

DAVID KROČA

## K PROBLÉMU PROBLÉMOVÉ DRAMATIKY: *JÁ, JÁKOB* VÍTĚZSLAVA GARDAVSKÉHO

*Klíčová slova:* Gardavský, problémová dramatika, česká literatura, interpretace, filozofie.

*Keywords:* Gardavský, problem drama, Czech literature, interpretation, philosophy.

### **Contribution to the discourse on problem drama: *Já, Jákob* by Vítězslav Gardavský**

#### *Abstract*

The paper deals with the interpretation of the play *Já, Jákob* (prem. 1968) written by the philosopher Vítězslav Gardavský (1923–1978). This drama, well rooted in biblical motifs, presents the Old Testament myth of Jacob as a parable of a man's eternal struggle for his own identity. The author of this paper is trying to answer the question to what extent this drama stands out from the context of the 1960s drama, whether it comprises the features of so-called problem drama and why the potential of its stage presentation is considerably limited.

---

### **1. Úvod**

Je to již více než čtyřicet let, co měla na jevišti někdejšího Státního divadla v Brně premiéru hra filozofa Vítězslava Gardavského (1923–1978) *Já, Jákob* (prem. 7. 4. 1968 v režii Aloise Hajdy, rozmn. 1969). Jakkoli kritický ohlas divadelní premiéry vesměs nebyl příznivý, hra s esejisticky rozvinutým vedlejším textem zřetelně vyčnívala z dosavadního kontextu původní dramatiky šedesátých let. Tuto její specifickou i ambivalentnost jsem si znovu uvědomil v souvislosti s přípravou kapitol o české absurdní a modelové dramatice pro *Dějiny české literatury 1945–1989*. Ve spolupráci s hlavním redaktorem publikace a spoluautorem příslušných kapitol Pavlem Janouškem jsme nakonec pojednali o Gardavského dramatickém debutu v kontextu tzv. problémové dramatiky. Nutnost podřídit se omezenému rozsahu literárněhistorického kompendia však nedovolila věnovat se interpretaci hry v širší, již by si ojedinělý dramatický experiment zasloužil. Překládaná interpretační studie se pokouší tento dluh alespoň částečně splatit. Její výklad se odvíjí od dvou základních otázek: Do jaké míry drama

Vítězslava Gardavského naplňuje znaky tzv. problémové hry<sup>1</sup>? Co bylo příčinou její rozporné dobové recepcí?

## 2. Kontexty

Připomeňme, že v polovině šedesátých let 20. století se česká modelová dramatika bezděčně rozděluje na dva souběžné, ale i vzájemně se prostupující proudy. Zatímco první tryskal z pocitů životní absurdity a vyústil ve svébytnou linii českého absurdního dramatu (mj. hry Václava Havla, Ivana Klímy, Ladislava Smočka či Aleny Vostřé), druhý proud tvořily modelové hry, jež nechtěly dramatické situace groteskně vyhocovat, ale spíše je pojímaly jako problém, který je předmětem filozofické úvahy. Česká modelová dramatika se tak rozrůstá o hry řešící závažné existenciální problémy a kladoucí otázky společenské a mravní odpovědnosti.

Typickým příkladem takového dramatického textu je hra Oldřicha Daňka *Čtyřicet zlosynů a jedno neviňátko* s podtitulem „Příběh o třetí sedm druhé kohorty královské gardy z roku nula“ (1966). Pro výstavbu problémové situace v dürrenmattovském duchu si autor vybral dějový motiv z Evangelia podle Matouše, v němž judský král Herodes rozkáže pobít v Betlémě a jeho okolí všechny chlapce ve věku do dvou let. Hlavními aktéry Daňkovy hry jsou vojáci, jejichž úkolem je hrůzný rozkaz vykonat. Sedm členů královské gardy řeší obtížné morální dilema: buď vraždění neviňátek odmítnou a ohrozí tak vlastní budoucnost, nebo splní vojenskou povinnost za cenu ztráty vlastní důstojnosti. Tím, že se jednotka rozhodne pro druhou variantu, však její problém nekončí, neboť po králově smrti má být paradoxně potrestána za to, že provedla strašlivý rozkaz „s nadšením a neúměrnou krutostí“.

Kritické založení společenské a literární atmosféry šedesátých let názorně odráželo problémové drama brněnských autorů Miloše Rejnuše a Václava Renče *Královské vraždění* (rozmn. 1966, prem. pod názvem *Jed z Elsinoru* 1966). Vzniklo podle rozhlasové hry *Urhamlet* (rozmn. 1966), kterou Václav Renč převzal z Rejnušovy literární pozůstalosti a upravil do jevištní podoby. Ačkoliv divadelní verze se od textu *Urhamleta* odlišuje zvláště členěním děje do pěti jednání, důslednějším uplatněním blankversu a sloučením postavy Polonia s původně samostatnou postavou Soudce, fabule i myšlenkové poselství předlohy zůstaly zachovány.<sup>2</sup> *Královské vraždění* se stejně jako *Urhamlet* zabývá rekonstrukcí událostí, jež předcházely ději Shakespearovy tragédie *Hamlet*: začíná pátráním po příčinách královny náhlé smrti a končí Hamletovým setkáním s duchem ze-

<sup>1</sup> Patrice Pavis trefně připomíná, že problémovou hrou je potenciálně vlastně každé dramatické dílo. Termínem „problémová hra“ se proto většinou v divadelní teorii označuje takové drama, které předkládá obecnostem „morální či politické problémy, které se pociťují jako aktuální“ (srov. PAVIS 2003: 325).

<sup>2</sup> Podrobněji se otázce vzniku hry *Královské vraždění* a vztahu finálního textu k jeho předloze věnuje Otakar Blanda v doslovu ke knižnímu vydání (1967), jež uvádíme v seznamu literatury.

snulého otce. Hlavní postavou učinil Renč kancléře Polonia, jehož úkolem je z královnina pověření zločin prošetřit a před Klaudiovou korunovací veřejně určit vraha. Polonius je postaven před komplikované rozhodování, zda zjištění o bratrovraždě zveřejnit, či nikoliv. Obviní-li ze zločinu nového krále, ohrozí tím soudržnost ohrožené vlasti, jež právě čelí vpádu norského vojska. Označí-li za vrahy Nory, jak si to přeje Klaudius, dánský národ se semkne v boji proti nepříteli, avšak bude nadále klamán a žít pod vládou zločince. V *Královském vraždění* nakonec vítězí lež ve jménu vyšších politických zájmů nad individuální vůlí k odhalení pravdy.

O dramatický apokryf se pokusil rovněž Milan Uhde ve hře *Děvka z města Théby* (1967). V moderní parafrázi antické tragédie ztvárnil některé postavy Sofoklovy *Antigony* jako dramatické typy, které ilustrují různé abstraktní pohledy na motivaci lidského jednání. Ve jménu teze, že je nutno vždy znovu usilovat o nemožné, aby bylo dosaženo možného, se zestárlý thébský vladař Kreón pokouší udržet svou moc nad městem. Poté, co odstranil svého synovce Polyneika, právoplatného dědice trůnu, se obklopil suitou věrných, leč bezcharakterních příznivců, což se nelíbí jeho kritické a svobodomyšlné neteři Antigoně. Ve chvíli, kdy jí překvapivě Kreón nabídne, aby jej zabila a zmocnila se tak trůnu, však ani ona není schopna převzít odpovědnost a volí raději úděl „děvky“: pasivní a průměrné poddané, která podléhá strachu a nízkým lidským pudům.

Pro všechny zmíněné hry je společné, že kladou recipientům otázky vlastní mravní odpovědnosti za stav věcí veřejných. Dramatické postavy jsou nuceny řešit dilema; problém, který přerůstá v obecnou výzvu pro diváka (a čtenáře) přemýšlet o sobě samém. Ve snaze vyjádřit kritický postoj k současnosti se tyto hry obracejí k formě dramatické paraboly, jež je budována s využitím historických paralel, literárních parafrází a nadčasových témat. Postavy se stávají bezprostřední součástí mechanismu, jemuž podléhají, a přestávají proto žít svým jedinečným a vlastním životem, aby o to názorněji ilustrovaly tezi, téma či názor dramatického autora. Jak do tohoto kontextu problémové dramatiky šedesátých let zapadá hra Vítězslava Gardavského?

### 3. Obrisy interpretace

Výjimečnost hry si uvědomovala již dobová kritika, když se ji pokoušela po brněnské premiéře v roce 1968 typologicky zařadit: „Není možno [...] opomenout skutečnost, že typologicky nemá Gardavského hra v naší poválečné dramatičce nejen obdobu, ale namnoze ani předchůdce a tradici“ (KUDĚLKA 1968: 4). Kritiku zaskočil zvláště specifický tvar výstavby textu, jenž obsahoval množství scénických poznámek a komentářů, pro něž nenacházela vždy potřebné opodstatnění. Syžetově drama čerpá – podobně jako zmíněné dramatické podobenství Oldřicha Daňka – z židovsko-křesťanského mýtu. Životní příběh starozákonního hrdiny je komponován jako řetěz relativně samostatných epizod, které se odehrávají v zemi Kanaán v rozmezí třiceti let.

První část nazvaná *Cesta větru* zachycuje komplikované zápolení Jáкова s bratrem Ezauem, který má jako prvorozený syn patriarchy Izáka právo stát se jeho nástupcem. Poměrně velký prostor zabírá v syžetu dramatického textu situace, kdy starý poloslepý Izák předává svou vládu a Jákob podvodně získává otcovské požehnání místo bratra. Následují události dlouholetého vyhnanství, při němž hrdina slouží u svého strýce Lámana. Sám se stává obětí podvodu, když po sedmi-leté službě uzavře sňatek s jeho starší dcerou Líou, kterou nemiluje, a musí sloužit dalších sedm let, aby získal strýcovu mladší dceru Ráchel, po níž touží. Druhá část s názvem *Hledání Hospodina* sleduje Jákobův zápas o ženy a se ženami (Lía má děti, milovaná Ráchel je neplodná), spor s Lábanem, který nechce hrdinu propustit ze služby, a záhy i vytožený návrat do země zaslíbené. Jákob se vydává na cestu k domovu společně se svými ženami, dětmi i služebnictvem a v závěru hry podstupuje mnohoznačný „zápas s mužem“, při němž se vrhne „proti svému strachu“, „proti svému životu“ i „proti tomu nepříteli, kterého nikdy docela neznáme, kterého tak nenávidíme, tak milujeme“ (GARDAVSKÝ 1969: 152).

Jádrem výstavby složitě komponované hry však nejsou konkrétní epizody z biblického příběhu, ale spíš lyricko-filozofické komentáře, jež jednotlivé dějové digrese propojují. Hru otevírá zevrubný *Úvod*, v němž autor vykládá podstatu mýtu, jenž má být evokován z biblického základu: „Mytický člověk, ještě nerozpolcen mezi rozum a smysly, žije svůj osud uprostřed přírody. Vnímá s respektem její tajuplné zákony; rozumí ještě řeči noci, kamenů, vyrudlé trávy, pobíhajících zvířat. Rození, milování, umírání nejsou pro něho abstrakta, která by musel vyjadřovat a sdělovat pojmy, ale elementární bolestné i blažené děje. Vstupuje do nich celý, se vším všudy a mění je tím v činy. [...] Ponechán sám sobě, vystaven všemu, ví, že záleží jen na něm. Proto hledá boha: smysl a směr svých činů. Zápasí“ (GARDAVSKÝ 1969: 5).

Mluvcími a komentáři, kteří toto myšlenkové zázemí textu zprostředkují, učinil autor alegorické postavy Lva, Orla a Gazely. Má jít o animální bytosti s lidskou dimenzí, které demonstrují mytickou všudypřítomnost přírodních živlů. Postavy mají do hry vnášet taktéž znepokojivou časovou dimenzi, neboť podle autorských poznámek z úvodního slova symbolizují moudrost minulosti (Lva), prozíravost do budoucna (Orla) a nesnesitelné trvání přítomnosti (Gazela), přičemž plní zdvojenou funkci: „Zvířata se mění v Žalmistu, Proroka a Kazatele – v rozložený lidský čas – když sotva zrozený člověk jedná s přírodní slepotou. A navracejí se k podobě Lva, Orla a Gazely, když člověk překročil svoji utkvělost a zase vzpřímeně jde. Jevištní život zvířat je v těchto přechodech. To, co říkají jako Prorok, Žalmista, Kazatel, je právě tak důležité jako jejich zvířecí pohyb, v němž jsou embrya lidských gest. Proto mohou příležitostně vystoupit jako vůdci rituálů, v nichž každý jejich pohyb je pragestem“ (GARDAVSKÝ 1969: 7).

Jeden ze zásadních problémů díla spočívá v tom, že mnohoznačná funkce animálních postav zůstává patrná pouze ve vedlejších textu dramatu a nevyrůstá plně z jednání figur či jejich dialogu. Autorský komentář se stává důležitějším prvkem textu než samotný dramatický konflikt, jakkoli jej zprostředkují na jevišti přítomné postavy Lva, Orla a Gazely. Na tuto skutečnost upozornil ve svém referátu po brněnské premiéře již Zdeněk Hořínek, jenž k funkci alegorických postav

mytických zvířat poznamenal: „Příležitost ztělesnit v nich a zahrát jimi přírodní živel, dramatický prostor Jákovova příběhu, učinit z nich Jákovovy dramatické partnery autor spolu s inscenátory promarnili a dali přednost bezkrevným pozlaceným abstrakcím vytrvale deklamujícím a psalmodujícím poeticko-meditativní veršová posláná. Všechny tři dohromady představují, jak se dočteme v programu, čas, ale tento abstraktní čas filosofův ruší konkrétní čas dramatický, posunuje dramatické dění kamsi do neurčita a vágního mytična“ (HOŘÍNEK 1968: 23). Sergej Machonin ve své recenzi vytýká textu nejen zmíněnou nedotaženost animálních glosátorů, ale i ploché a lineární pojetí dramatického konfliktu, výstavby děje a vývoje samotného protagonisty: „Způsob, jímž [Gardavský] seznamuje diváka s Jákovovým konfliktem, je lyrickoepické sdělení o tom, co Jákob zažil, kombinované s neustálým filosofickoepickým komentářem, vkládaným do úst třem komentátorům a střídavě dalším postavám. Autor se myslím mylně domnívá, že lineární vyprávění o Jákovových příbězích nabude tímto komentářem mnohorozměrnosti a konfliktní dynamiky. Ve skutečnosti jím dociluje pravého opaku: ubírá hře na spádu a plastičnosti a postavy většinou redukuje na tlumočnický legendy z biblické dějepřavy“ (MACHONIN 1968: 7).

Funkci animálních postav v podobě, jak ji autor pravděpodobně zamýšlel, lze doložit na ukázce z první části dramatu, která zachycuje klíčový okamžik otcovského požehnání Jákobovi. V situaci, kdy poloslepý vládce kmene žehná synovi, o němž se mylně domnívá, že je to prvorozený Ezau, plní Gazela, Lev a Orel autorem avizovanou funkci hybatelů posvátného rituálu:

„IZÁK:

Kdo zlořečí tobě, nechť je zlořečen.

Kdo přispěje tobě, nechť je požehnan.

Já, Izák.

(Zvířata-obřadníci povstanou. Gazela sejme meč a podá ho Lvu a Orlu. Ti ho vloží do vztažených rukou Izákových a postaví se po bok Jákobovi. Izák uchopí meč a snaží se ho udržet hrotem vzhůru. Ale jeho ruce jsou slabé, meč se v nich chvěje, až se převrátí hrotem dolů. Jákob ho v pádu uchytí a položí své dlaně na Izákovy. Po chvíli Izákovy ruce vyklouznou zpod Jákovových a mrtvě, prázdně padnou. Meč drží už jen Jákob. Vztyčuje se a za doprovodu obřadníků kráčí k vyvýšenému místu, kde zvedá meč oběma rukama nad hlavu. Zpívá.)

JÁKOB:

Já, Jákob, syn boží“ (GARDAVSKÝ 1969: 51).

Rituál, jehož hybateli jsou zmíněné alegorické postavy, dospěje až do fáze, kdy protagonista hrdě vyslovuje své jméno. Nejen v této scéně, ale v průběhu celé hry se Jákovova replika vrací jako leitmotiv. Nezřídka pomáhá překonat hrdinovo váhání v situacích, kdy si uvědomuje rozpor mezi vlastními možnostmi, jak ovlivnit budoucnost, a předurčeností božích a přírodních zákonů, v souladu s nimiž se snaží žít. Boží slovo zprostředkují a opakovaně připomínají zvláště ony všudypřítomné animální postavy, které vstupují do hrdinova života nejen gesty rituálů, ale i svými komentáři.

Zatímco v promluvách Lva, Orla a Gazely převažují takřka doslovné citáty z knihy Kazatel a z Žalmů, repliky lidských postav volně propojují úryvky

z ostatních částí biblického textu (zvláště z Genesis a Písně písní) s jejich básnickými parafrázemi. Jazyk Gardavského dramatu je komplikovaný: mísí se v něm starozákonní jinotaje s autorskými filozofickými myšlenkami, pateticky formulované pravdy s lehkostí aforismů. Způsob, jímž autor parafrázuje biblický jazyk, lze doložit kupříkladu na citátech z *Písně písní*. Využívá jich zvláště před koncem první části dramatu, kdy se odehrává svatební rituál mezi Jákobem a Líou. Na scénu vstupuje průvod mužů a žen, kteří nesou nad hlavami na vztyčených pažích zahalenou nevěstu a Jákoba, asistují jim animální postavy, jež znovu plní funkci obřadníků. V replikách titulního hrdiny nalezneme na tomto místě hry takřka doslovné citáty z Písně písní, které pohanský svatební obřad výrazně estetizují: „Ach jak jsi krásná, / přítelkyně má, / jak jsi krásná“ (GARDAVSKÝ 1969: 75). Naopak ve sborových promluvách mužů převažují spíše autorské parafráze biblických motivů, pro něž je typické, že vzletný jazyk zdršňují mnohdy až prvoplánovým, přímočarým erotičnem: „A ať je požehnan zdroj tvého rohu, / ať nikdy nevyschne studnice tvá. / Ať tryská semeno jak do brázdy déšť“ (GARDAVSKÝ 1969: 71). V replikách postav se tak neústrojně spojují různé jazykové vrstvy, aniž by bylo zřejmé, k jaké stylové charakteristice směřují.<sup>3</sup>

Ani nahlédnutí do mnohotvárné jazykové či kompoziční výstavby ani rozkrývání mnohoznačných funkcí dramatických postav však nenabízí uspokojivou odpověď na otázku, v čem spočívá celkový smysl divadelní hry a zda ji lze právem řadit mezi ta básnická podobenství, která přinášejí „problém k řešení“. K tomu, abychom smysl rafinované kompoziční hry správně pochopili, musíme interpretovat především samotný závěr analyzovaného dramatického textu.

#### 4. S kým bojuje Jákob?

Při čtení posledních stran hry *Já, Jákob* opět pocítíme rozpor mezi tím, co chtěl autor vyjádřit, a tím, co jeho text skutečně vypovídá. Drama není dotaženo až k biblické pointě příběhu, jímž je setkání Jákoba s Ezauem, při němž se hrdina před Ezauem pokoří a oba bratři se smíří. Poslední scéna divadelní hry zachycuje pouze – a záměrně – Jákobův zápas s „neznámým mužem“:

„(Muž, s kterým se konečně popadne Jákob v křížku, je stejně silný jako on sám; ten druhý s neznámou možností. Proto je zápas skutečným zápasem, celého těla, všech jeho smyslů, všeho, čím se člověk brání, čím útočí. Zápasem, při kterém padají nelítostné rány a snad i poteče skutečná, ošklivá krev. Vidíme oba muže v sevření, v přemetech, v pádech, míhat se skrze nehybný sloup světla. Zviřata jsou mlčící svědkové. Konečně se Jákobovi podaří přidržet druhého muže před sebou.)

<sup>3</sup> Na nedomyšlenou práci s jazykovou transformací biblického textu upozornil ve své recenzi Jindřich Černý, který položil sobě i autorovi provokativní otázky: „Copak je bible natolik jeden myšlenkový a stylový celek, aby bylo možno vyprávět strohý mojžíšovský příběh o Jákobovi a Ráchel slovy Šalamounovy Písně písní? Nemísím tím dvě stadia myšlenkového a citového vývoje lidstva a nepopírám tím v základě samu podstatu výpovědi, pro niž mýtus vyprávím?“ (srov. ČERNÝ 1968: 44).

MUŽ:

Puť mne, začíná svítat.

JÁKOB:

Nepustím. Až se vzdáš.

A až mi požehnáš.

MUŽ:

Jméno. Jaké máš jméno?

JÁKOB:

Jákob.

MUŽ (slavnostně):

Jákobe,

Nechť tě zvou Izrael.

Silnější boha –

(Jákob Muže překvapeně a s úděsem pustí. Muž vstane a volně odchází)“

(GARDAVSKÝ 1969: 152–153).

Problém, který ukazuje závěrečný výstup hry, není v tom, že autor z koncepčních důvodů vypustil biblický smír titulního hrdiny s bratrem Ezauem. Sporné otázky vyvolává nečitelnost figury neznámého Muže i samotný smysl jeho souboje s Jákobem. Pozorný čtenář *Bible* si nepochybně uvědomí, že jde o aluzi na Jákobův starozákonní zápas s Bohem, avšak samotný dramatický text to explicitně neuvádí. Dobové kritické ohlasy navíc prozrazují, že toto sémanticky exponované místo nebylo ani v divadelní inscenaci zcela jasně vyloženo: „Jákobův rozhodující, poslední boj s neznámým zůstal v rovině akrobatické exhibice – dramaticky a divadelně neinterpretován“ (HOŘÍNEK 1968: 23). Není právě tato skutečnost nejzásadnějším problémem Gardavského dramatického pokusu? Jak interpretovat závěr divadelní hry, když nám k tomu dramatik nedává dost opěrných bodů? Nezbyvá, než se zeptat Gardavského-filozofa.

V jeho esejistické knize *Bůh není zcela mrtev* (1967), jejíž podtitul „Úvaha o křesťanském teismu a marxistickém ateismu“ mj. prozrazuje autorovu snahu hledat spojitosti marxistické filozofie a křesťanství, nalezneme poměrně rozsáhlou kapitolu s výmluvným titulem „Jákob“. Gardavský v ní použil košatý Jákobův příběh jako podloží pro zamyšlení nad otázkou „vyvolení“ a „subjektivity“, což jsou podle jeho názoru základní témata *Starého zákona*. Ve finále svého výkladu cituje z *První knihy Mojžíšovy* právě tu pasáž, v níž Jákob bojuje s Bohem (Gn 32,22–29), a považuje ji za zásadní pro pochopení celého starozákonního textu. Jákob se podle něj v této scéně odlišuje od ostatních biblických postav: „Nedbá na přísliby, nevěří darům. Ví, že darované je nahodilé. Opopvrhne svým přirozeným učením, je rozhodnut je svým činem zvrátit. Tím, že volí nad své dané možnosti, vynořuje se z nerozlišené obecnosti rodu a dobývá si vlastní jméno a tvář. Jeho čin je první dějinný, první autenticky lidský čin. Izrael se stává pánem času“ (GARDAVSKÝ 1967: 30).

Až ve světle této autorovy filozofické úvahy lze interpretovat vyznění jeho složitě komponované divadelní hry. Metafora „dobýt si jméno“ či „být pojmenován“, již známe z vedlejšího textu jeho dramatu, znamená v logice Gardavského uvažování také „stát se lidsky nezapomenutelným“. Tezi z *První knihy Mojží-*

šovy („Nebudou tě už jmenovat Jákob [Úskočný], nýbrž Izrael [Zápasí Bůh], neboť jsi jako kníže zápasil s Bohem i lidmi a obstáls“ – Gn 32,29), povýšil autor na ústřední myšlenku dramatického textu. Přesněji řečeno: pokusil se o to. Zatímco ve filozofickém eseji má jeho pojetí biblického hrdiny logiku a opodstatnění, v dramatu zůstává Jákob figurou s deklarovanými, pouze slovně realizovanými vlastnostmi. Ze scénických poznámek ani z dramatického dialogu totiž není zcela patrné, oč autorovi šlo především: že Jákobův zápas o sebe sama je v mnohém podobný osobním zápasům každého z nás. Jákob pak není podle Gardavského pasivní člověk, ale hrdina, který bere osud do vlastních rukou. Jeho dilema – podobně jako rozhodování protagonistů z dramát Miloše Rejnuše, Oldřicha Daňka či Milana Uhdeho – může být najednou zřejmé i ve výstavbě divadelní hry: „Víš už, mezi čím jest mu volit: klidné trvání v šťastné bezejmennosti – nebo jméno, jež by vytrvalo smrti čas“ (GARDAVSKÝ 1967: 29). V závěrečném zápase dramatu musí titulní hrdina především zvítězit sám nad sebou, musí překonat dané možnosti, aby se stal pánem svého času i osudu. Řečeno jinak: musí opustit pohodlnou pasivitu a rozhodnout se pro riskantní aktivitu. Právě tato klíčová volba činí z Gardavského divadelní hry tzv. problémové drama. A její poselství pak nemusí zůstat ukryto pouze ve společensky rezonující atmosféře roku 1968.

## 5. Závěrem

Drama Vítězslava Gardavského ztvárnilo starozákonní mýtus o Jákobovi jako podobenství o věčném zápolení člověka s vlastními možnostmi a omezeními. Hra měla na jevišti evokovat biblický příběh s přesahem k žité současnosti, k níž odkazoval zvláště motiv vzpoury proti daným pořádkům. Tendence využít divadelní hru jako příležitost pro filozofickou disputaci, kterou známe také z předchozích dramát šedesátých let, ve hře *Já, Jákob* z roku 1968 symbolicky vrcholí.

Takřka erbovní text jedné dramatické linie ale současně trpí omezenými jevištními možnostmi. Hra vykazuje rysy knižního dramatu či dramatického eseje, v němž podstatnou úlohu plní filozofické a lyrizující komentáře, vkládané do úst alegorickým postavám, a autorské parafráze biblického textu, jež nezvykle propojují lyrickou obraznost s prostým jazykem stylizovaných pohanských rituálů. Myšlenkové poselství hry, akcentující poznání, že o identitu osobnosti je třeba zápasit, posunuje a rozvíjí původní významy biblického příběhu. Celkově je však více patrné z autorových filozofických esejů, jež vzniku dramatu předcházely, než z vlastního dramatického textu.

Gardavského dramatický pokus se svou kompoziční výstavbou blíží tomu tvaru problémové hry, v němž se pouze slovně rozvíjí určitá předem daná teze, ale k vývoji vlastního dramatického konfliktu nedochází. Výsledkem tohoto tvůrčího postupu je paradox: čím více hra naplňuje znaky problémového dramatu, tím více se vzdaluje představě jevištně živého uměleckého díla.



## **Prameny**

- DANĚK, Oldřich  
1966 *Čtyřicet zlosynů a jedno nevinátka* (Praha: Orbis)
- GARDAVSKÝ, Vítězslav  
1967 *Bůh není zcela mrtev* (Praha: Československý spisovatel)
- GARDAVSKÝ, Vítězslav  
1969 *Já, Jákob* (Praha: Dilia)
- REJNUŠ, Miloš – RENČ, Václav  
1967 *Královské vraždění* (Praha: Orbis)
- REJNUŠ, Miloš.  
1966 *Urhamlet* (Praha: Dilia)
- UHDE, Milan  
1967 *Děvka z města Théby* (Praha: Dilia)

## **Literatura**

- ČERNÝ, Jindřich  
1968 „Filosof na jevišti“, *Host do domu* 15, č. 7, s. 42–44
- HOŘÍNEK, Zdeněk  
1968 „On, Jákob“, *Divadlo* 19, č. 7, s. 22–25
- JANOŠEK, Pavel (ed.)  
2008 *Dějiny české literatury 1945–1989. III. 1958–1969* (Praha: Academia)
- KUDĚLKA, Viktor  
1968 „Pokušení dramatu“, *Divadelní noviny* 11, č. 21, s. 4
- MACHONIN, Sergej  
1968 „Brněnský pokus“, *Literární listy* 1, č. 10, s. 7
- PAVIS, Patrice  
2003 *Divadelní slovník*, přel. Daniela Jobertová (Praha: Divadelní ústav)
- ZÁVODSKÝ, Vít  
1968 „Jákob neboli zrození člověka“, *Kulturní tvorba* 6, č. 19, s. 13

