen dohadovat, zda společenská atmosféra před blížící se druhou světovou válkou inspirovala Langera k návratu do minulosti a sepsání tohoto dramatu oslavujícího charakter, sounáležitost a kamarádství československých legionářů až za samu hranu života.

Skupina československých legionářů nachází přístřeší v drobné chatě na sibiřské pláni. Vlastní chybou se ocitnou v patové situaci. Nemohou chatu opustit a nezbyvá jim než čekat, zda dříve dorazí posily, či nepřítel. Ráno vypuká bitva a bolševici jsou i přes bídný výcvik v jasné převaze. Muži jimi nabídnutá východiska odmítají, a než aby třeba jen jeden „zradil“ své mrtvé druhy, raději jeden po druhém zbytečně umírají. Hra končí příjezdem legionářů ze stanice, avšak pro většinu z chaty je již pozdě.

Jízdní hlídka se zabývá morální otázkou: Proč vlastně umíráme v Rusku a za čí zájmy? Postavy o tom mezi sebou nejednou debatují. Ať si to samy uvědomují nebo ne, z jejich dialogů je patrné, že je celý boj vlastně nesmyslný. Legionáři si svou svobodu vybojovali během první světové války, ale rok po jejím skončení jsou stále zaseklí v Rusku. Nemají

žádnou vyšší myšlenku, za kterou by bojovali, a jediné, co chtějí, je jet domů. Naproti tomu bolševická armáda má jasný cíl a legie jim stojí v cestě k jeho uskutečnění. Obě strany spolu tedy bojují, protože jim nakonec nic jiného nezbyvá. Langer využívá k dokreslení absurdity krutou ironii. Strnad přežije své přátele, ačkoli má na celé situaci největší podíl viny. Saidl nechce zůstat naživu jako poslední, tak se záměrně vrhá do palby. Záchranná kavalerie přijíždí jen o pár okamžiků později, nejedná se už ale bohužel o šťastnou událost.

### **Analýza postav:**

Hlavními postavami Jízdní hlídky jsou českoslovenští legionáři. Matějka je původně chalupníkem, Saidl zedníkem, Kalaš kočím, Valenta truhlářem a Soukup studentem knihařství. Jsou to mladí hoši, nejstaršímu Matějkovi je kolem třiceti let. Za dobu strávenou v armádě se stali dobrými přáteli. Bojují jeden za druhého, čímž si odůvodňují následnou bitvu proti bolševikům. Motivací k obraně je jim touha po návratu domů. Matějka je pro ostatní muže přirozenou autoritou, nejen pro svou hodnost četaře. Divákovi může připadat jako nejdůležitější postava, a proto je šokující, když po zásahu kulkou umírá. To je však další způsob, jakým Langer vystihuje nepředvídatelnost a tragičnost děje. Soukup je, zdá se, ze skupiny nejmladší. Přesto je to on, jenž ostatním dodává na jistotě svou ideou o významnosti ochrany něčích manželů, tátů a synů. V závěru se projevuje jeho odvaha, když odmítne možnost vyměnit svůj a Saidlův život za dva zajatce. Cítí, že by tím zradil své mrtvé druhy a nepřítelům dal pocítit vítězství. Divák v tomto okamžiku straní spíše Saidlovi, protože se dokáže vžít do jeho situace plné strachu. Proč se tedy nechopit poslední šance a neodejít? Jaký má smysl tu zemřít, když není naděje na úspěch? Soukup však o kapitulaci nechce ani slyšet. Je to právě tehdy, kdy již mizí hranice mezi naprostou stupiditou a ušlechtilým hrdinstvím. Je to však nakonec Saidl, kterého Soukupovo rozhodnutí stojí život. Z bázně, že tam zůstane sám, si volí jistou smrt jen malou chvíli před příjezdem posíl. Saidl se dlouhou dobu schovává za drsnou slupku. Navrhuje zajatce tvrdě vyslechnout, či je venku připoutat ke dveřím chaty. Když ale probírají pohnutky bolševiků, uznává jejich pohnutky k boji, a souhlasí tak v podstatě s jejich smýšlením. Jeho pravé jádro se ukazuje až v samém závěru, kdy přiznává, že se jen hrozně bojí. Postava Kalaše je v tomto analogická. Je si vědom závažnosti svého zranění a nechce být od ostatních nijak distancován. Raději sedí v bolestech mezi svými přáteli, než aby odpočíval na pryčně. Obává se osamělosti

a touží být až do konce součástí bratrstva. Ruští zajatci Kalašovi čas od času donášejí vodu či čaj. Jsou to prostí rolníci, mající do vojáků daleko. Postava Tajožného naproti tomu vzbuzuje respekt. Je inteligentní a důvtipný a jako bývalý právník ví, jak pomocí slov dosáhnout svého. Vede útočící bolševický oddíl a skupině při setkání předkládá rozumné argumenty. Je si vědom své přesily, ale stejně tak i chatrného vybavení a nedostatečného výcviku svých mužů. Legionáře by rád získal na svoji stranu, jelikož ví, že vítězná bitva povede ke zbytečným ztrátám. Útok nicméně není s to odvolat, svým mužům chce totiž dát pocítit vítězství za každou cenu. Tato postava svým způsobem stojí nad všemi ostatními.

### **Časoprostor:**

Hra dodržuje klasickou jednotu místa, času a děje. Je zasazena do období po skončení první světové války, konkrétně se jedná o únor 1919. Příběh začíná v pozdním odpoledni a trvá jediný den. Prostředí hry tvoří zasněžená sibiřská pláň, na níž stojí neveliká chata. Ta je skupině jediným útočištěm. Matějkův hrubý náčrt okolí divákovi zprostředkovává alespoň matnou představu o tom, co dalšího se kromě chaty v mrazivé pustině nalézá. Severně od ní, asi sedm hodin cesty, je vojenská stanice v Kamale. Směrem na západ se o značný kus blíže nachází vesnice Berezovka. V bezprostředním okolí chaty je z jedné strany strmý svah dolů, zatímco z druhé strany se do dálky táhne rovina. Toto rozložení je pro zvolení taktiky následné bitvy zásadní.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a její kompozice je chronologická.

## **2.3 Komédie**

### **2.3.1 Velbloud uchem jehly**

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1923. Poprvé uvedena byla 25.4. 1923 ve Švandově divadle v režii J. Bora. Hra pronikla také na zahraniční scény. Hrála se např. ve Vídni (1924), Lublani (1924), Bukurešti (1926), New Yorku (1929), Buenos Aires (1933) a jinde. Autor se v tomto období zřejmě snažil i o komerční úspěch, což se mu bezesporu podařilo. Dokladem toho je, že všechny tři jeho komedie byly po uvedení v divadle následně i úspěšně zfilmovány.

Velbloud uchem jehly dosáhl bezesporu největšího úspěchu. V krátkém období byl natočen dokonce dvakrát, a to v roce 1926 a 1936. Jeho druhé zpracování vídáme v televizi dodnes.

Velbloud uchem jehly se dočkal poměrně přívětivých recenzí. Kritici se sice shodují, že se u této hry nejedná o nijak vysoce umělecký počín, ale dle jejich názoru to Langer ani neměl v úmyslu. Hra si diváky získala svým nesmírným optimismem a svou nenáročností. (Rutte, 1923 str. 3) (Majerová, 1923 str. 7) M. Rutte ve své recenzi vyzdvihuje autorův vztah k publiku a lidové jádro hry. Obzvláště se mu líbí Langerovo vyobrazení českého člověka, kterému nechybí vtíp, chytrost ani vlídnost, i když čas od času sklouzne ke grotesce. „*Vlastní jádro Langerova humoru jest v jistém nadhledu, z něhož se sám dívá na hemžení svých postavíček a v němž se spojuje dobrosrdečnost s neustálou lehkou ironií, jež pozoruje stejně bez sentimentality bídu jeho bohatství, a dovede odhalovati hlad chudých jako hlad bohatých.*“ (1923 str. 3)

#### **Ideový a tematický záměr:**

František Langer v tomto období opustil legionářskou tematiku a své hry umísťuje na Královské Vinohrady, tehdy ještě periferii Prahy. Zaplňuje je figurkami obyčejných lidí, drobných podvodníků či živnostníků a představuje publiku jejich svět a myšlení tak, jak si pamatuje z dětství. V jeho hrách se poprvé objevuje lidová mluva a humor. Z dnešního pohledu mají Langerovy komedie svou zdánlivou nenáročností blízko k naivním filmům pro pamětníky. Lze o nich říct, že je všechny spojuje jakási naivní víra v prostého člověka, v jeho sílu přežít i v jeho potenciál. Ve hře Velbloud uchem jehly je hlavní zápletkou vztah dvou mladých lidí, z nichž je každý z jiné společenské vrstvy. Chudá, ale inteligentní Zuzka se díky svému příteli Alíkovi dostává do vyšších kruhů, a získává tak jedinečnou příležitost plně rozvinout svůj potenciál. Je ve světě obchodu velmi úspěšná a brzy také naprosto samostatná. Naproti tomu Alík, syn bohatého velkoobchodníka, nemá pro byznys ty správné buňky. Tyto dvě protikladné postavy vystihují svými charaktery Langerovu ústřední myšlenku, že potomci bohatých rodů mají častokrát vyžilou, unavenou krev, a je proto dobré dát čas od času příležitost lidem z nižších vrstev, majícím odvalu a čerstvé nápady.

#### **Analýza postav:**

Velbloud uchem jehly se jako většina Langerových her soustředí na prostého člověka. Staví proti sobě postavy z vysokých vrstev a postavy z chudého prostředí. Poukazuje na to, že

dívka pocházející z nízkých poměrů může mít ve skutečnosti mnohem více potenciálu než potomek bohatých gentlemanů. Stačí jen dostat tu správnou příležitost. Zuzka je chytrá a nebojácná, což jí výborně slouží při obchodování na burze. Nebojí se zainvestovat do místní mlékárny, jelikož si umí spočítat, že na tom jedině vydělá. Proti ní stojí bohatý Alík, který je ve světě obchodu nerad a žádnými významnými nápady otcovu byznysu nepřispívá. Do Zuzky je šíleně zamilovaný a ve vztahu k ní je značně submisivní. Rád se jí ve všem podřídí, jen když spolu budou spokojeni. Jeho dřívější netečnost vedla až k tomu, že přestal téměř zcela mluvit. Je zřejmé, že kdyby Alík nepocházel ze zámožné rodiny, ve skutečném světě by sám dlouho nepřežil. Zuzku jeho počínání příliš netrápí. Má ho ráda a v domácnosti i obchodu si vystačí sama. Její matce však Alík dlouho leží v žaludku. Myslí si, že její dceru opustí stejně jako ji opustil Zuzčin otec. Peštová je zvyklá živit sebe i svou rodinu. Její a Zuzčin život se ve své podstatě příliš neliší. Obě jsou silné, odhodlané ženy, jejichž partneři nejsou k ničemu. Obě se tak vlastním úsilím snaží vydobýt si své místo ve společnosti. Zuzka dosahuje značného úspěchu, ale jen díky příležitosti v podobě Alíkovy náklonnosti. Takové možnosti se Peštové nedostalo. Zuzčin příběh tak může zčásti čerpat inspiraci v pohádkovém archetypu Popelky. Nižší vrstvu však Langer v žádném případě neidealizuje. Peštová s Peštou jsou v zásadě podvodníci, kteří se protloukají životem tak, jak nejlépe umějí. Autorovo zobrazení skutečnosti je tedy spíše realistické. Joeu Vilímovi se Alíkova milá příliš nezamlouvá, neboť by po jeho boku rád viděl bohatou nevěstu. V průběhu hry však dochází k poznání, že právě Zuzka je pro jeho obchod to správné řešení. Se synem si vzájemně prohodí svou výmluvnost. Alíkovi, zdá se, prospívá manuální práce a Zuzčina láska. Ve hře se vyskytuje několik postav, které jsou svým chováním nad děj určitým způsobem povzneseny. Bezchyba a Andrejs jsou dva postarší pánové, kteří svými dialogy komentují děj a zprostředkovávají autorovo mínění. Zuzka je jejich oblíbenkyní, zatímco Alíka vidí jako neschopného troubu, zdegenerovaného opulentním bohatstvím. Východisko vidí v lidech s dravou povahou a zdravou krví. Takoví se dle jejich názoru rodí do prostých poměrů. Postava sluhy je zajímavá tím, že autor je zde zjevně, podobně jako později Jirotko, inspirován postavou sluhy Jeevese od o sedm let staršího anglického humoristy P.G. Wodehouse. Autor si jej vypůjčil a do hry jej vpustil možná pro své pobavení jako drobný žertík, který ovšem není dále pro děj významněji využit. Sluha stejně jako Jeeves nebo jeho pozdější česká varianta Saturnin je dokonalý gentleman, který vědom si své



intelektuální převahy přehrává svou sluhovskou roli a svými přehnaně uctivými glosami ironizuje a zesměšňuje vyšší společnost, které slouží.

### **Časoprostor:**

Mezi jednotlivými dějstvími hry nastává vždy tříměsíční pauza. Autor využívá těchto skoků v čase ke zdůraznění postupných změn, které se v mezidobí udály. Děj se odehrává na předměstí Prahy, konkrétní umístění se mění spolu s dějstvími. Prvním prostředím je podzemní byt rodiny Peštových, z něhož je úmyslně cítit chudoba. Prostředím druhým je jeho protipól, mládenecký byt Alíka. Poslední část hry je umístěna do mlékárny, kterou si pořídila Zuzka a zároveň do jejího chodu zapojila celou rodinu. Mlékárna slouží jako neutrální prostor, v němž se setkávají nejrůznější sociální vrstvy a na nikoho není pohlíženo skrz prsty.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a její kompozice je chronologická. Jednoduchost formy přispívá k nenáročnosti zvoleného komediálního žánru.

## **2.3.2 Grandhotel Nevada**

### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1927. Poprvé uvedena byla 3.3. 1927 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii J. Kvapila. I tato hra byla úspěšně zfilmována, nicméně film nedosáhl kvalit Velblouda uchem jehly a dnes je víceméně zapomenut.

Recenze hovoří o Grandhotelu Nevada jako o hře vytvořené s vidinou zahraničního úspěchu. (Majerová, 1927 str. 4) Osvěžující změna v podobě hravosti a lehkosti Grandhotelu je sice líbivá, avšak plně nezakrývá jeho značnou předvídatelnost a místy přílišnou obsáhlost. „*Dramatičnost zůstává při povrchu a při zevních nárazech dějových.*“ (Bass, 1927 str. 9) Dle M. Majerové se Langer touto hrou odvrací od problémů reálného světa a přiklání se k romantické pohádkovosti. Majerová vytýká Langerovi také jednoduchost příběhu a neatraktivní závěr. „*V této komedii bez děje se nic nestalo a nic nezměnilo.*“ (1927 str. 4)

### **Ideový a tematický záměr:**

Sám autor uvádí, že se jedná o odpočinkovou záležitost pouze pro pobavení publika a jej samotného. S Velbloudem má však společnou víru v prostého člověka a poctivou práci. Zápletkou je tentokrát léčení skupiny velmi bohatých mužů, kteří jsou s nejrůznějšími obtížemi a neduhy dobrovolně izolováni v horském sanatoriu. Vedoucí lékař však nemá v úmyslu své pacienty vyléčit, nýbrž je chce v sanatoriu udržet co nejdéle jako zdroj finanční podpory. Když se pánové doslechnou o lovcí Petrovi a jeho zázračném Grandhotelu Nevada, který vede se svým přítelem Filipem, přemluví Petra, aby je vzal na léčení k sobě. Těsně před odchodem se k nim ještě připojí mladá dívka Lucy. Grandhotel však není takový, jaký si jej představovali. Jedná se o obyčejný lesní srub, pro jehož chod je nezbytná rukodělná práce a přičinlivost. Zpočátku jsou z nastalé situace zděšení a rozzlobení, avšak po nějaké době jim práce začne evidentně svědčit. Myšlenkou unavenosti a vyžilosti milionářů se autor vrací k tématu Velblouda, nicméně tentokrát se soustředí výhradně na blahodárné účinky fyzické práce, jež byly ve Velbloudovi demonstrovány na postavě Alíka.

### **Analýza postav:**

Milionáři Robert Darvey, Jakub Vanderbols a Tomáš Slumm, znavení věčným nicneděláním, trpí psychosomatickými obtížemi. Robert kvůli tomu, že je mu neustále vyhrožováno smrtí, Jakub je fyzicky zcela závislý na cizí pomoci a Tomáš si nepamatuje ani své jméno. Pobytu v prostých podmínkách se nejvíce brání Robert, načež se dovolává náležitého zacházení vzhledem ke svému postavení. U něho také dochází k největší proměně, ze zmořeného domýšlivého egoisty se stává příjemný chlapík. Tomášovi se ve srubu vlastně líbí a Jakub je bez názoru stejně tak, jako je nemohoucí. Lucy Whitmanová, jediná žena tohoto seskupení, se chová zpočátku rozmazleně. Zamiluje se však do Petra a i v přírodě se jí brzy zalíbí. Svým charakterem i vývojem připomíná archetyp pyšné princezny. Jako jediná se v závěru rozhodne nechat svůj starý život za sebou a zůstat s Petrem v horách. Ostatní se touží vrátit do skutečného světa a postavit se svým strachům. Petr s Filipem jsou poctiví chlapi, přátelé z vojny. Za celý ten léčebný cirkus žádají jen několik tisícovek, za které by si koupili lán půdy kolem jejich srubu. Petr se svým vznikajícím citům k Lucy nejdříve brání, ale když shledá její proměnu, rozhodne se zkusit s ní své štěstí.

### **Časoprostor:**

Děj se odehrává nejprve v horském sanatoriu doktora Cogana a poté v jednoduchém lesním srubu zvaném Grandhotel Nevada. Třetí dějství je umístěno do stejného srubu, avšak změněného k nepoznání. Prostředí je tak dalším z aspektů, kterým se hra odlišuje od ostatních komedií. V sanatoriu se pánové bezvysledně léčí čtvrt roku. Naproti tomu pobyt ve srubu trvá pouhý jeden měsíc, čímž je zdůrazněna rychlost proměny postav.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a její kompozice je chronologická. Jednoduchost formy opět přispívá k nenáročnosti zvoleného komediálního žánru.

### **2.3.3 Obrácení Ferdyše Pištory**

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1929. Poprvé uvedena byla 13.11. 1927 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii J. Bora. I tato hra slavila úspěch na zahraničních jevištích, např. ve Vratislavi (1929), Mannheimu (1929), Stuttgartu (1930), Bělehradu (1926), Amsterdamu (1931-32), Lublani (1933), Oslu (1934) a Tallinu (1934). Byla zfilmována hned dvakrát, poprvé v roce 1931 režisérem J. Kodíčkem a podruhé v roce 1970 pod názvem Svatá hříšnice režisérem V. Čechem. Dále vznikl televizní přepis hry, a to v roce 1967.

Ferdyš byl kritiky přijat poměrně kladně, hlavně z toho důvodu, že se Langer po Grandhotelu Nevada vrátil k vyzkoušenému, ale zároveň neohranému prostředí pražské periferie. V. Řezáč ve své recenzi chválí zvolený realistický směr a současně Langerovo zcivilnění. Režie J. Bora byla z jeho hlediska mimořádně povedená a pro herce Smolíka (starý Pištora) to byla prý životní role. (1929 str. 526) Drobnou vadou hry je podle E. Basse její předimenzování. Langer strávil nad Ferdyšem příliš mnoho času, čímž v každém dějství znesnadnil divákovi přístup k jádru příběhu. „*Kdyby se Langer vzmužil k ostrému proškrtání celé věci a vzdal se mnohé arabeskovité přízdoby, získali bychom v Pištorovi jednu z nejlepších a nejhumornějších českých komedií.*“ (1929 str. 7)

#### **Ideový a tematický záměr:**

Veselohra Obrácení Ferdyše Pištory vznikla jako jakési doplnění Periferie. Odehrává se ve stejném prostředí pražských Vinohrad, tedy pražské periferie. Ferdyš je bezstarostný mladík

takříkajíc volný jako kanárek. Naproti tomu Franci se celou dobu ubíjí pocitem viny. „*Když jsem Periferii dopsal, měl jsem vyčítavý pocit, že jsem svému Francimu nedal všechno, proč jsem ho jako kluk obdivoval. Celá jeho půlka, ta bezstarostná, ale furiantská a rytířská, mu chyběla.*“ (Langer, a další, 1986 str. 57) Tato komedie Františka Langera je jiná než obě předchozí v tom, že se autor jakoby smiřuje s realitou. Přes všechnu nadsázku se vlastně jedná o realistické zobrazení. Hyperbolický příběh obracení Ferdyše nakonec ukazuje, že žádné obracení se obvykle neděje, ale lidi je možné mít rád i se všemi jejich slabostmi a chybami.

Známý zlodějíček Ferdyš se pokouší vykrást vilu směnárníka Rosenštoka, když vtom začne dům hořet. Ferdyš se snaží najít cestu ven, přičemž narazí na dvě Rosenštokovy děti. Ty se ho chytí a nechtějí pustit. Ferdyš má z jejich záchrany spíše zábavu, než že by mu šlo o jejich život. Ze dne na den se z něj stává hrdina. Ferdyšovi se být hrdinou zamlouvá a začíná tedy „žít lepší život“. Ne však proto, že by se skutečně obrátil, nýbrž proto, že se teď na něj ostatní dívají jako na pána a sobě rovného. Ferdyš tedy začne rezolutně obracet všechny lidi ve svém okolí k lepšímu životu.

### **Analýza postav:**

Ferdyš Pištora představuje druhou stránku Franciho z Periferie. Zatímco Franci se trápí svým činem a touží po trestu, Ferdyš nemá výčitky naprosto žádné. Pražský frajer Ferdyš během celé hry předvádí rysy, které bychom mohli nazvat částečně i rysy psychopata. Žene se vpřed neohlížeje se na nikoho, ať již koná dobro nebo zlo. Není zcela jasné, zda trochu „nepřehrává“, nedělá si ze svého okolí legraci a nedělá se větším cynikem, než je. Svému otci zakáže pít, manželce, kterou předtím neviděl osm let, zakáže provozovat vykřičený dům a sousedu Dostálovi mlátit jeho ženu. Ferdyš jde v rozmezí jednoho dne z extrému do extrému a od nikoho si nedá říct. Ke kamarádu Vejrostkovi se zachová pokrytecky, když mu odmítne vypomoci ukrytím kradených předmětů. Tvrdohlavě se také snaží zachránit slečnu Terezku od trestu vězení, čímž uvádí sám sebe v ohrožení. Až v samém závěru, v okamžiku „dalšího obrácení“, v sobě nachází určitou míru pochopení pro ostatní lidi a upouští od svého až tyranského dohledu nad mravností svého okolí. Jeho odcizená manželka Irma je bez Ferdyše spokojená, avšak když uslyší o jeho hrdinství, hned za ním přispěchá do hospody, aby získala trochu pozornosti i pro sebe. Ferdyšova proměna však Irmu chtít nechtíc strhne

s sebou a ta na svou snahu přiživit se nakonec doplatí zdemolovaným bytem. Ferdyšův otec je na stará kolena na svém synovi finančně závislý. Je to poctivý a rozumný člověk a byl by rád, kdyby měl Ferdyš počestnou živnost. K jeho drobným potěšením patří hra v karty a občasná sklenka alkoholu, což je samozřejmě hrdinovi Ferdyšovi trnem v oku. I starý vozka tak musí přetpět několik dní Ferdyšových bláznivín. Slečna Terežka je jediná postava, která svým iracionálním chováním dokáže Ferdyšovi konkurovat. Jako řadová sestra v Armádě spásy cítí, že se jí nedostává patřičné pozornosti, a tak si pro dramatický efekt vymýšlí různá příkoří, která překonala. Když je její falešná minulost prostitutky zlehčována, přimyslí si ještě zavražděné nemluvně. Tím už ale přestřelí, jelikož v tu ránu se ve Ferdyšovi opět probouzí k životu hrdina a za cíl má jediné Terežčinu záchranu. Když pohřbené dítě nenajde, je rozhodnutý poslat Terežku pro její bezpečí do zahraničí. Ta se ale do Ferdyše mezitím zamiluje, a je tedy donucena vše mu přiznat. Její doznání má na Ferdyše nepochopitelně blahodárný vliv. Závěr hry je odlišný od předcházejících v tom smyslu, že ani chudý ke štěstí nepřijde (Velbloud), ani se bohatý prací neuzdraví (Grandhotel Nevada), ale furiant a frajer Ferdyš vlastně zůstává stále stejným. A to je, jak zjišťuje, to, co je mu přirozené. Stručně řečeno, zázraky a obrácení se nedějí, každý je vlastně celý život tím, čím je.

### **Časoprostor:**

Děj se odehrává ve vinohradské ulici na pražském předměstí. První dějství je umístěno do lidového hostince, kam se za hrdinou Ferdyšem domáhá vstoupit vzrušený dav lidí. Druhé a třetí dějství je pak převážně umístěno do Ferdyšova bytu v pražském činžáku a na dvorek před jeho vchodem. Prostředí pražské periferie přispívá k vypočtení charakterů Langerových postav. Stejně tak zvolený časový úsek, trvající pouhých několik dní, vystihuje Ferdyšovu proměnu / neproměnu.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a její kompozice je chronologická s prvky retrospektivy. Jednoduchost formy opět přispívá k nenáročnosti zvoleného komediálního žánru.

## 2.4 Hry o spravedlnosti

### 2.4.1 Periferie

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1925. Poprvé uvedena byla 26. 2. 1925 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii J. Kvapila. Scénování se ujal J. Čapek (Brabec, a další, 1983 str. 150). Hra měla velký úspěch, dočkala se 67 repríz. O jejím úspěchu svědčí i to, že pronikla na četné zahraniční scény, konkrétně do Berlína (1926), Varšavy (1926), Rigy (1926), Budapešti (1927), Milána (1928), Celovce (1928), Hamburku (1929), Goteborgu (1929), Vilny (1929), Coburgu (1930) a dalších.

Kladného přijetí se Periferii dostalo také od kritiků. Jejich recenze pění chválu na postavu Franciho, na Langerovu schopnost psát jazykem prostých lidí a taktéž na jeho klid, se kterým rozvíjí děj. Nezapomínají ani na vydařené herecké výkony a na poutavou scénu J. Čapka. (Fischer, 1925 str. 7) Jako příklad ne zcela souhlasné recenze jsem zvolila text Julia Fučíka nazvaný Nové drama na starý motiv. Fučík srovnává Langerův příběh s dílem Zločin a trest od F. M. Dostojevského, přičemž považuje Langerovu hru za jakéhosi chudého příbuzného slavného románu. Periferie svým původním ukončením dodržuje ideu trestu, jenž je nevyhnutelným následkem provinění. Tím podle Fučíka Langer narušil doposud zcela zdařilé drama a především charakter své hlavní postavy. „*A Franci byl krásná figura. Zdálo se, že autor v něm pochopil krásu periferie. Tím tragičtější byl jeho pathetický konec. Takové syny periferie nerodí. Periferie nezná pathosu, který je oblibou městského centra. V tom je její síla, a proto v ní roste takové nebezpečí pro město, že je nekonečně věčná a civilní, v lásce, práci i ve snech.*“ (1956 str. 209)

#### **Ideový a tematický záměr:**

Periferie, jakožto i Andělé mezi námi a Dvaasedmdesátka, se ptá na smysl spravedlnosti. Ptá se, zda je lidská spravedlnost spravedlivá, či zda vůbec může být spravedlivá, a v podstatě odpovídá, že spravedlnost má sice nějaká lidská pravidla, a dokonce je mít musí, nicméně nikdy není schopná obsáhnout vše a jediná opravdová spravedlnost je spravedlnost boží. Přestože v druhé variantě soudí hlavního hrdinu bývalý soudce, svou podstatou odkazuje

celý výjev na vyšší pravdu, než je pravda lidská, ba dá se říci, že soudce je ve scéně u řeky jakousi personifikací vyšší božské spravedlnosti.

Langer pro první z her o spravedlnosti zvolil téma vraždy. Hlavní hrdina Franci nechtěně zabije bohatého stavitele a s pobídkou od své milé se rozhodne těla zbavit. Cestou ho však napadne chytré řešení, díky kterému se z celého problému vyvlékne a ještě k tomu získá jako odměnu za pomoc zemřelému jeho frak a lakýrky. V průběhu hry sledujeme, jak se ze sebevědomého Franciho stává pod tíhou viny neurotik, který touží jen po jediném. Aby mu někdo věřil, že stavitele opravdu zabil. Hra má dva různé konce. V první variantě je Francimu doporučeno spáchat další vraždu, čímž dosáhne kýženého trestu odnětí svobody. Ve variantě druhé mu je udělen trest starat se o Anči a milovat ji navždy. Stane se tak při předstíraném soudu, jenž je svým způsobem až nadpozemský, tím pádem ten jediný skutečně spravedlivý.

#### **Analýza postav:**

Postavy v Langerových dramatech jsou určitým způsobem provázané a podstata jejich charakterů se velmi často vrací zpět k Periferii, tedy do vinohradské ulice, jež je plná drobných podvodníků, zlodějů a prostitutek. Jsou to obyčejní lidé z nižší třídy, pro něž je typické prosté uvažování a jistá míra sobeckosti, kterou si však zajišťují vlastní přežití. V Periferii se rozehrává koncert chyb a špatných rozhodnutí, které ale nebrání tomu, aby v nás Langerovy postavy vzbuzovaly sympatie. Mladý muž Franci je ústřední postavou hry. Na jejím počátku se vrací z ročního pobytu ve vězení, kam se dostal kvůli své naivní loajalitě ke dvěma kamarádům. Ti se mezitím kriminálu vyhnuli a na kamaráda Franciho vesele pozapomněli. Po jeho návratu s ním rádi zajdou do hospody, přijmou od něj dárky, ale v zájmu vlastní sebezáchovy se jím nehodlají do ničeho zatáhnout. Kamaráda dostali za zlodějnu do vězení, ale když se jim slušně daří, nepotřebují se díky němu dostat do žádných potíží. Francimu se daří také slušně. Hned první večer získal milou, Anči, a z nechtěné vraždy se vyvlékl i s odměnou. Zpočátku se touží všem okolo pouze pochlubit, jaký je chlapík, že to tak chytře vymyslel. Jaké má štěstí od chvíle, co se vrátil domů. Avšak jak čas běží, stává se pro něj čím dál těžším nechat si vše pro sebe. Vina ho tíží tak silně, že mu z hlavy vytlačuje veškeré jiné myšlenky. Dokonce se snaží přiznat policii, která mu ale nevěří. Nikdo mu nevěří a jemu už ani nezáleží na trestu, který mu hrozí. Franci není

chladnokrevný vrah. Po soudcově radě, že má zabít někoho dalšího, se o to pokouší, ale neúspěšně. Po Ančině smrti se mu uleví. Konečně získal to, po čem tak dlouho toužil, spravedlivý trest za vraždu. Franci je takový bláznivý tanečník, který ke všemu přijde jako slepý k houslím. Naproti tomu postava Anči je mnohem více odpovědná za své jednání. I když tvrdí, že Franciho miluje jako nikdy nikoho, využívá návrhů od ředitele baru a od mladého muže. Její řemeslo je v ní zakořeněné. Vraždu bez problémů pustí z hlavy a snaží se vše ututlat, vina je jí cizí. Závěrem třetího dějství první varianty hry se Francimu sama nabízí k zabití. Nechce žít bez něho, i když spíše hlavně bez toho, co Franci představuje, což je stabilní příjem, jisté bydlení a ochrana. I přes určité sobectví je však její následný skutek bláznivě chvályhodný. Postava bývalého soudce zásadně hýbá s dějem. Franciho čin je pro něj vysvobozením, jelikož je prvním člověkem, který spravedlnost potřebuje k životu. Po životě plném odsuzování chudáků soudce konečně pociťuje sounáležitost a uspokojení. Dva různé závěry hry se liší jeho radou Francimu. V tom prvním je jeho radou zabít někoho dalšího a tím získat trest za vraždu. Nejedná se zde o božskou postavu. Zásahem vyšší moci se zdá být závěr druhý, ve kterém se soudce odpoutává od lidských zákonů a Francimu de facto odpouští v podobě nařízení milovat Anči.

### **Časoprostor:**

Periferie, jak její název napovídá, se odehrává na předměstí Prahy, jež vzniklo připojením sousedních vesnic. Autor se nechal inspirovat svým mládím, které prožil ve vinohradských ulicích. Toto prostředí se ve hře vyznačuje zpustlými poli, několika rozptýlenými domečky a zanedbanými činžáky. Obývají je hlavně chudí lidé. Praha a její centrum utvářejí k pražské periférii příkladný protipól. Exemplářem městského života je bohatý stavitel Urban, který ze zvědavosti přijíždí na okraj města za prostitutkou. Zajímá ho, jak se žije spodní třídě, a náležitě využívá svého postavení. Je také překvapen, jak je to sem z Prahy daleko. Obrazy jsou číslovány a do určité míry využívají filmový princip proměny prostředí. Nejčastěji se děj odehrává v bytě, který má Anči pronajatý, a v baru, v němž Anči s Francim tančí. Hra začíná koncem léta po Franciho propuštění z vězení a končí přibližně po půl roce.

### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství. První varianta hry se odehrává v patnácti scénách, zatímco druhá varianta pouze ve čtrnácti. Obě varianty mají shodné první a druhé dějství, liší se ve



svém závěru, tedy v dějství třetím. Několikrát se na počátku nové scény objevuje muž před oponou. Oslovuje diváky, uvádí je do děje či pouze navozuje atmosféru dané chvíle. Pro diváka je jakýmsi krátkým narušením děje, které však dokresluje obraz, jenž je divákovi zprostředkován. Jde o zcizující efekt, který narušuje iluzivnost předváděného. U Langerera se jedná o experiment, neboť vypravěč do dramatu nepatří. Později se takovéto drama začne označovat jako epické. Kompozice hry je lineární a děj se odvíjí chronologicky, což odpovídá postupným změnám ve Franciho duševním stavu.

#### 2.4.2 Andělé mezi námi

##### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1931. Poprvé uvedena byla 4.12. 1931 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii J. Bora. V tomto období zasáhla divadla hospodářská krize a probíhající krize umělecká. Divadla měla finanční problémy, v některých případech došlo i k jejich uzavírání. Příčinou byla slabší návštěvnost, úsporná opatření, jež vedla ke zhoršení kvality výpravy. Převažovaly veselohry a konverzační hry. Pro novou skupinu publika, kterou tvořila středostavovská inteligence zajímající se o politiku a veřejné dění, bylo nutné vytvořit nový repertoár. Někteří dramatici se odmlčeli a někteří se snažili pokračovat v tvorbě, která jim přinášela úspěch. V tomto období přichází František Langer se svou hrou *Andělé mezi námi*. (Brabec, a další, 1983 stránky 238-240)

Kritika k této Langerově hře nebyla tak přívětivá jako v případě *Periferie* či *Dvaasedmdesátky*. V recenzi O. Fischera hraje velkou roli autorova láska k lidem a sympatie k jejich životním strastem. První polovina hry se dle Fischerova názoru slibně rozjíždí, avšak pokračování je neuspokojivé. V závěrečných scénách dokonce spatřuje kýč a frustrující netečnost andělů ke smrti jednoho z nich. „*Je to záviděníhodná síla víry, vymyslet si v době, kdy světem jdou pochody hladu a kdy celá naše kultura je zas jednou jakoby tancem nad kráterem, že tímto bídným naším živobytím vládnou síly andělské – ale je to víc než příznačné a je v tom odsudek polovičatosti, uvědomíme-li si, k jakému titěrnému konání občanských povinností a k jaké drobné dobrotě v mezích zákona je většina toho andělství zde odsuzována.*“ (1931 str. 9)

### **Ideový a tematický záměr:**

Langerův ideový záměr hry Andělé mezi námi odpovídá základní myšlence všech tří her o spravedlnosti. Tentokrát se autor zabývá otázkou eutanazie, což je ve své podstatě velmi nadčasové téma. Využívá k tomu postavy doktora Miseho, který byl na Zemi seslán s jediným úkolem, a to přinést trpícím vysvobození. Mise je však za svoje konání lidmi zatčen a následně souzen. Langer si opět pohrává s myšlenkou lidské spravedlnosti, která přespříliš lpí na svých zákonech, aniž by soudila pomocí rozumu a soucitu s člověkem. Zatímco v Periferii posloužila postava soudce jako božská síla, zde jsou andělé obyčejnými lidmi, neschopnými zázraků. Jsou vysláni s úkoly, které jsou často nesplnitelné, jsou si vzájemnými kontradikcemi a andělé za ně sklízí povětšinou pouze utrpení. Skrze ostatní hlavní postavy Langer ospravedlňuje doktorovo jednání a nahlíží na eutanazii jako na přijatelné východisko jinak neřešitelné situace. Postavami vedlejšími naopak nastiňuje opačný pohled na věc, tedy že člověk nemá mít právo rozhodnout o smrti jiného člověka. Argumenty těchto postav jsou ve výsledku velmi rozumné, proto se nabízí otázka, zda byl Langer názorově vyhraněný, či zda ve hře hledal odpověď na svou vlastní rozpolcenost.

### **Analýza postav:**

Postavy jsou rozdělené na dva pomyslné tábory. Na ty, jež souhlasí s doktorovými neortodoxními praktikami, a na ty, jež pokládají tyto praktiky za vraždění. První skupinu převážně tvoří významnější postavy – Lída, manželé Lysákovi, druhý porotce a v závěru všichni andělé, kteří Miseho přijdou vyprovodit. Ve druhé skupině převládají postavy bezejmenných porotců, označených pouze čísly. To v divákovi vyvolává dojem neosobnosti a nelidskosti soudní spravedlnosti. Pouze jediný z porotců cítil potřebu o případu chvíli diskutovat. Kdyby nebylo jeho, postoupili by porotci bez jakéhokoli debatování rovnou k hlasování o vině. Také on je nakonec jediným, který hlasuje proti. Pátý porotce, jenž tak neměl o případu jasno, se podřídil většině hlasujících. Ani pro kata vykonávajícího popravu není případ nic osobního. Langer divákům vykresluje nelidskou mašinerii úkonů a rozhodnutí, která vede k popravě slušného a soucitného člověka. Postava policisty Kozmína stojí, dá se říct, mimo oba tábory. Zpočátku se snaží chytit domnělého vraha při činu, avšak později ho obavy z vlastní nemoci dohánějí k částečnému porozumění doktorovým činům. Úplného porozumění dosahují manželé Lysákovi, pro které byla smrt

jejich dcery také vysvobozením. I když věděli již dlouho, že se zázraky nekonají, přesto žili dál v klamně naději na jiný život a všichni tři se pouze trápili. Lída je doktorem okouzlena a stojí za ním s pevným přesvědčením. Za skutečné vrahy považuje zástupce spravedlnosti, kteří doktora odsuzují. Sám doktor Mise je milým a poctivým člověkem. Přichází na Zemi jako bezradný muž čekající na vnuknutí. Z minulých životů zná pouze bolest, které se nyní velmi obává. Smrt je pro něj další cestou, jíž se není třeba bát, necítí tak žádné mravní dilema. Smrt oproti velké bolesti vidí jako vysvobození, a proto pro něj není morálně obtížné pomáhat svým trpícím pacientům odejít z tohoto světa. Je smířený i se svou vlastní smrtí a necítí vůči svým žalobcům žádnou zášť. Jediné, co ho tíží na duši, je představa bolesti. Při jeho popravě jsou andělé svoláni nebeskými trubami. Avšak objeví se i několik obyčejných lidí, jež tam dle jejich responze přivedly „soucit s člověkem, vděčnost k člověku, láska k člověku“. V závěru hry tak andělé konstatují, že pokud jsou na Zemi takovíto lidé, jejich přítomnost zde již možná nebude v budoucnu nutná.

#### **Časoprostor:**

Děj hry se odehrává v roce 1931. Doktorovo působení na Zemi trvá přibližně půl roku. Čas se odvíjí lineárně s mírnými skoky. Nejdělsí časový skok následuje po smrti Pavly, kdy se v dalším obraze divák dozvídá, že doktor již pomohl více než dvanácti lidem a je za to následně perzekuován.

Pro prostředí hry je zásadní planeta Země a její lidští obyvatelé. Konkrétnější umístění není zmíněno a není ani důležité. Děj se odehrává na několika místech. Hlavní dění v bytě Lysákových s tmavým tichým pokojíkem nemocné Pavly, který svým vzhledem dokresluje atmosféru jejich života, a u temné zdi obklopující trestnici.

#### **Formální výstavba textu:**

Hra je rozdělena do tří dějství a epilogu. Každé dějství se skládá ze dvou scén. Kompozice je chronologická.

#### **2.4.3 Dvaasedmdesátka**

#### **Kontext uvedení hry:**

Hra byla napsána v roce 1937. Poprvé uvedena byla 27.11. 1937 v Městském divadle na Královských Vinohradech v režii B. Stejskala. Tato inscenace byla hodnocena jako jedna ze

Stejskalových vrcholných prací. Ve druhé polovině třicátých let sílilo ohrožení republiky fašismem. Většina dramatiků a divadelníků stála na straně boje za demokracii a proti nebezpečí fašismu. Obrátili se převážně k politickým a celkově závažnějším tématům. K výrazným autorům patřili K. Čapek a F. Langer. Langer ale oproti Čapkovi spíše zůstával na pozicích pragmatické generace, což se projevilo právě v dramatu *Dvaasedmdesátka*. (Brabec, a další, 1983 stránky 334-336) (Lehár, a další, 2006 str. 655) Hra byla uvedena na zahraničních jevištích v Záhřebu (1938), Helsinkách (1938), Bělehradu (1938), Lublani (1939), Ženevě (1941).

Zdá se, že všechny tři hry o spravedlnosti spojuje Langerem nevhodně zvolený závěr. Recenze J. Fučíka *Dvaasedmdesátku* výmluvně shrnuje. Sklouznutím k nucenému happy endu dle jeho názoru autor křivdí jak své ústřední dvojici, tak Kolbenově jímavému vykreslení Melicharových vnitřních prožitků. Zároveň však Langerovi neodpírá zdařilost formální výstavby a vyzdvihuje jím mimořádně zvládnutý oříšek v podobě opakování stejných úseků hry. (1956 stránky 464-466) Forma *Dvaasedmdesátky* zaujala spoustu dalších kritiků. H. Jelínek ve své recenzi popisuje *Dvaasedmdesátku* jako vrchol Langerovy dosavadní tvorby. „*Kus, jehož základní myšlenku poskytla autorovi Olga Scheinpflugová, působil hlubokým dojmem, jak svým technickým mistrovstvím, tak strhující životností svých osob.*“ (1938 str. 106)

### **Ideový a tematický záměr:**

Autor ve své třetí hře o spravedlnosti nabízí umělým i skutečným divákům tři pohledy na stejnou životní situaci a tři různé prožitky. Tímto způsobem podání příběhu se Langer přibližuje ke Karlu Čapkovi a jeho noetické trilogii. Lidská spravedlnost je opětovně zpochybněna, tentokrát s použitím motivu uvěznění nevinného člověka. Vězeňské představení se odehrává celkem třikrát, přičemž dochází k postupnému upřesňování příběhu a končí naprostým pochopením. Rozsah předváděné hry se zmenšuje a s ním se zmenšuje i přítomné publikum, takže závěrečný výstup vidí jen ty nejdůležitější postavy. První variantu hry tvoří Martin prožitek uplynulých událostí. Snaží se tím prokázat svoji nevinu, avšak nepodaří se jí předvést nic nového, co by již u soudu nebylo řečeno. Po skončení této verze se pokračování domáhá vězeň Melichar, podle kterého ta podstatná část hry teprve přijde. Pod jeho vedením dostává děj odlišný nádech, ze kterého je zřejmé, že Melichar není

pouze náhodným vězněm, nýbrž skutečným vrahem. Marta po tomto zjištění obviňuje samu sebe ze svého uvěznění, neboť žila v domněnání, že Melichar vraždil kvůli ní. Vysvětlení Melicharova jednání podává herec Kolben, který svým vykreslením Melicharových pocitů uvádí vše na pravou míru. Marta a Melichar spolu chtějí žít, avšak v cestě jim nyní stojí lidská spravedlnost, která se dožaduje opětovného otevření případu. Langer divákovi předkládá nespravedlivě uvězněnou ženu, jež si již odpykala osmnáct let ze svého trestu, a Melichara, který sice zabil, avšak s úmyslem vyššího dobra. Proti nim stojí znovu mašinerie zákonů a pravidel, která má v úmyslu Martu propustit a Melichara uvěznit. Marta se však znovunabytého štěstí nevzdává a Dvaasedmdesátka končí tím, že lidé dají za pravdu jakési spravedlnosti přirozené před pravidly justice.

### **Analýza postav:**

Většina postav Dvaasedmdesátky je zvláštních tím, že jsou zapojeni do hry dvojitým způsobem. Vězni jsou skutečnými lidmi a zároveň vystupují jako herci zosobňující postavy z Martiny minulosti. Melichar je zdánlivě také dvojitou postavou, dokud nedojde k odhalení, že je ve skutečnosti právě tím člověkem, kterého představuje na jevišti. Herec Kolben zobrazuje ve výsledku postavy tři. Marta i Melichar jsou ukázáni v době činu a po osmnácti letech. Mnohem větší proměnou prochází Marta, jež je po pobytu ve vězení podle Melicharova názoru schopna být ženou obyčejného tesaře. V představení je zobrazena jako naivní a jemná žena, která je kvůli odporu k manželově životnímu schopna slepě důvěřovat cizímu člověku natolik, že se kvůli němu nechá zavřít do vězení. Z celého trestu je pro ni nejhorší pomalu ubíhající čas, na ideu prokázání své nevině je tedy velmi upnutá. Představa, že její dobrodinec nespáchal vraždu kvůli ní, nýbrž kvůli penězům, je pro ni zdrcující. Naproti tomu Melichar si z vraždy ani z dalších prohřešků těžkou hlavu nedělá. Když najde v Martině bytě cizí nájemníky, bez dalšího hloubání dochází k názoru, že Marta zřejmě někam odjela. Jeho skutečná povaha se odkrývá až v jeho vzpomínkách na dané události. Marta si svého zachránce výrazně zidealizovala. I přes jeho provinění však nepůsobí na diváka jako záporná postava. Dohromady s Martou představují jakousi bizarní milostnou dvojici. Ve vězení je Marta pojmenována odcizeně jako Dvaasedmdesátka, jedna z mnoha dalších vězňů. Hlavní zápornou postavou celé hry je Martin manžel Adolf, hrubián okrádající lidi v kartách. Druhé housle mu hraje jeho bývalá milenkyně, nyní služka, která má na Martu políčeno již delší dobu.

Adolfova smrt jí přijde vhod a Martinu vinu dosvědčí u soudu. Soudce i porotci nejsou v této hře postavami zasluhujícími si divákův hněv. Dělalí pouze svoji práci a nemají jinou možnost než Martu odsoudit poté, co odmítne prozradit, kde by se mohl nacházet skutečný vrah. Ani ředitel vězení není zlý. Rozumí, že vězení musí sloužit především jako kárné zařízení, avšak dlouhodobým vězňům povoluje hudbu, divadelní představení či kázání. V závěru hry se podvoluje Martině prosbě a návrh na nový proces nepodává. Jeho vnučka také cítí k vězňům jisté sympatie, jako režisérka obdivuje celé představení a je přítomna závěrečnému Kolbenově vykreslení Melicharových pocitů.

### **Časoprostor:**

Čas je blíže určen pouze Martinými lety strávenými ve věznici. Představení se odehrává v minulosti před jejím uvězněním a dohra osmnáct let poté. Děj vnějšího pásma se odehrává ve věznici, zatímco vnitřní pásmo v podobě představení se pomocí kulis vrací do Martina bytu a místní kavárny. Ve skutečnosti však nikdo z postav neopustí věznici.

### **Formální výstavba textu:**

Dvaasedmdesátka je hra o dvou dílech. Svou složitostí formy se vymyká Langerově dosud hojně využívané chronologické kompozici. Autor v ní užívá principu divadla na divadle. Využitím námětu představení se z ostatních postav stávají diváci, což skutečnému divákovi umocňuje dojem reálnosti celé hry. Samotné vězeňské představení se skládá z 11 výstupů a dohry. Jedná se o vnitřní pásmo hry, ve kterém se děj opakovaně vrací do minulosti a zpět. Ve Dvaasedmdesátce se mísí retrospektivní kompozice s kompozicí chronologickou, která převládá v předeře, mezihrách a v doře. Vnější pásmo hry má rámcovou funkci. (Pavis, 2003 str. 109) (Hořínek, 1985 str. 256)

## **Závěr**

Zásadní témata Langerových her a konflikty, které jeho postavy řeší, lze shrnout následovně. Autor staví své hrdiny v různých životních situacích (legie v Rusku, běžný život na periferii Prahy) před morální konflikty, které nemají jasné východisko, a v podstatě sleduje jejich činy, aniž je jednoznačně hodnotí. Jednoznačný postoj nalezneme až v poslední hře Bronzová rapsodie, která je tematicky i formálním zpracováním blízká prvotině Svatý Václav. Zde je jasně završen autorův osobní vývoj. Je pravděpodobné, že je to v kontextu spisovatelovy osobnosti jeho pochopitelná reakce na společenskou situaci po Únoru 1948. Typickým Langerovým hrdinou je prostý člověk. Výjimku tvoří postavy obou historických dramát a samozřejmě hříčka Grandhotel Nevada. Prostředí Langerových her není prostředím intelektuálních salonů. Langer staví na jeviště prosté lidi z periferie se všemi jejich chybami a intelektuálními nedostatky. Pouze v již zmíněných výjimkách, prvotině Svatý Václav a závěrečné Bronzové rapsodii, je prostý člověk pouhou kulisou a autor se zabývá jednáním vůdců a elit národa. Již zmiňovaný Grandhotel Nevada sám autor hodnotí jako nezávaznou hříčku, kterou napsal i pro vlastní pobavení. Langer nepíše monotematicky. Nicméně lze říci, že i přes rozdíly v prostředí her, přes postupný osobní a názorový vývoj autora a v jednotlivých hrách akcentovanou problematiku je ve všech hrách patrný Langerův osobní rukopis. Hry, které se formou a hlavními postavami, byť ne tematikou a pokládánými otázkami, výrazně odlišují od zbytku, tedy Svatý Václav a Bronzová rapsodie, autorovo dílo rámuje, jako by zralý autor chtěl na konci své tvorby vytvořit polemiku s autorem začínajícím. Tyto hry se liší, jak jsem již zmínila, formou, prostředím i postavami (poslední hra i jednoznačným postojem, který předtím autor záměrně nezaujímal), ale morálními otázkami, které řeší, do autorovy tvorby organicky zapadají.

Úhrnně lze říci, že některé skupiny autorových her spojují typově stejné postavy, jiné řešení podobných morálních otázek a způsob jejich prezentace. Ve většině případů platí všechna tři spojení. Když autor opustil své typické postavy ve hrách Svatý Václav a Bronzová rapsodie, pořád zde zůstala spojení se zbytkem díla prostřednictvím morálních a společenských témat. Pokud naopak v komediích upozadil složitá morální dilemata, jeho rukopis je patrný na postavách her. Moje první hypotéza se tedy potvrdila.

Jak vyplývá z rozboru jednotlivých her, tvůrčí vývoj Františka Langera tematicky i názorově odráží společenský kontext jejich vzniku. Samozřejmě se v něm zrcadlí i proces osobního zrání autora a jeho životní zkušenosti. Na začátku své tvorby autor akcentuje v období sklonku rakousko-uherské monarchie národní témata (Svatý Václav) a hned následně tatáž témata předkládá divákům v legionářských hrách. Je zde patrné patetické národní vzepětí těsně spjaté se vznikem československého státu. František Langer vyzdvihuje hrdinství a odhodlanost, typické morální otázky a pochybnosti musí divák či čtenář najít v druhém plánu. Optimismus a nadšená víra v lepší budoucnost je ještě cítit z komedie *Velbloud uchem jehly*, naopak *Periferie* a hry o spravedlnosti už pohled na svět nezjednodušují a otázky morálních rozhodnutí v nejednoznačných situacích předkládají jako hlavní téma dramatu. Pohledem vývojové psychologie autor ve středním věku dozrává. Projevuje se, pro tento věk typický, nástup rozvážnosti a uvědomění si neexistence jednoduchých řešení složitých problémů. Zlom nastává v době nucené odmlky po roce 1948. Autor symbolicky uzavírá své tvůrčí období *Bronzovou rapsodií*, ve které se už sám sebe ani čtenáře neptá, jak situaci řešit, nýbrž přímo jedná. Nechá Diomedem s pomocí Apolóna zabít Udeise, a obnovit tak řád v Pleuronu. Podle mého názoru se zde přímo odrazila další životní zkušenost autora, který identifikuje v podobě komunistické diktatury vlastně poprvé v životě i tvorbě absolutní zlo, jemuž je nutné se jednoznačně postavit. Autor tím nepopírá nic ze své předchozí práce, spíše ji symbolicky uzavírá a možná zpětně odpovídá na otázky, které si kladl na počátku tvorby, se závěrem, že po zralé úvaze v situaci, která ohrožuje společnost a její podstatu, je někdy i násilný čin nutností a morální povinností. Langerovo dílo odráží životní zkušenost autora i společenský vývoj, z čehož vyplývá, že se potvrdila i druhá počáteční hypotéza.

Autor se snaží pohlížet na činy svých hrdinů jak z pozice prospěchu celku (národa), tak naopak z pohledu jednotlivého člověka. Ptá se, nakolik je člověk schopen a oprávněn obětovat sebe či jiné ve prospěch celku, resp. ptá se po smyslu velkých historických činů v kontrastu k prostému právu na život. Morální otázka zabití ve prospěch vyššího zájmu se prolíná několika hrami. Boleslav zabíjí v zájmu národa svého slabého bratra (Svatý Václav). V *Ránu* zabíjí Hošek pokynem k palbě svého bratra se slovy: „(...) *co je jeden bratr proti mnoha (...)*“ (Langer, 2000 str. 121) a Tichý mu oponuje slovy: „*To již není lidské!*“ (Langer, 2000 str. 122) Otázku smyslu okázalého hrdinství si pokládá autor i v dalších legionářských hrách (*Jízdní hlídka*), kdy nechává své postavy v podstatě nesmyslně hrdinsky



zemřít, ale zároveň je nechá o smyslu jejich boje i pochybovat. V legionářských hrách se objevuje vedle hrdinů i autorovo téma obyčejných lidí, občas bezcharakterních mazaných podvodníků, kteří nemají žádný ideál, ale v rámci svého přežití se rozhodují tak nějak pudově správně a po válce budou za největší hrdiny (Na Sibiřské magistrále). Autor vlastně s oblibou staví postavy před morální dilemata (Václav, Andělé, legionářské hry, Rapsodie, Dvaasedmdesátka), nechává je konflikt nějak vyřešit, ale názor si musí udělat divák sám. Nutí ho k přemýšlení nad problémem. Ukazuje argumenty pro více možných řešení, ale nenutí divákovi, které je správné. Nastiňuje, jak se člověk chová v mezních situacích (Svatý Václav, legionářské hry, Periferie, Bronzová rapsodie).

Langer v první půli své tvorby svým způsobem věří prostému člověku. Věřící v jeho zdravý rozum i schopnost nadchnout se pro ideál. Jeho víra, zdá se, vrcholí v období komedií Velbloud uchem jehly a Grandhotel Nevada, kde věří, že potenciál prostého člověka má sílu změnit a zlepšit společnost. V komedii Obrácení Ferdyše Pištory se autor posouvá od nadšení nad potenciálem prostého lidu až k laskavě chápatému pohledu a smíření s pragmatičností a nedokonalostí člověka. V komediích jsou také nejvíce upozaděny jinak typické morální otázky – autor chce bavit, ne znejišťovat. Zároveň však pragmaticky na jeviště staví už ve Svatém Václavovi postavy bez morálky (vladykové Kbelický a Suchdolský). Stejně postavy se v menší míře objevují i v legionářských hrách.

V poslední hře vidíme svým způsobem stejné postavy jako v raném Svatém Václavovi. Thoas je Václav, muž, který přemýšlí jako politik a nechce, aby lidé zbytečně umírali. Alkinoos je naopak inkarnací bojovného Boleslava. Dochází zde ale k posunu. Thoas je rozhodný a na rozdíl od Václava pragmatický politik. Bez výčitek válčí, pokud musí, a obětuje starce, když cítí, že nemá sílu je ochránit. Volí menší zlo a netrápí se příliš výčitkami. Zatímco Boleslav, možná poučený a ovlivněný bratrem, vede svůj národ k slávě a nakonec přijímá Václavovo řešení a mír s Němci (jak víme z historie), Alkinoos vede své lidi bezhlavě do záhuby. Zatímco k manipulátorce Drahomíře můžeme cítit i jisté sympatie pro její zarputilou bojovnost a lásku ke svému rodu, její protějšek Udeis je jenom zprvu komická figurka prospěchářského hamižníka a nakonec monstrum, které klidně zahubí zbytek svého města, pokud mu to přinese prospěch. Udeis je v závěru také bez lítosti usmrcen. Autor na rozdíl od mnoha předchozích her dává jasně najevo svůj názor. Zde je

cítit největší posun v Langerově vnímání člověka a lze jej po životních a společenských zkušenostech lehce pochopit. Langer už nevěří ve zdravý rozum člověka. Prostý lid vidí jako dav jdoucí bezhlavě za „krysařem“ do záhuby i jako dav, který je schopen pod vlivem manipulátora páchat bez výčitek zlo. *DIOMEDES: Lidé se lehce stanou méně lidmi, když mají před sebou ještě bezmocnější, než jsou sami.* (Langer, 2000 str. 295) Lidé, kteří vidí dál, s tím málokdy něco zможou. Zůstává jen naděje v novou generaci a obava z dalších manipulátorů vedoucích společnost do záhuby.

Langer je přesvědčený humanista hledající spravedlnost. Ač používá jako autor různé prostředky, celým jeho dílem se line naděje a víra v člověka. Langer věří, že ač je člověk nedokonalý a najdou se i pěkní ničemové, svět má naději a nesou ji právě obyčejní lidé. Svět nebude nikdy dokonalý, dokonalý je Bůh a boží spravedlnost. Lidská spravedlnost smysl má, ale dokonalá není a může i z humanistického hlediska ubližovat, čemuž nelze zabránit (Periferie, Dvaasedmdesátka, Andělé mezi námi). Autor klade publiku palčivé otázky, avšak nedává na ně jasné odpovědi, protože na ně jasná odpověď není. Toto pokládání morálních otázek, na které neexistují jednoznačné odpovědi, je charakteristickým jevem Langerovy tvorby (nejtypičtějším příkladem je eutanazie v Andělech). Langerovy otázky nezestárly a jsou aktuální a živé dodnes.

Langer ve svém dramatickém díle opsal oblouk od iluze k deziluzi. Po patetické prvotině Svatý Václav, z níž číší naděje pro národ, vlastně logicky pokračoval hrdinnými hrami z prostředí legií, které velmi dobře znal, po válce pak optimistickými komediami plnými víry v prostého člověka a lidskou dobrotu. Ve střednímu věku uvažoval nad morálními otázkami lidské a boží spravedlnosti, na chvíli se před druhou světovou válkou vrátil k legiím a umlčen novým režimem skončil smutným podobenstvím, které jako by svým osudem mělo potvrdit autorovu deziluzi z lidí-nebylo nikdy na žádné scéně uvedeno. Celé rozsáhlé dramatické dílo je zalidněno alespoň v druhém plánu typickými langerovskými postavami z periferie. Jejich prosté uvažování, sobeckost a schopnost přežít, která se nám jeví směšná a skoro sympatická, je však v poslední hře už jen smutnou přehlídkou hnusných prospěchářských kreatur, kterým už se smějeme jen s obtížemi. Langer ve svém díle opisuje kruh, ale na stejném místě na půdě veršovaného „historického“ dramatu se již ocitá člověk zralý, poznamenaný neblahými osobními zkušenostmi s poválečným vývojem. Hra, kterou

lze vidět jako jistou paralelu se Svatým Václavem, je k člověku mnohem skeptičtější, byť ani zde autor neztrácí všechnu naději. Tato proměna autora ale není náhlá. Jeho postupné zvažnění a ztrácení iluzí lze sledovat v celé jeho tvorbě. Langerovo dílo, byť se na první pohled jeví roztržitěné, je vlastně výpovědí o vývoji jeho pohledu na svět v kontextu doby, ve které žil a tvořil. Autor je ve své tvorbě kontinuální a poznatelný navzdory žánrovým změnám.

## Seznam použitých informačních zdrojů

- Bass, Eduard. 1927.** František Langer: Grandhotel Nevada . *Lidové noviny*. Z pražské činohry, 5. Březen 1927, 115, str. 9.
- . **1929.** František Langer: Obrácení Ferdyše Pištory. *Lidové noviny*. Kulturní kronika, Z pražské činohry, 15. Únor 1929, 84, str. 7.
- Bieblová, Marie a Vojtková, Milena. 2008.** *František Langer slovem a obrazem: vzpomínky na Františka Langera, kresby a karikatury*. Praha : Akropolis, 2008. 978-80-86903-88-0.
- Blahynka, Milan. 1985.** ed. *Čeští spisovatelé 20. století: slovníková příručka*. Praha : Československý spisovatel, 1985. 22-149-85.
- Brabec, Jan, a další. 1983.** *Dějiny českého divadla IV*. Praha : Academia, 1983. 403-22-85821-093-83.
- Fischer, Otokar. 1935.** Cestou k Jízdní hlídce. *Lidové noviny*. Kulturní kronika, 27. Říjen 1935, 539, str. 9.
- . **1931.** František Langer: Andělé mezi námi. *Lidové noviny*. Kulturní kronika, Z pražské činohry, 6. Prosinec 1931, 611, str. 9.
- . **1925.** František Langer: Periferie. *Lidové noviny*. Kulturní kronika, Z pražské činohry, 28. Únor 1925, 105, str. 7.
- Fučík, Julius. 1956.** *Divadelní kritiky*. Praha : Státní nakladatelství politické literatury, 1956.
- Hořínek, Zdeněk. 1985.** *Dráma, divadlo, divák*. Bratislava : Tatran, 1985. 61-729-85.
- Janoušek, Pavel. 1989.** *Rozměry dramatu*. Praha : Panorama, 1989. 11-008-90.
- Jelínek, Hanuš. 1938.** Čtyři české novinky. *Lumír*. Divadlo, 15. Leden 1938, 2, str. 106.
- Konrád, Edmond. 1935.** Sláva bratrství. *Národní osvobození*. Kulturní hlídka, 30. Říjen 1935, 252, str. 6.
- Krejčí, František Václav. 1912.** Svatý Václav. *Právo lidu*. Literatura a umění, 24. Listopad 1912, 325, str. 1.

- Kudělka, Viktor a Holešovský, František. 1982.** *Malý labyrint literatury*. Praha : Akropolis, 1982. 13-250-KMČ-83; 14/68.
- Langer, František a Kudělka, Viktor. 1986.** *František Langer - divadelníkem z vlastní vůle: výběr z prací o divadle a dramatu*. Praha : Divadelní ústav, 1986. 59-268-82.
- Langer, František. 2000.** *František Langer na prahu nového tisíciletí*. Praha : Nadační fond Františka Langera, 2000. 80-238-6769-5.
- , 2000. *Hry I*. Praha : Divadelní ústav, 2000. 80-7008-101-5.
- , 2001. *Hry II*. Praha : Divadelní ústav, 2001. 80-7008-114-7.
- , 2002. *Hry III*. Praha : Divadelní ústav, 2002. 80-7008-136-8.
- Lehár, Jan, a další. 2006.** *Česká literatura od počátků k dnešku*. Praha : Nakladatelství Lidové noviny, 2006. 80-7106-308-8.
- Majerová, Marie. 1927.** Z divadel. *Rudé právo*. Kulturní hlídka, 6. Březen 1927, 55, str. 4.
- , 1923. Z předměstí. *Rudé právo*. Literatura, divadlo, umění, 18. Duben 1923, 89, str. 7.
- Němec, František. 1935.** Jízdní hlídka. *Rudé právo*. Kulturní informace, 30. Říjen 1935, 252, str. 4.
- Pavis, Patricie. 2003.** *Divadelní slovník: [slovník divadelních pojmů]*. Praha : Divadelní ústav, 2003. 80-7008-157-0.
- Rutte, Miroslav. 1923.** Velbloud uchem jehly. *Národní listy*. Divadlo a hudba, 17. 4 1923, 104, str. 3.
- Řezáč, Václav. 1929.** František Langer: Obrácení Ferdyše Pištory. *Český svět*. Film-Divadlo, 21. Únor 1929, 22, str. 526.
- Skácelík, František. 1920.** Langrovi Vítězové. *Lidové noviny*. Kulturní kronika, 14. Červenec 1920, 343, str. 5.
- Tille, Václav. 1912.** Svatý Václav. *Národní listy*. Dramatické umění, 24. Listopad 1912, 325, str. 3.
- Vodák, Jindřich. 1912.** Drama Svatováclavské. *Čas*. Umění, věda a osvěta, 24. Listopad 1912, 326, stránky 3-4.

**Wikipedie, Příspěvatelé. 2021.** František Langer. *Wikipedie: Otevřená encyklopedie.*  
[Online] Wikipedie, Datum poslední revize 12. Březen 2021. [Citace: 20. Leden 2021.]  
[https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Franti%C5%A1ek\\_Langer&oldid=19603912.](https://cs.wikipedia.org/w/index.php?title=Franti%C5%A1ek_Langer&oldid=19603912)