

## Abstrakt

Tato práce zkoumá různé úrovně fragmentace a nespojitosti v dramatických dílech Samuela Becketta *Endgame*, *Krapp's Last Tape*, *Happy Days* a *Play*. Nejdříve označí určité koncepty jako fragmentované; v souvislosti s fragmentací a nespojitostí zkoumá koncepty jazyka, času, identity a reality. Motivací této části výzkumu bylo odhalení subjektivity a mnohotvárnosti daných konceptů a zjišťování, jakým způsobem jsou zastoupeny ve zkoumaných dramatech. Práce dále zkoumá Beckettovo užití fragmentace a rozštěpenosti ve vzájemné souvislosti s neúplností. Všimá si přitom důležitosti toho, co je v dílech přítomno, ale i toho, co absentuje.

Ve druhé kapitole práce zkoumá vztah formy a funkce jazyka a zabývá se jednotlivými faktory ovlivňujícími jedincovo vnímání jazyka. Jazyk je nahlížen z pohledu subjektivního, kontextuálního a sociálního. Postavy zkoumaných děl dokazují, že jazyk je komplexní vyjadřovací formou, která nezřídka vede ke komunikačním neshodám. Třetí kapitola zkoumá fragmentaci a subjektivitu času, identity a reality. Čas je nahlížen ve vztahu k postavám děl: zkoumá se, jak postavy vnímají minulost a přítomnost a odhaluje se subjektivita času. Čas je dále nahlížen jako spouštěč fragmentace identity, která se tak v čase proměňuje. Fragmentace identity je potom zkoumána ve vztahu k rozporům těla a mysli na příkladu postav děl. Fragmentace a těkavost identity je také nahlížena ve vztahu k hercům a jejich rolím. V závěru kapitoly je koncept reality shledán problematickým v tom smyslu, že zkoumané hry popisují jen realitu neúplnou. Realita je tedy dále nahlížena prostřednictvím jejích fragmentů, jejichž zdrojem jsou postavy děl, a dále prostřednictvím realit, které tyto postavy konstruují.

Čtvrtá kapitola ("Postdramatic theatre is not whole but full of holes") se zabývá absencí a neúplností. První část kapitoly zkoumá formy izolace, ve kterých se postavy her nacházejí: izolaci od společnosti, izolaci vzájemnou a izolaci od sebe samotného. Druhá část zkoumá smysl neúplnosti, která prostupuje zkoumané hry. V souvislosti s nerozhodností se analyzuje Beckettovo používání nejednoznačných zápletek, opakování, umístění děje do míst připomínajících křesťanské předpeklí a fragmentované nebo nehybné postavy.

Zkoumání čtyř zmíněných Beckettových her vede k poznatku o rozporu mezi inscenací textu hry a její psanou podobou, který je i východiskem části práce zkoumající dramaturgii a dialogy. Koncepty jazyka, času, identity a reality působí problematičtější v tom smyslu, že jejich

role ve zkoumaných hrách byla omezená. Fragmentaci práce nalézá také na estetické úrovni: všímá si jí v oblasti řeči, lidského těla a prostoru. Zároveň fragmentaci nachází na konceptuální úrovni, když identifikuje jazyk, čas, identitu a realitu jako necelistvé, komplexní a často nejednoznačné koncepty.