

MAREK NEKULA

IRONIE V *LÁSKY HŘE OSUDNÉ*

Lásky hra osudná byla otištěna časopisecky r. 1911, v r. 1916 vyšla v *Zářivých hlubinách*, samostatně v r. 1922, uvedena byla až v r. 1930. Pozoruhodná je mj. tím, že jde o commedii dell'arte, z níž se na rozdíl od jejích rokokových předloh vytrácí komično a v níž sílí tragikomično. O tom například v Zeyerově *Staré komedii* není ještě ani vidu ani slechu.

Juvenilie bratří Čapků je, jak napovídá už název, hrou o ironii osudu, o ironii sil, které přesahují moc člověka nebo se z jeho moci vymykají. Ironie se navíc stává také jejím stavebním principem. Právě prostřednictvím ironie totiž ve hře vzniká napětí mezi autenticitou a znevlastněním, hercem a rolí. Toto napětí dostává své kontury před zraky diváka nejen v „divadle na divadle“, ale také v ironické komunikaci, která parazituje na komunikaci autentické, jak ji divák zná i z reálného světa. Ostré hranice autentického (vlastního) a nevlastního jsou v ironii permanentně zpochybňovány a rozmlžovány, podobně jako hranice světa herců a postav commedie dell'arte, inscenované v divadle na divadle, nebo hranice reality a fikce, představované hrou bratří Čapků. Odtud neklid, který přepadá diváka a který ho vtahuje do nitra dění.

1. Vrstvy komunikace v *Lásky hře osudné*

V dalším se s ohledem na téma, kód a participanty komunikace pokusím rozkrýt jednotlivé komunikační vrstvy *Lásky hry osudné* a vztah mezi nimi. Vycházím přitom z předpokladu, že komunikace ve fikci či ve fiktivní realitě se řídí podle stejných pravidel nebo minimálně na pozadí stejných pravidel jako komunikace v realitě každodenní: „A work of fiction need not consist entirely of, and in general will not consist entirely of, fictional discourse.“ (Searle 1979: 74) Kdyby tomu tak nebylo, nemohli bychom ostatně komunikaci ve fiktivní realitě rozumět. Proto je účelné předpokládat, že komunikace ve fiktivní realitě vychází ze stejné komunikační kompetence, o níž se opíráme při komunikaci každodenní. To ovšem neznamená, že některé rysy každodenní komunikace nejsou v rea-

litě fiktivní dovedeny ad absurdum nebo že jednotlivé úrovně není třeba rozlišovat.

V *Lásky hře osudné* se na scéně, která představuje „divadelní krajinu“ (Čapek 1982: 177), simuluje život divadelní společnosti (fiktivní realita). V této „divadelní krajině“ inscenují *herci* zmíněné divadelní společnosti *commedii dell'arte*, v níž simulují realitu života *postav* *commedie dell'arte* (hrané reality). Budeme-li dále mluvit o *hercích*, budeme mít na mysli herce divadelní společnosti, kteří hrají divadlo na divadle čili *commedii dell'arte* v *Lásky hře osudné*, a nikoli reálné herce, kteří např. v divadle Na Vinohradech inscenovali hru bratří Čapků. Budeme-li dále mluvit o *postavách*, máme na mysli postavy *commedie dell'arte*, kterou inscenují *herci*. S ohledem na téma, jazyk i vědění jde o dvě hierarchicky rozlišitelné úrovně komunikace. O jejich vztahu bude řeč vzápětí.

Pro snazší orientaci shrnujeme ještě použité a dále používané výrazy dle jejich souvislosti do sloupců:

Lásky hra osudná

REALITA	FIKCE	COMMEDIE DELL'ARTE
každodenní realita	fiktivní realita	hraná realita
individua (<i>herci</i> konkrétního divadla, čtenář, divák)	<i>herci</i> / obecnstvo	postavy

2. Rozlišení světa herců a postav

Rozdíl světa herců a postav se v *Lásky hře osudné* konstituuje především jazykově, různými způsoby distance herců od jejich rolí, od světa postav:

Postava je například jinou postavou oslovoována v jediném výstupu více jmény („Peppe“, „Peppe Nappo“, „Gillese“ (ib. 193n.), „Zane“, „Brighello“ (ib. 198n.). Tím jméno není prostředkem identifikování jedinečného individua v reálné situaci hrané reality, ale prostředkem identifikování postavy. Oslovení pak chápeme jako jistý druh komentáře: Těmito všemi způsoby tě lze oslovovat, protože v tradici *commedie dell'arte* může mít tvůrčí typ i tato jména; srov. Kratochvíl (1987). Postava však nemůže vědět, že Brighella se může jmenovat také Zane nebo že Gilles se může jmenovat Peppe Nappa. To ví autor, divák, herec či Prolog, nikoli postava.

Obdobným způsobem můžeme vyložit popírání jména nebo identity jména a osoby:

*Já. Trivaline, já, ne, já ne, nýbrž on, dottore Bourdalon,
chci říci Baloard, toť učený je pán*

*a pravý šarlatán,
jenž třikrát promován,
dottore **Berolán**, chci říci **Bordalon**.
Vše léčit umí on, vyhánět nemoce,
od dětí pomoci, dottore **Bolerád**.
Chci říci **Baloard**. On *Isabellu* chce,
ne, on ne, nýbrž já. (Čapek 1982: 201, zvýraz. M.N.)*

Dottore je totiž v tradici commedie dell'arte buď advokát („Berolán“), nebo lékař („Bolerád“). Podobně:

*Gilles: Ty nejsi Trivalin, ty sluješ Capitan a Stantoretto ... (ib. 209)
Trivalin: A ty jsi Marco Pepe, šašek ... (ib. 209).*

Jako by Gilles pravil: Nejsi chvastoun, protože jsi chvastoun. Trivalin, Capitain a Stantoretto jsou různá jména jednoho typu.

Nejvýraznější je ovšem zvýraznění propasti mezi hercem a postavou při tematizování herecké profese, vztahu herce, diváka a divadla:

*Prolog: Ale Gillese, vy přece máte mluvit ve verších. (ib. 182)
Máme dobré místo, dottore, vidíme pěkně na obecnstvo. (ib. 185)
Heroické charaktery získávají u obecnstva na oblibě. (ib. 187)
Nu jděte už (...) a já zatím sehraju s Gillesem nějaký výstup. (ib. 188)
Já tu nejsem proto, abych někoho bavil. (ib. 188)
... obecnstvo (...) žádá si na scéně patos ... (ib. 194)
... avansujete na herce hrdinného ... (ib. 195)
... čím vlastně tady dramaturg seškrtává kusy! (ib. 196)
... převezmi mou roli ... (ib. 203)
Když tedy kramář jste, co chcete nahore? Tam dolů táhněte a buďte divákem ... (ib. 204)
... to není vůbec ve vaší roli ... (ib. 210) atd. atd.*

Podobnou úlohu má oslovení obecnstva, kterým vystupuje do popředí herec, zatímco postava je jím zatlačena do pozadí:

*Veletěné obecnstvo! Urozené dámy, vysoká šlechto,
důstojný klére, počestní a pilní měšťané! (ib. 183n.)
A naši snahou bude, aby vám u nás ubíhal čas, jakož se sluší na scéně
i v životě; abyste si ani nemohli vzpomenout, že zatímco tady sedíte, že
vaše manželky vás mohou doma podvádět (...) Raději se jděte podívat
domů, my můžeme hrát až podruhé. (ib. 183n.)*

Ať vystoupí z vás, obecenstvo mé, kdo Isabellu chce ... (ib. 200) atd. atd.

A tato distance herce od postavy se projevuje nejen verbálně, ale též neverbálním chováním, které je s ohledem na standardní způsoby chování defektní:

Trivalin: Oho! (Vrhá se na Gillesa pěstmi, avšak Dottore a Scaramouche uchopí Trivalina každý za jednu ruku a drží ho takto po celou následující scénu.)

Dottore: Ach slyšte, pánové, vy ztřeštěni jste mládím, já zkušenější jsem a otcovsky vám radím: bez vášně mluвьте jen, neb vášně je jen clona, jež oslepuje rozum, podle Cicerona.

Scaramouche: Gillese, pojď na chvílku podržet Trivalina, já zatím sehraju nějaký výstup. (ib. 207)

Zmíněné výpadky z role umožňují herci komentovat postavu, vyvolávat paradoxní situace, zesměšňovat autentičnost postavy a demonstrovat její závislost na herci a hercovu nadřazenost postavě.

3. Ztotožnění světa herců a postav

V předchozím oddíle jsme naznačili některé prostředky vytváření hierarchie mezi realitou a fikcí a zdání, že jde o „hru“ ve hře. Znovu a znovu obnovovaný protiklad a hierarchizace světa herců a postav se však postupně (a nakonec plně) popírá.

Co to konkrétně znamená? Povšimněme si postav a herců Gillesa a Brighelly. S ohledem na jazyk a téma se divákova pozornost zaměřuje buď k herci, nebo postavě. Od 14. výstupu však herec a postava díky identitě svého jména a těla takřkájí srůstají vjedno.

Ještě předtím je Gilles (postava) zasažen rukavicí, kterou Trivalin nešikovně hodil Brighellovi, aby ho vyzval na souboj. Proti všemu očekávání vztáhne Gilles toto gesto na sebe a přijme výzvu na souboj. To je ovšem proti Gillesovu charakteru, proti intencím role, jak ji určuje *ossatura commedie dell'arte*, která ovšem ponechává místo pro improvizaci; k *ossatuře* srov. Kratochvíl (1987). To znamená, že někdo zvenčí záměrně nebo nezáměrně mění Gillesův osud. Nejspíš herec (také Gilles), který improvizovaně reaguje na náhodně vzniklou situaci, aby dal své postavě možnost změnit svůj osud. To ovšem okamžitě postřehnou ostatní herci (!), kteří to náležitě komentují:

Vždyť na vás se souboj ani nehodí, vy jste lyrický charakter, vy máte básnit, být smutný a trpět, ale abyste tady umíral, to není vůbec ve vaší roli. (Čapek 1982: 210).

Jednu chvíli se dokonce zdá, že před sebou máme nového Gillesa, protože odvážně trvá na souboji a na Isabelle. Proto také nové představování v 15. výstupu. Začíná nová hra, v níž herci (!) budou sami sebou:

Gilles: Mé panstvo, já jsem Gilles, též Gracioso zván a Peppe Nappa též: já v noci zrodil se, když Měsíc milostný byl právě v průchodu se třípytnou Venuší. Jsem loutna stříbrná, le pale amant de la lune, a hraji veršiky, a stár jsem doposud jen šestadvacet let, a kdekoliv jsem hrál, já vlídně přijat byl, vy tedy znáte mne, a umru-li zde snad před zraky vašimi a nebudu již hrát mou truchlou památku ve vaší paměti...

Trivalin: (...)

Jsem živel epický a hraji hrdinu ... (ib. 211, zvýraz. M.N.)

Takto byly představeny **postavy** v prologu a takto trvají postavy v hercích. Nová je jen slepota herce k osudu, který mu určuje ossatura. Herec, který hrál (modeloval) postavu, se dokonale ztotožnil s rolí („zprůhlednil se“) a přestal existovat jako herec. Hercům ovšem zůstalo nejen jméno, ale i vlastnosti typu, který běžně hrají. Např. Gilles vystupuje jako „lyrik, který není vázán ctí a může duel odmítnout“ (ib. 210). Skutečně také dostane strach a pod různými záminkami a různými vzkazy se snaží oddálit souboj s Trivalinem:

Kde je Isabella? (...) řekni jí, že (...) vyříd' jí to teprve po mé smrti (...) Mne včera pojal sen (...) Řekni to Isabelle raději hned (...) vydejte rukopisy (...) nechtěl bys po mně šaty ... (ib. 212n., zvýraz. M.N.).

A jeho nezkušenost v soubojích – Gilles je přece lyrik – je také bezprostřední příčinou jeho smrti:

*... avšak Gilles se zapomněl otočiti a zasažen do zad kle-
sá na znak do náruče Dottorovy (ib. 216, zvýraz. M.N.)*

Výpadek z role by se dal chápat tak, že herec chtěl dát možnost své postavě změnit svůj osud: získat Isabellu a stát se epickým typem. Jenže v tom se právě ukazuje vázanost herce na postavu. Herci nejde jen o postavu, ale i o sebe sama: o „avansování“ na jiný typ. A právě hercova improvizace znamená dovršení Gillesova osudu, teprve hercovou revoltou je Gilles – herec i postava – skutečně ztracen. Co mělo vést k úspěchu, ironií osudu vede k smrti a naplňuje předurčení. Gilles umírá jako postava i jako herec, přičemž herec nenabyde vlastní, na postavě nezávislé identity ani ve smrti. Jeho poslední slova zní:

*Mé panstvo, já jsem Gilles, též Gracioso zván a Peppe
Nappa též ---*

Jak je to dále? (ib. 218)

Po jeho smrti odpovídá Zerbine Trivalinovi na dotaz, kde je Isabella, takto:

*Odjela. Copak jsem její teta, abych ji hlídala?
Odjela s panem Brighellou!* (ib. 218, zvýraz. M.N.)

Nejde o to, že se tím ukazuje nesmyslnost Gillesovy smrti, neboť Trivalin jí nic nezískal: Isabella se totiž nakonec rozhodla pro Brighellu. Nás zajímá, že Zerbine se tím popírá jako postava, neboť na začátku je „definována“ jako „stará žena“ a Isabellina teta: „Já jsem její teta.“ (ib. 182, zvýraz. M.N.) A tak se na závěr znovu zdůrazňuje svébytnost světa postav a světa herců. Gilles ovšem zůstává mrtvý. Realita postav se stává realitou herců a zároveň se tím ruší zdánlivé vztahy hierarchie mezi nimi.

V Pirandellově hře *Šest postav hledá svého autora* (prem. 1921) se svět postav a svět herců na jedné straně prolínají, na druhé straně lze herce i postavy jednoznačně rozlišit, protože herci i postavy mají svá vlastní těla i jména (Matka, Otec, Nevlastní dcera, První herec, První herečka, Ředitel...). V „Lásky hře osudné“ je situace složitější o to, že herec a postava vymezují svou identitu i své světy jen jazykem, popř. neverbálním chováním. Herec totiž nemá své vlastní jméno, ale jen jméno postavy, tak jako postava nemá své vlastní tělo, ale pouze tělo hercovo. Jeho tělo při inscenaci a jméno postavy na okraji v textu je společné dvěma identitám, dvěma modelům, které se od sebe liší jen rozdílným věděním.

To platí omezeně. V závěru totiž Trivalin, Gilles i ostatní ztrácejí dvojí identitu postavy a herce. A příběh postavy a její charakter fixovaný v textu či ossatuře jménem (toto jméno na okraji textu se po celou hru nemění, ať Gilles nebo někdo jiný mluví jako herec, nebo jako postava) se stává osudem a charakterem herce; ossatura commedie dell'arte prorůstá do (fiktivní) reality a stává se osudem. A svobodná existence herce, jeho znalost ossatury a v tomto smyslu nadřazenost postavě, se ukazuje být omylem. Jestliže se zdálo, že svět herců je hierarchicky výš než svět obývaný postavami, pak se ukazuje, že „hra“ či ossatura commedie dell'arte určuje také „život“ či osudy svých herců. Tam, kde se původně zdálo, že odkrýváme stupně nadřazenosti a podřazenosti, čteme znamenko rovnosti – totožnost: Typ, který herec obvykle hraje, je on sám. Anebo je hierarchie obrácená – fikce určuje realitu.

4. Intrikán a „autor“

V commedii dell'arte se pravidelně objevuje postava intrikána. V „Lásky hře osudné“ je jím Brighella. A jak jinak u intrikána, Brighella se staví mravným. Však také, když prohlásí „ve jménu mravnosti“ (ib. 194), jeví se postavám –

svým komunikačním partnerům – ještě důvěryhodnějším, zatímco obecnstvu, které je s jeho charakterem seznámeno v prologu, se to jeví jako výsměch mravnosti.

A tak také Brighella hraje permanentní „dvojroli“. Kromě dvojrole postavy a herce také dvojroli, kterou hraje každý ironik, lhář a intrikán. Tam, kde je Brighella ironický, chápe to oslovený jako pochvalu, tam, kde nabízí radu a pomoc, ve skutečnosti intrikuje. V případě Brighelly totiž dochází k dvojitmu adresování promluvy. Jedním adresátem je oslovený, který vzhledem k omezeným informacím nebo omezené kompetenci není schopen prohlédnout skutečný záměr mluvčího v případě intriky, popř. implikovaný význam v případě ironie. Tím se stává obětí Brighellovy intriky či ironie. Druhým adresátem je divák. Ten je schopen prohlédnout Brighellovy skutečné záměry, v případě ironie je schopen překročit význam doslovný a interpretovat význam intendovaný. To ovšem není dáno zvláštními schopnostmi diváka, ale tím, že mu autor umožňuje nahlédnout i do scén, které jsou postavám skryté, zatímco přístup postav k těmto informacím je vědomě zablokován, jeho komunikační kompetence „otupena“. To je princip autorské ironie. (K terminologii v tomto odstavci srov. Nekula (1990, 1991), kde jsou i odkazy na další literaturu k tématu ironie.)

K Brighellovým jménům (Fichetto, Finochetto, Zane) a funkcím (intrikán, lichvář, pornograf) bychom tak s klidným svědomím mohli připojit ještě další: impresario herecké společnosti či „autor“. Brighella totiž opakovaně komentuje postavy nebo poskytuje návod, jak chápat určité činy:

Vaše vítězství nad Trivalinem bude znamenati jaksi také přemožení hrubé síly duchem, lyrikou, divinací. (ib. 195)

a je to právě on, kdo tematizuje otázky divadla:

Heroické charaktery získávají u obecnstva na oblibě. (ib. 187)

Já tu nejsem proto, abych někoho bavil. (ib. 188)

... obecnstvo (...) žádá si na scéně patos ... (ib. 194)

a kdo v 13. výstupu předvádí obecnstvu svůj soubor:

Trivelin: Gillese!

1. **Brighella:** *Nechte hádek, pánové, jsou neplodné. (Nadzvedá Isabelle sukni.) Podívejte se raději, pane Gillese, jaké má Isabella rozkošné nohy! Viděl jste už někdy takové střevíčky?*

Isabella (uklání se): Ach pane Gillese!

Gilles (uklání se): Ach Isabello!

Trivalin (divoce): Odvedte Isabellu, Zane!

2. **Brighella (obrací Isabellu k Trivalinovi a povytáhne jí sukně výše):**
Podívejte se, drahý Trivaline, jaký to půvab! Jaká grácie.

Isabella (uklání se): Ach Trivaline!

Trivalin (sklání kolena): Děkuji, Isabelle!

Gilles (křičí): Pustte ji, Brighello!

3. **Brighella (otočí Isabellu do fronty a povytáhne jí sukni ještě výše):**
Vidíte oba dobře, pánové? Vizte ta plnost, ta pevnost, ta bezvadná linie! (Pouští náhle sukni.)

Drahá Isabelle (uklání se jí), vaše úloha jest u konce.

Isabella (uklání se obecenstvu a ustoupí nazad).

(ib. 207n., zvýraz. M.N., číslice doplnil M.N.)

Brighellova nadřazenost *postavám* se ovšem nejjasněji ukazuje právě v jeho schopnosti manipulovat v komunikaci s ostatními, zasévat spory a pochybnosti a stavět se nevinným:

Zerbine: Pro milosrdenství boží, pane Trivaline, já mluvím pravdu. Jakože věřím v boha, je Isabella ještě pannou.

Brighella: Pannou, pannou! Kdo tomu nevěří, ať se zeptá tuhle dottora.

Dottore (zmateně): Co to říkáte, Brighello? Jak bych to mohl vědět?

Brighella: Já nevím, dottore. Tedy ať se někdo zeptá Scaramouche.

Scaramouche (rovněž zmateně): Chraň bůh, já nic nevím; zeptejte se raději Brighelly.

Brighella: Já o ničem nechci vědět. Odpusťte, že jsem se vmisil do vašich záležitostí. Co mně je po tom? (ib. 182n.)

V jiných scénách zase klame jednou Gillesa, podruhé Trivalina, že je jejich nestranným informátorem („K čemu bych lhal? Já z toho nemám teplo ani zimu.“, ib. 187) a pomocníkem v úsilí o Isabellu, o níž ve skutečnosti usiluje sám. Jeho úsilí je ovšem korunováno úspěchem.

Pozoruhodné je ovšem teprve to, že jeho intrika se nezdánlivě spojuje s výsměchem a autorskou ironií na účet postav. Volí-li Brighella vůči Trivalinovi a Gillesovi tutéž komunikační strategii a užívá-li dokonce i stejných obrátů (viz též příklad na s. 67–8), je to na úrovni autorského subjektu a autorské ironie signál, kterým se divákovi zviditelňuje Brighellova intrika a naznačuje se naivita, resp. i směšnost Gillesa a Trivalina:

Ve 3. výstupu říká Trivalinovi, že ho Isabella miluje, povzbuzuje ho a pomlouvá Gillesa.

V 5. výstupu říká Gillesovi, že ho Isabella miluje, a pomlouvá Trivalina.

V 7. výstupu vyzývá Gillesa, aby ji unesl, a pomlouvá Trivalina.

V 9. výstupu vyzývá Trivalina k činu, lichotí mu a pomlouvá Gillesa.

Paralelismus scén jako prostředek parodizace postav a zesměšnění jejich nainvni autentičnosti se ovšem objevuje i ve scénách, které nejsou vázány na Brighellu:

6. výstup:

Isabellina reakce na Gillesovo vyznání: *Ach, pane Gillese ...* (ib. 191n.)

10. výstup:

Isabellina reakce na Trivalinovo vyznání: *Ach, pane Trivalin!* (ib. 198n.)

(Isabella v náručí Trivalinově.)

Dottore: Jak jsou šťastni! Tak, vizte, příroda si nalézá své cesty. To není nemravné, co přirozeno jesti, a jenom v přirozeném hledejme své štěstí.

Scaramouche (na Dottorovu otázku, kam jde): *Na stranu. Tak, vizte, příroda si nalézá své cesty. To není nemravné, co přirozeno jesti, a jenom v přirozeném hledejme své štěstí.* (ib. 202n.)

Jistá obdoba je i v tom, jak Gillesa a Trivalina hodnotí autorský subjekt a Brighella. Gilles je pro Brighellu „pomatený krasavec, který se maluje jako nevěstka a je docela nemocný uvnitř sebe“ (ib. 197), Trivalin je pro něho „býk (...) hrubá triviální síla“ (ib. 190). Tato diagnóza je totožná s hodnotícím filtrem, který nám poskytuje autorský subjekt „Gilles“ totiž ve francouzštině znamená „divadelního paňácu“, jméno „Trivalin“, které je obměnou běžného „Trivelin“ (srov. Kratochvíl 1987), je přesmyčkou slova „triviální“ (srov. přesmyčky „Bourdalon“, „Baloard“, „Berolán“, „Bolerád“ aj. (K vlastním jménům u Čapka srov. Holý (1984).)

Snad by se s trochou nadsázky dalo říci, že v „Lásky hře osudné“ je vedena vědomá paralela mezi „autorem“ a Brighellou: Oba totiž užívají opakování obdobných replik v jinak obsazených komunikačních situacích či dramatických výstupech, ať už je to součást intriky (Brighella), která je zároveň skrytým výsměchem postavám, nebo přímo prostředek parodizace postav (autorský subjekt). Tato nadsázka má ovšem svou oporu i v tom, že Brighella a „autor“ mají společný jazyk, že se navzájem parafrázují a citují:

10. výstup:

Brighella (o Trivalinovi): *Hle, skvělý idol žen, jak zpít je vášněmi, to prosím věřte mi, je pravý Trivalin.*

11. výstup:

Trivalin (zpítě): Je někdo přítomen, kdo Isabellu chce? (Čapek 1988: 201, zvýraz. M.N.)

I zde tedy vidíme stírání očekávané hierarchie vedením paralely mezi postavou a autorským subjektem, která mj. spočívá v jejich vzájemných citacích.

5. Obecenstvo a divák

Autorské ironii ovšem není vystavena jen postava, její obětí se nestává jen herec, když se ukáže, že není víc než postava, kterou hraje. Obětí se stává i divák, který by v hercích viděl skutečné herce a který by se ztotožnil s *obecenstvem*, na něž se herci obrací už v r. 1911 přepjatým oslovením, vhodným snad jen vůči divákům z doby rozkvětu *commedie dell'arte*:

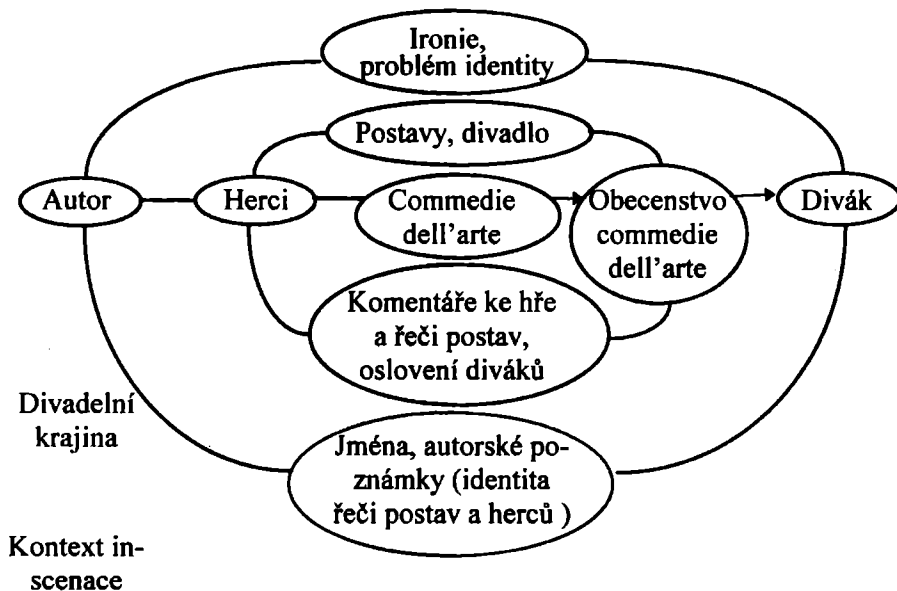
Velectěné obecenstvo! Urozené dámy, vysoká šlechto, důstojný klére, počestní a pilní měšťané! (ib. 183n.),

Protiklad mezi „hercem“ a „skutečným hercem“ je přitom vědomě zatemněn. Naprosto jasně ho lze rozpoznat v charakteristice scény jako „divadelní krajiny“ a v charakteristice postav jako „herecké společnosti“. Tyto charakteristiky se ovšem objevují *ve scénických poznámkách*. Ty jsou ale divákovi nepřístupné.

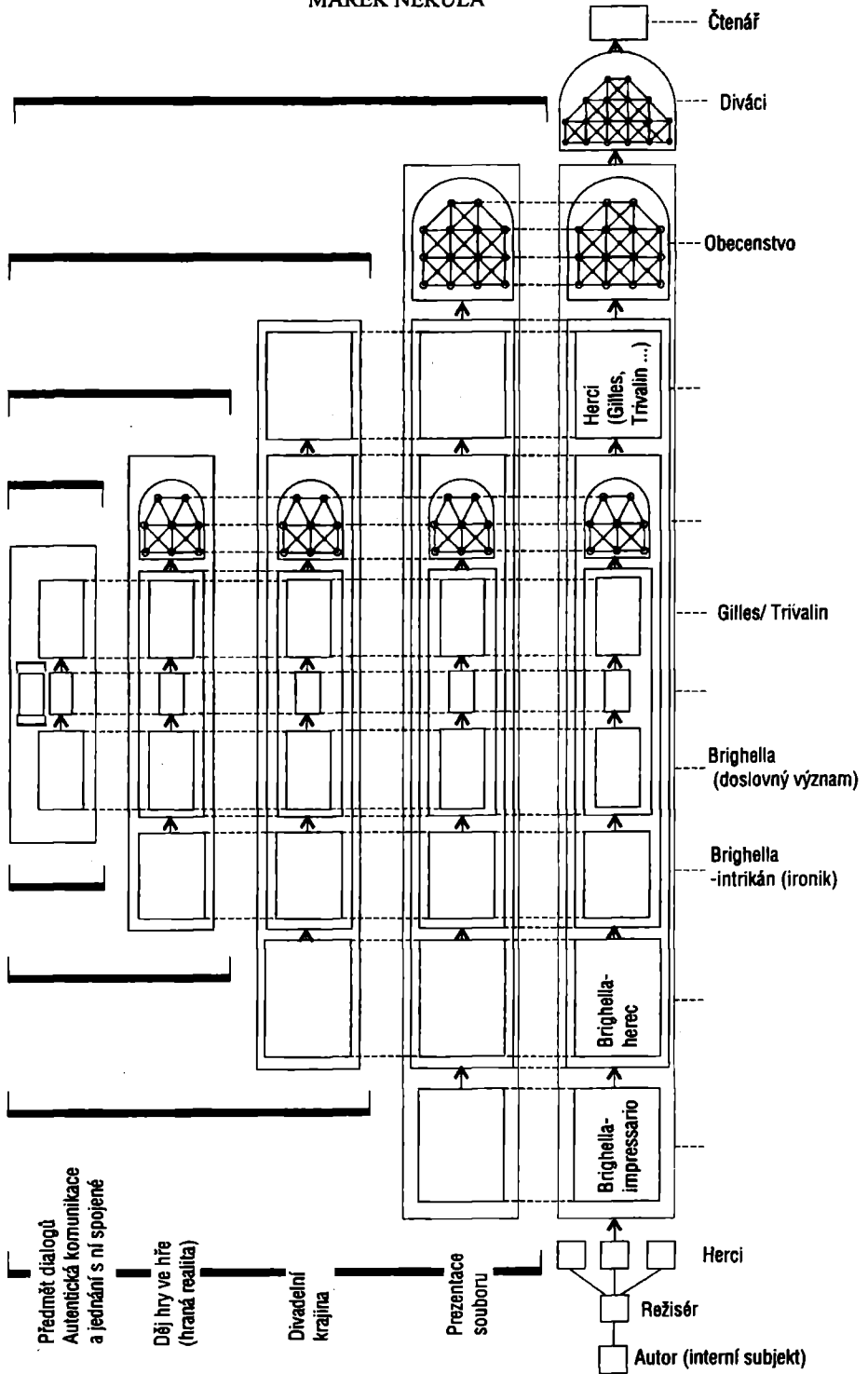
Obětí autorské ironie se divák stává i tehdy, uvěřil-li v hierarchii mezi světem herců a postav. A uvěřit v ni musí, protože je k tomu hrou veden, jak jsme to naznačili ve 2. oddílu. Ve skutečnosti však stálé kolísání mezi postavou a hercem, jediná identita jména a těla i jejich společný osud (Gilles) naznačují, že jde o dvě paralelní hry, jak jsme se snažili naznačit ve 3. oddílu.

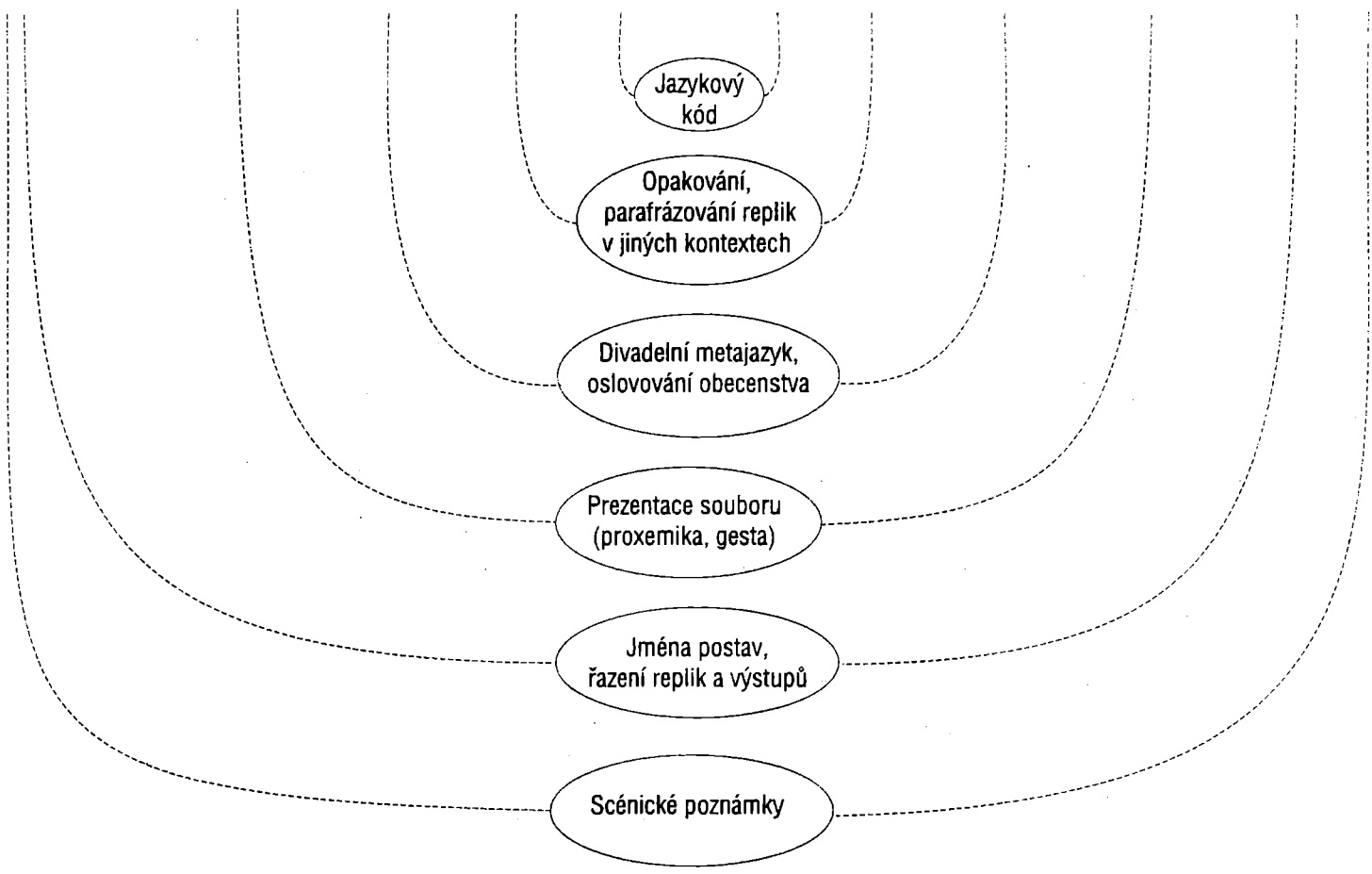
Na rozdíl od Pirandella, který protiklad reality a fikce demonstruje **na jevišti** v postavách herců na jedné straně a v postavách postav na straně druhé, míří bratři Čapkové **do hlediště**. Obětí autorské ironie se nestává jen postava či herec (jako postava), ale i obecenstvo, potažmo i divák, který se s ním ztotožní. Autorův apel na diváka se tak realizuje přímo klasickými prostředky. Problematičnost identity, neostrost hranic mezi realitou a fikcí, rozpouštění identity ve funkci nebo roli, není prázdná filozofická teze, ale přímo existenciální zážitek diváka, který se v průběhu inscenace nutně stává obětí autorské ironie. Obětí, které je v průběhu inscenace po několik scén sugerována, ale ve skutečnosti odejmuta výhoda vědění navíc, které znamená nadřazenost fikci i zařazení na vyšší úroveň v komunikační hierarchii, jak to naznačují připojené (velmi pracovně pojaté) komunikační modely, adaptované k zjednodušenému načrtnutí komunikace v *Lásky hře osudné* a *Lásky hrou osudnou* na pozadí Jakobsonova komunikačního modelu a Osolsoběho modelu divadla na divadle.

Zjednodušený model „hry“ ve hře v *Lásky hře osudné*



MAREK NEKULA

Model komunikace v *Lásky hře osudné* a *Lásky hrou osudnou*



LITERATURA

- BEHLER, E. (1970): Der Ursprung des Begriffs der tragischen Ironie. In: Arcadia. Ztsch. f. vergleich. Literaturwiss., 5 (2), s. 113–142.
- BEHLER, E. (1972): Klassische Ironie. Romantische Ironie. Tragische Ironie. Zum Ursprung dieser Begriffe. Darmstadt
- ČAPEK, J. a K. (1982): Ze společné tvorby. Praha
- FRENCH, P. A. (1970): Exploring Philosophy. Cambridge/Massachusetts
- GRICE, H. P. (1975): Logic and Conversation. In: Cole, P. Morgan, J. L., Syntax and Semantics Vol. 3, Speech Acts, 41–58. London
- GROEBEN, N. SCHEELE, B. (1984): Produktion und Rezeption von Ironie. Tübingen
- HEGEL, G. W. F. (1966): Estetika. Praha
- HOFFMANNOVÁ–JIŘÍKOVÁ, J. (1979): Metajazyk a metafeč a jejich charakter v díle K. Čapka. In: SaS, 40, 295–302.
- HOLÝ, J. (1984): Funkce jmen postav v dílech K. Čapka a Vl. Vančury. In: ČL, 32 (5), 459–476.
- JAPP, U. (1983): Theorie der Ironie. Frankfurt a. M.
- JIŘÍKOVÁ, J. (1979): Metajazykový komentář. In: SaS, 40, 149nn.
- KRATOCHVÍL, K. (1987): Ze světa komedie dell' arte. Praha
- KUDĚLKA, V. (1987): Boje o Karla Čapka. Praha
- LEECH, G. L. (1983): Principles of Pragmatics. London/New York
- MUECKE, D. C. (1986): Irony and the Ironic. New York
- NEKULA, M. (1990): Pragmalingvistická interpretace ironie. In: SaS, 51, 95–110.
- NEKULA, M. (1991): Signalizování ironie. In: SaS, 52, 10–20.
- OPELÍK, J. (1980): Josef Čapek. Praha
- OSOLSOBĚ, I. (1967): Ostenze jako mezní případ lidského sdělování a její význam pro umění. In: Estetika, 4 (1), 2–23.
- OSOLOBĚ, I. (1974): Divadlo, které mluví, zpívá a tančí. Praha
- PAPIÓR, J. (1979): Die Ironie in der deutschsprachigen Literatur des 20. Jh. Poznaň
- PIRANDELLO, L. (1967): Pět her a jedna aktovka. Praha
- PRANG, H. (1972): Die romantische Ironie. Darmstadt
- PREISENDANZ, W./WARNING, R. (Hgg.) (1976): Das Komische. München
- SEARLE, J. R. (1979): Expression and Meaning. Oxford
- SEZIMA, K. (1930): Odříkaví bliženci. In: K. S., Masky a modely. Praha
- SLAVOV, I. (1976): Irónia, nihilizmus a modernizmus. In: Boj ideí v estetike, 295–324. Bratislava
- Smysl nebo nesmysl? Grotesko v moderním dramatu. Praha 1966
- SUCHOMEL, M. (1958): Začátky Čapkovy prózy a pragmatismus. In: F. Wollmannovi k sedmdesátinám. Praha

SUMMARY

This article is concerned with Čapeks' *Fatal Play of Love* (*Lásky hra osudná*). The author tries to describe not only the irony of fate in the story of Čapeks' *Fatal Play of Love*, but also his ironic structure in many respects: the Romantic irony of the author, the irony of the actors to their roles in the play—within—the-play, the irony of the intriguing Brighella to the naive speakers etc. The ironic play with the different kinds of knowledge during the production is also a means to include the audience in the piece.