

# DRAMATA

## 1

Není sporu o tom, že Graham Greene je především romanopiscem. Od padesátých let se však už pětkrát pokusil o drama a těchto jeho pět pokusů si zaslouží samostatného rozboru.

Greenova dramatická prvotina *Obývací pokoj* (*The Living Room*) vyšla sice roku 1953, tedy v době, kdy autorovi bylo 48 roků — je to tedy na první pohled pozdní pokus v novém žánru — dramata však Greene začal psát už ve dvacátých letech (podobně jako psal romány před *Člověkem uvnitř*) a v této době také sám divadlo hrál. I když jedna z těchto her byla přijata k provedení jistou obskurní londýnskou divadelní skupinou, k inscenaci ani k vydání tiskem u žádné z těchto juvenilí nedošlo. Později, koncem 30. let, se Greene pokusil o komedii, zasazenou, jak už je pro něho charakteristické, do té části světa, která tehdy na sebe soustřeďovala pozornost veřejnosti: do Japonskem okupovaného Mandžuska. Napsal však pouze první jednání, které se odehrávalo na malém pohraničním mandžuském nádraží, děj pak se soustředil okolo únosu dvou osob.<sup>1</sup>

V této souvislosti je rovněž třeba se zmínit o knížce *Britští dramatikové* (1942),<sup>2</sup> v níž Greene prokázal zasvěcené znalosti anglického dramatu od středověku do současnosti.

Nebyl tedy Greene po druhé světové válce, když jej k divadlu začaly přitahovat některé momenty rázu technického, tak zcela v této oblasti nováčkem. Byl znechucen zejména tím, že jeho filmové scénáře často doznaly velkých změn, aniž by byl jako autor měl možnost ovlivnit jejich další osud. Na divadle jej právě fascinovala možnost dalšího spoludotváření hry se souborem, mj. i na základě reakcí diváků.

---

<sup>1</sup> Preface to *Three Plays*, in: Graham Greene, *Three Plays*, Mercury Books, London, 1962, s. VIII.

<sup>2</sup> Graham Greene, *British Dramatists*, Collins, London, 1942.

Greenův dramatický debut *Obývací pokoj* (*The Living Room*, 1953) je silně poznamenán dobou vzniku a má mnoho společného s romány tohoto období, zejména s *Jádrum věci*.

Hra je situována do starého pochmurného domu, kde žijí dvě sestry a bratr, staří sourozenci Brownovi. Dům ovládá a do značné míry tyranizuje pánovitá mladší sestra Helena. Do tohoto prostředí přijíždí přímo z pohřbu své matky jejich praneteř, mladičká Rose Pembertonová, devatenáctiletá dívka, doprovázená svým o více než dvacet let starším poručníkem, ženatým Michaelem Dennisem. Jsou milenci, strávili spolu noc po pohřbu. Rose je odhodlána s Michaelem odejít, on však vše oddaluje. Staří obyvatelé domu brzy vytuší celou situaci, obviňují Rose ze smrtelného hříchu (především Helena) a snaží se vztah narušit. Aby zabránila odchodu Rose, vyvolává Helena psychicky onemocnění své sestry Terezy a morálně působí na Rose, aby zůstala a ošetřovala ji. Rose nátlaku podlehne a s Michaelem se asi po tři týdny schází v jednom z městských hotelů. O všem se záhy dozví Michaelova manželka (ne bez přičinění Heleny) a vypraví se za Rose. Rose se rozkolísá a počne váhat: odejde-li Michael od manželky, způsobí jí tím utrpení a i Rose bude trpět; zůstane-li s manželkou a Rose se ho zřekne, bude to pro ni nepřekonatelné utrpení. Po vcelku neplodném rozhovoru s prastrýcem Jamesem, který je knězem, se sama zabije. A zdá se, že její smrt alespoň poněkud kladně ovlivní život ve ztuchlém domě. Lidštější Tereza se vymaňuje z moci své mladší sestry a pokouší se porušit vžitá stereotypy.

Na poměrně malém prostoru se autorovi dobře podařilo charakterizovat úzkoprsé náboženské prostředí (zde katolické), vyznačující se neživostí, ba přímo sterilitou (to je symbolicky naznačeno i tím, že Rose byla jediným potomkem velké rodiny). Náboženství všech tří sourozenců, Heleny, Terezy a Jamese, je dosti omezené a infantilní, netvůrčí a bigotní. Projevuje se to např. na tom, jak se Helena odvolává na „*Little Flower*“, skromnou a sentimentálními konotacemi zatíženou sv. Terezii Ježíškovu („*Little Flower*“ je Greenovi i v jiných dílech symbolem dětinského katolictví), na tom, jak Rose před smrtí odříkává typickou dětskou modlitbičku, i na tom, jak se otec James stále s omluvami odvolává na levný pennyový katechismus. Jedná se o lidi, kteří se snaží plnit předpisy, kterým však (zejména Heleně) chybí láska.

Velmi sugestivně je vylíčeno ovzduší domu, kde ze strachu před smrtí se neobývají pokoje, v nichž někdy někdo zemřel, a obývacím pokojem je bývalý dětský pokoj, což je symbolická narážka na infantilitu jeho obyvatel. Tuto tradici ruší až Tereza po sebevraždě Rose, když se rozhodne, že bude bydlet v pokoji, v němž se Rose zabila.

Zdařile jsou vytvořeny postavy obou sester, pánovité a ani lži se neštítící Heleny a slabší, starší a lidštější Terezy, která v závěru prodělá

jakýsi přerod. Nejlidštějším ze sourozenců je kněz James, už po řadu let ochrnutý a pohybující se pouze na vozičku (což opět symbolicky připomíná ztrnulost a sterilitu jeho postojů). Uvědomuje si mnohé, vidí pokrytectví okolo sebe, argumentuje proti omezené Heleně často přesvědčivě, zdůrazňuje smilování boží, ani on se však neodhodlá k samostatné akci. Ví, že je neúspěšným duchovním. Jako i jiní kněží v Greenově díle (např. otec Rank v *Jádru věci*) plní úlohu jakéhosi rezonéra.

Proti tomuto světu stojí devatenáctiletá Rose (symbolické je, že pochází ze smíšeného manželství, matka byla katolička a otec protestant, což ji staví do jisté míry mezi obě oblasti), která připomíná jiné Greenovy postavy dospívajících dívek (Helena z *Jádra věci*, Anne ze *Skleníku*). Je do značné míry ztělesněním nevinnosti ve světě zkušenosti a je nejkladnější postavou hry. Její poručník a milenec Michael Dennis, docent psychologie, je autorem poněkud ironizován (na psychology a psychiatry je Greene z pochopitelných důvodů vůbec alergický, viz např. povídku *Milý doktore Falkenheime* a další díla). Má řadu rysů, připomínajících Scobieho z *Jádra věci* (pocit velké odpovědnosti, kolísání mezi manželkou a mladou dívkou, před lety jim zemřelo dítě, chce učinit šťastnou Rose i svou ženu).

Ve hře se objevuje řada dalších problémů, opakujících se v Greenově díle: sebevražda, při níž i poslední slova („Otče náš, jenž jsi . . . jenž jsi . . .<sup>3)</sup> připomínají poslední slova Scobieho a naznačují nesouhlas s formulkovitým učením katolické církve o zatracení sebevrahů. Vztah muže a ženy v manželství, které Greene pokládá za nerozlučitelné (zde Michael a jeho žena jsou líčeni jako lidé, kteří přes všechno patří k sobě — viz *Shovívavý milenec*, vztah Jamese a Sáry v *Skleníku* a jinde). Snad nejsilněji z celého Greenova díla jsou zde vyjádřeny pochybnosti o možnosti trvalé lásky a štěstí. („Nemůžeme netrpět.“<sup>4</sup> „Je to strašlivý svět.“<sup>5)</sup> I když jsou tyto připomínky míněny spíše obecně, přece jen si je čtenář (nebo divák) nutně vztahuje na uzavřené, samolibé a úzkoprsé katolické prostředí (charakterizované zbožnými frázemi), které je zde líčeno a od něhož se autor zejména ústy Jamese ale i celkovou koncepcí jasně distancuje. (Mj. zdůrazňuje nutnost lásky, proti pravidlům a skutkům vyzdvihuje boží milost, odmítá zatracení: „Věřím v milost. Peklo je pro ty velké, pro ty největší. Neznám nikoho, kdo by byl dost velký pro peklo kromě Satana.“<sup>6)</sup> Greene je vždy proti instituci či učení, kde jsou na vše hotové či mechanické odpovědi, jednou z hlavních ctností mu je neloajlnost vůči vlastním zásadám (viz *Proč píš?*).

Hra, která je velmi krátká, má sevřenou kompozici a zachovává jednotu místa a téměř i času. Mnohými rysy připomíná temné hry, vznikající kon-

---

<sup>3</sup> Graham Greene, *The Living Room*, in: Graham Greene, *Three Plays*, Mercury Books, London, 1962, s. 64.

<sup>4</sup> Op. cit., s. 61.

<sup>5</sup> Op. cit., s. 31.

<sup>6</sup> Op. cit., s. 44.

cem 19. století, zejména I b s e n a. Ibsenovské je zde stále odhalování minulosti a její působení, překonávání iluzí, symbolické náznaky i bezvýhodnost, vedoucí k tragickému závěru. Autor staví na dvou propletených konfliktech: na jedné straně stojí svět starých sourozenců Brownových proti Rose, na druhé straně jde o konflikt Rose a Michaelovy manželky, která hrozí sebevraždou.

### 3

Druhá Greenova hra *Skleník (The Potting Shed, 1957)*<sup>7</sup> vzniká koncem 50. let, už v poněkud jiné situaci než hra předchozí. Postupně se chýlí ke konci to období Greenovy tvorby, které by bylo možno nazvat metafyzické, počínají se objevovat náznaky nových kvalit. Tak jako hra *Obývací pokoj* vykazovala četné spojitosti s románem *Jádro věci*, najdeme zde spojitosti s románem *Konec dobrodružství* (1951).

Hlavními aktéry hry jsou příslušníci rodiny Calliferů. První dějství začíná v rodinném sídle, kam se k úmrtnímu loži H. C. Callifera, spisovatele a propagátora ateismu, sjela celá rodina. Pozván neměl být jedině syn James, kterého však přesto přivolala jeho neteř Anne. Od Jamese se rodina, především rodiče, už dlouho distancují, matkou není vpuštěn k úmrtnímu loži otce, sám však neví proč.

James sám, který pracuje jako redaktor v Nottinghamu, se rozvedl se svou ženou a pocituje prázdnotu a neuspokojení a nechut k životu; léčí se už dlouho bezvýsledně u psychoanalytika, dokonce vážně uvažuje o sebevraždě. Ví, že nějaké události z jeho dětství mu matka zatajuje a odmítá vyličit, ač pro jeho psychickou rovnováhu jsou zřejmě klíčového významu.

Věci se ujme jeho třináctiletá neteř Anne, která má detektivní sklony, a jejím přičiněním se celá záhada vyjasní — na základě výpovědi dvou svědků z doby Jamesova mládí, které Anne vypátrá. Zjistí se, že James byl jako chlapec přitahován strýcem Williamem, otcovým bratrem, knězem, tento vliv se však otec snažil paralyzovat úsměšky a ironií. Znechucený chlapec se nakonec pokusí v zahradním skleníku o sebevraždu, která se podaří. Najde jej zahradník Potter (vdova po něm jim příběh vypráví) již mrtvého. Svými prosbami a modlitbami dosáhne jeho oživení strýc William, který nabídne svou víru za jeho život. Všem z rodiny je zřejmé, že jde o nadpřirozené oživení, a proto chtějí vzpomínku na to zahladit, aby tím nebyly rušeny teorie Jamesova otce.

V Jamesově životě dojde po návštěvě strýce Williama a po objasnění všech tajemných skutečností k přelomu — dostane chuť žít a získává po-

---

<sup>7</sup> Op. cit., s. 73.

někud vágní víru. K happyendu patří i dohoda s rozvedenou manželkou, že se k sobě navrátí.

Hlavní postavou hry je James. Kardinální význam pro něho mají zážitky z dětství, které musí vyjít na světlo, aby mohl žít. Jeho matka paní Calliferová mu vše zatajuje, protože chrání nejprve svého muže a potom jeho památku. Její muž byl slaboch a vlastně podvodník, jak ukazují to, že před Jamesovým nadpřirozeným uzdravením zavíral oči. Vcelku se Calliferova rodina projevuje jako chladná, bez lásky. (Dvojice bratří James a rozumný John a jejich racionální matka připomíná obdobnou trojici z povídky *Pod zahradou*.) Hybnou silou hry je s humorem líčená a prostředí rozumářské rodiny se vymykající třináctiletá Anne, která jako pravá racionalistka chce přijít všemu skrytému na kloub. Greenovský paradox je opět v tom, že výsledek jejího hledání racionalismu za pravdu nedává. Její pátrání dává hře u Greena tak častý ráz napínavého detektivního příběhu. Poslední významnou postavou je strýc William, kterého James při svém pátrání navštíví. Ztratil tenkrát víru a žije jako zkrachovaný kněz, jehož jediným potěšením je alkohol. Po rozhovoru se mu vrací stará chuť k životu.

Na rozdíl od předešlé je tato hra méně sevřená a méně koncentrovaná. Do značné míry je hybridní — momenty vážné i komické zde koexistují. Na mnoha místech se zdá, že se šprýmař Greene vysmívá svým některým až příliš důmyslným vykladačům. Zejména tam, kde líčí strach rodiny Calliferovy před psy, neustále rozváděný. Ať už jde o jednoduchou slovní hříčku DOG — GOD nebo spíše o komické narážky na známou *Thompsónovu báseň Nebeský ohař* (kterou Greene ostatně paroduje i ve hře *Návrat A. J. Rafflese*). I líčení kněze-opilce, zejména po kritice, která se na autorovu hlavu snesla po románu *Moc a sláva*, by bylo možno pokládat za Greenovu persiflaž vlastního díla. (Zde se nabízejí paralely s povídkou *Návštěva u Morina*, kde je interpret rovněž poněkud na rozpacích: co míní autor vážně a kde šprýmuje?)

Některé momenty obsahové, zejména zázrak, dodávají celému dílu jisté křečovitosti.

Společně s předcházející hrou má *Skleník* to, že autor v obou kritizuje lidi (skupinky či okruhy lidí), kteří více přihlížejí ke svým dogmatickým formulcím než ke člověku, lidi, kteří pro svůj fanatismus ztrácejí schopnost milovat člověka a uzavírají se pravdě. V předchozí hře to byla úzkoprstost katolíků, zde pak si vzal na mušku buržoazní volnomyšlenkáře. V obou případech je nemilosrdně odhalováno pokrytectví.

Z jiných Greenových oblíbených témat kromě působení dětství a psychoanalýzy se zde objevuje problém otcovství. Ani autobiografických rysů hra není prosta (James redaktorem v Nottinghamu; některé detaily o něm upomínají na Greenovy vzpomínky z mládí).

Jak už bylo uvedeno, je *Skleník* jistým pandánem k *Konci dobrodružství*, ovšem méně zdařilým. Lze vidět paralely mezi slibem otce Williama

a Sáry, mezi Calliferovými a agitátorem Smythem, mezi oběma zázraky atd.

Rysy ironie, parodie či komiky hru sblíží s díly dalšího tvůrčího období (ve srovnání s chmurnou a vážnou atmosférou v *Obývacím pokoji*).

#### 4

Třetí Greenova divadelní hra *Shovívavý milenec* (*The Complaisant Lover*, 1959)<sup>8</sup> je asi jeho hrou nejzdařilejší, spolu s poslední. Po dvou hrách vážných nyní autor napsal komedii, svým duchem blízkou jemu tak milé době restaurace.

Odehrává se v současnosti, v rodině zubního lékaře Rhodese. Jeho manželka Mary miluje svého muže a oceňuje jeho dobrotu, má však současně poměr s místním antikvářem Clivem Rootem. Její milenec naléhá na to, aby se rozvedla a provdala za něho. Mary však nechce opustit manžela a děti a byla by nejraději, kdyby existující stav mohl pokračovat. S milencem odjede na několik dní do Amsterdamu (údajně jede s neexistující přítelkyní), kam za ní má později přijet manžel, jak se také stane. Clive Roote schválně nadiktuje hotelovému poslíčkovi dopis Rhodesovi, kde mu sděluje, že mu je manželka nevěrná. Když Rhodes dopis později dostane, uvažuje i o sebevraždě, ale nakonec se všichni dohodnou, že se bude pokračovat v dosavadní situaci. Mary milence donutí k tomu, aby byl i nadále shovívavý.

To vše se sběhne ve dvou aktech a čtyřech obrazech, při vybroušené společenské konverzaci i s burleskními vložkami, které obstarává především Holanďan Dr. van Droog, zubař, který mluví jen holandsky a kterému nikdo nerozumí. Jedná se sice o komedii, ta však na několika místech zhořkne a přechází v tragikomedii. Zejména je tragikomickou postavou dobrák manžel Victor Rhodes, vynikající odborník zubař, praktický šprýmař, jehož žerty jsou povětšinou dosti infantilní. Život chápe jako nudu, s níž se nedá nic dělat, nutno je vydržet. Trpělivost mu sice dochází, když se z dopisu dozví o manželčině nevěře, přesto se však vzchopí a svůj úděl odevzdaně nese.

Jeho žena Mary se pokouší uniknout nudě navázáním nového vztahu, její nový partner Clive ji však poučuje o tom, že vše má svůj konec. Její manžel je přesvědčen o tom, že ji péče o rodinu nenaplnuje zcela, a domnívá se, že si proto vytváří jakési ibsenovské iluze. Například o tom, že Clive ji bude milovat věčně. Mary je v situaci, v jaké se častěji ocitají Greenovi muži, kteří mají volit mezi manželkou a milenkou a nikomu nechtějí ublížit. Jde však přece jen o veselohru a tak Marv končí šťastněji než třeba Scobie.

---

<sup>8</sup> Op. cit., s. 155.

Milenec Clive už prožil několik podobných dobrodružství s vdanými ženami, nedělá si však iluze o věčném trvání tohoto posledního. Jakýmsi předstíráním (před sebou samým) je jeho pokus vynutit si rozvod a sňatek s Mary.

Pozoruhodné jsou ještě dvě postavy. Dvanáctiletý Robin Rhodes a devatenáctiletá Ann Howardová, do níž je Robin zamilován. Ann sama je velmi zamilována do Cliva, ten však její lásku, přinejmenším v okamžiku hry, neopětuje. Ann je dospívající žena, toužící po životě, připomínající Rose Pembertonovou (*Obývací pokoj*) či Helenu (*Jádro věci*). Její nezralost je symbolizována zálibou ve westernech a v Zane Greyovi (viz sbírání známek u Heleny).

Jak již bylo uvedeno, patří *Shovívavý milenec* do linie konverzačních komedií, jejíž kořeny sahají až do doby restaurace.

## 5

Čtvrté drama Greenovo, *Tesaje sochu (Carving a Statue, 1964)*,<sup>9</sup> se od předchozích liší už svým žánrovým rázem: jedná se o hru značně abstrahující a zobecňující, což naznačují už např. označení jednáících postav (otec, jeho syn, první dívka, druhá dívka). Připomíná to buď staré morality či z novější doby divadlo expresionistické.

Kromě čtyř už uvedených postav vystupuje ještě jmenovitě uváděný Dr. Parker. (Je otázkou, nezastává-li úlohu pokušitele či svůdce starých mysterií.) Je zachována jednota místa: vše se odehrává v podivném ateliéru otcově. Otec pracuje téměř celý život na obrovské soše Boha Otce a v pozadí scény stojí velký kamenný blok, do něhož jsou prozatím vytesány pouze boží nohy. Souvislý děj v pravém slova smyslu hra nemá, jedná se většinou o rozhovory otce se synem, ovšem rozhovory zvláštního rázu: repliky otce i chlapce jdou zcela mimo sebe, někdy jsou spojeny řetězy asociací.

V prvním jednání vystupují pouze otec a jeho syn. V druhém jednání syn v době otcovy nepřítomnosti přivede do ateliéru první dívku, vůči které je značně nesmělý. V její přítomnosti prožívá první erotické sny. Věcná a neromantická dívka však jím uspokojena není. Před jejím odchodem se vrátí otec, který svou mohutností ihned upoutá její pozornost. Po krátkém rozhovoru si ji otec odvede stranou a vyspí se s ní.

Ve třetím dějství je chlapec opět v ateliéru s dívkou, tentokrát s druhou dívkou, která je hluchoněmá. Chce si ji vzít a odstěhovat se s ní; na chvíli odejde, aby si definitivně domluvil zaměstnání a také podrobnosti ohledně jejich budoucího bydlení. Než se vrátí, hodně věcí se změní.

---

<sup>9</sup> Graham Greene, *Carving a Statue*, The Bodley Head, London, 1964.

Do ateliéru přijde doktor Parker, všimne si dívky, která se mu hned zalíbí, pomocí prstového písma s ní flirtuje a nakonec ji zbaví panenství. Dívka, rozčilená a bez sebe, vyběhne z domu přímo pod auto, které ji okamžitě usmrtí. Chlapec, který se vrátí a vše se dozví, je znechucen světem, hlavně však sobeckým otcem, a chystá se spáchat sebevraždu. Čeká jen na to, aby otec o jeho osud projevil zájem, aby se mu pokoušel vše rozmluvit. Otec však mluví jen o sobě a o svém díle. Počne sice mít pochybnosti o tom, zda se mu Bůh Otec podařil, posedne jej však idea, že vlastně vytvořil spíše Lucifera a pouští se s novým elánem do práce. Chlapec s hrůzou pozoruje návrat staré obsese.

Otec je typem posedlého a sobeckého umělce, který se krom svého díla a krom sebe o nic nestará a ostatní jen využívá a zneužívá. (Modelem pro něho byl výstřední anglický sochař *Haydon*, jehož deníky Greene studoval.) Sám uvádí jako analogii *Gauguin*, což je velmi nadnesené. Otec není zřejmě skutečným, nadaným umělcem, je postavou spíše komickou či tragikomickou. Neví, co je to opravdu láska, důsledně se vyhýbá utrpení a ukrývá se před světem. (Když mu umírala manželka, opustil ji a šel pracovat.) Hodně času stráví „pozorováním života“, přičemž stále mluví o realismu. Otcova posedlost a stále propadání iluzi působí silně i jako jakási parodie *Ibsena* a jeho postav (*Borkman*, *Solness*).

Chlapec je asi 15—16letý a během hry postupně přechází z věku nevinnosti do věku zkušenosti. Zejména zpočátku je dost romanticky naladěn, touží po dálkách, moři a cestování, sní o věčné lásce. Především však postrádá opravdového otce.

Dr. Parker je lékař, člověk bez pověr a iluzí, který životem šikovně proplová, myslí stále jen na sebe.

Ústředními problémy hry, která se pohybuje na hranici mezi fraškou a tragédií, je vztah umělce k světu a vztah otec-syn. Do všeho však zahrávají i narážky teologické, které ovšem Greene jako praktický šprýmař používá spíše k provokování a matení čtenářů i literárních kritiků.

Pokud jde o první okruh, problém vztahu umělce k světu, paroduje Greene vulgárně chápaný realismus, falešně pojímanou typizaci (otec má řadu diapozitivů s portréty různých „otců“); zesměšňuje umělce, který se pro svůj klid uzavírá před světem, před utrpením, a není schopen lásky a skutečného zájmu o druhé, nenechá se zaujmout ničím a nikým kromě sebe samotného. Takovýto člověk není samozřejmě schopen něco velkého vytvořit. Používá nadneseného způsobu vyjadřování (např. „otročit tam nahore“,<sup>10</sup> tj. na lešení, kde pracuje), stěžuje si na příliš rychle plynoucí čas, který mu znemožňuje zachytit realitu, pod rukama se mu mění. (Člověk musí totiž sám žít plným životem, aby jej byl schopen zachytit.) Jeli-kož se mu lidé stále mění před očima, pracuje na soše Boha. (Nemůžeme se zbavit dojmu, že v líčení postavy otce je i mnoho sebeparodie se strany

<sup>10</sup> Op. cit., s. 69.



Greena.) Otec se zařazuje jako významný článek do celé řady umělců, kteří vystupují v Greenově díle.

Vztah otec-syn pak je jedním z ústředních problémů celého Greenova díla. Nepochybně zde jedním z impulzů byla Greenova psychoanalytická kúra v mládí. Objevuje se už v románové prvotině *Člověk uvnitř*, kde je jednou z nejvýznamnějších motivací děje, určitou funkci hraje v *Brightonském špalku*, velkou úlohu opět dostává v *Titulárním konzulovi* (Fortnum a jeho otec).

Ve hře *Tesaje sochu* se Greenovi podařilo napsat vynikající dialogy, zejména v 1. dějství, vcelku však hře chybí zápletka a napětí. Spíše by se dalo říci, že se střídají některé dramatictější scénky (výstupy obou dívek) s rozhovory (a těch je většina), které se žánrově blíží filosofickému dialogu. A tím, i přes vtipnost a paradoxnost, Greene divákovu pozornost neudrží.

Z prozaických děl Greenových stojí této hře asi nejbliže, právě svou zašifrovaností i míšením frašky a tragédie, i svým obecně symbolicky pojatými postavami, novela *Pod zahradou*. Obě díla spojuje i značný zájem o problémy estetické, který se v nich projevuje.

## 6

Dosud poslední Greenova divadelní hra, *Návrat A. J. Rafflesse* (*The Return of A. J. Raffles*, 1975),<sup>11</sup> pokračuje v linii už dříve u autora sledovaného černého humoru. Cílem lehce a velmi kultivovaně napsané tříaktové komedie je bavit, současně však i provokovat a šokovat.

To je patrné už ze seznamu jednajících postav. Některé Greene přejal z detektivního románu E. W. Hornunga *Lupič amatér* (*The Amateur Cracksman*), zejména postavu titulní, i když ji pro svou hru opatřil jiným předznamenáním. Význačnou úlohu však zde hrají i mnohé známé historické osoby. Zejména princ waleský, pozdější král Edward VII., avšak rovněž z Wildova případu proslulí lord Alfred Douglas a jeho otec, markýz z Queensberry. V pozadí pak se neustále objevuje jméno Oscar Wilde, dále Reading Gaol a podobné rekvizity.

Kus se odehrává v létě 1900 v Londýně a v letním sídle markýze Queensberryho. V prvním jednání čeká v Rafflesově starém bytě lord Alfred Douglas na přítele Bunnyho, s nímž si chce vyjít na večeři a do divadla. Jejich hovor přeruší příchod inspektora Mackenzieho ze Scotland Yardu, ale k velké radosti obou přítomných se ukazuje, že to vlastně je převlečený a rafinovaně namaskovaný amatérský lupič a hráč kriketu

---

<sup>11</sup> Graham Greene, *The Return of A. J. Raffles*, The Bodley Head, London, 1975.

Raffles, o němž se všeobecně soudilo, že padl v burské válce. Lord Douglas přichází s myšlenkou vyloupit sejf v letním sídle jeho otce, kde bývá kvůli bakaratu značná hotovost. Raffles se po dlouhém váhání nechá zlákat a nabídku přijímá.

Druhé jednání se odehrává v ložnici markýze Queensberryho v jeho letním sídle. Do ložnice nejprve vniknou Bunny a Raffles a připravují se na vyloupení sejfu. Situace se však nečekaně značně zkomplikuje. V ložnici se kromě krásné dámy s komornou a kromě číšníka objeví i princ waleský, který zde s dámou hodlá trávit noc (neboť maminka mu zakázala hrát bakaratu). V souvislosti s tímto pohybem se objeví i zlatá skříňka, obsahující dopisy, které princ psal oné dámě. Ukazuje se však, že ve hře je víc než sejf a peníze v něm. Vystupuje inspektor Mackenzie v čele většího oddílu Scotland Yardu, neboť existuje důvodné podezření, že jedna z cizích zpravodajských služeb se o dopisy zajímá jako o kompromitující materiál. (Bunnyho Raffles odeslal přes balkón pryč, s částečnou kořistí, se zlatou skříňkou, dopisy mu nastrkal do kapes, a sám se rozhodl vyčkávat. Je oblečen jako číšník a v tomto oblečení vede delší hovor s princem, který čeká, až dáma opustí koupelnu. Raffles mu věnuje zlaté hodinky s věnováním burského generála Bothy a naváží přátelství.) Raffles je zatčen, zdá se však, že jako vlastenec pomůže Scotland Yardu pátrat po cizím špehovi.

Třetí jednání se opět odehrává v Rafflesově bytě, následujícího rána. Brzy se objeví princ s inspektorem Mackenziem a Rafflesem, který obdrží svobodu. Zachránil totiž vlastně dopisy před německou rozvědkou, kterou představuje kapitán von Blixen, zde vylíčený jako prototyp Němce. Markýz Queensberry se pak při pronásledování lupičů zabil a jeho dědic lord Douglas proti Rafflesovi žádnou žalobu nevznáší. Všichni se rozcházejí v dobrém, princ věnuje Rafflesovi zlatou skříňku oplátkou za hodinky. Mrtvola markýze má být odnesena, v tom však markýz procitá a posadí se a s hrůzou konstatuje, že ho nesou na kliniku kožních a pohlavních chorob.

Jak už bylo řečeno, navazuje hra na linii, která se táhne celým autorovým dílem (nejblíže má k některým povídkám, zejména z cyklu *Smíme si půjčit vašeho manžela?*, a především k románu *Cesty s mou tetičkou*). Je to linie černého humoru, absurdity a provokace vůči existujícím konvencím. Značnou úlohu zde, jako i jinde u Greena, hraje oblast sexuální. Vystupují zde homosexuálové lord Douglas, Bunny a Raffles (spíše se ovšem vedou provokativní řeči, při nichž je velice často zmiňován Oscar Wilde), na scéně se má objevit neoblečená dáma, očekávající prince waleského, k níž její komorná chová takřka lesbickou náklonnost atd. Příkladem na scény, které připomínají do značné míry moderní absurdní drama, jsou pokusy o zneškodnění německého špiona kapitána von Blixen: musí se svléci do spodního prádla a pak ostatní uvažují, zda má být rozčtvrcen či jak s ním naložit (na podlahu už rozkládají noviny, aby

krev nepotřísnila koberce). Do polohy burlesky se celý kus dostává zejména tam, kde je karikována přesnost a důkladnost Němců (opět na postavě von Blixena, který byl vyškolen a vytrénován pro veškeré možné eventuality) a při scénách s převleky (Raffles převlečený za Mackenzieho v prvním jednání, Raffles a von Blixen převlečení za číšníky v druhém jednání). Velmi časté jsou (pro Greena i jinde charakteristické) ironické a parodické citace známých i méně známých veršů. Tak se Raffles domnívá, že Francis Thompson měl na mysli jeho (Rafflese) a inspektora Mackenzieho, když v *Nebeském ohařovi* psal:

Prchal jsem před ním dny a noci,  
prchal jsem před ním po léta.<sup>12</sup>

Či v souvislosti s koncem markýze Queensberryho jsou citovány verše ze závěru *Krále Leara* a výroky o tom, že se z prince waleského stane dobrý král silně parafrázuji *Jindřicha V.* (Prvkům parodie a sebeparodie u Greena v literatuře dosud nebyla věnována patřičná pozornost.) Samozřejmě se během hry objeví četné Greenovy obvyklé rekvizity, zde ovšem v jiném než obvyklém světle. Z oblíbeného Henryho Jamese je citován výrok o pánském spodním prádle („the nether integuments of a gentleman“),<sup>13</sup> na Afriku se naráží jako na útulek a útočiště zoufalců v souvislosti s von Blixenem, soupeři zde tajní agenti, povolání lupiče je líčeno v romantickém a obdivném tónu atd.

Snad největším Greenovým úspěchem v této hře je vytvoření řady mistrovsky charakterizovaných postav, při čemž velkou úlohu hraje i jejich individualizovaný způsob vyjadřování. Především je to princ waleský, vylíčený zřejmě dosti historicky věrně jako vynikající společník, schopný se bavit s každým, jako poněkud lehkomyšlnější, ale v jádru velmi dobrý člověk. Typem důmyslného lupiče-gentlemana a vynikajícího hráče cricketu je titulní postava A. J. Rafflese, který je pod přijatým jménem Jones (viz *Komedianti*) ironickým ztělesněním řady anglických ctností. Vynikající karikovanou postavou je německý agent kapitán von Blixen, radící se do Greenovy galerie komických Němců (viz *Kořen všeho zla*), a rovněž inspektor Mackenzie, mluvící skotskou angličtinou.

Hra se řadí do linie anglické konverzační hry, počínající za restaurace a vrcholící v době Wildeově, při čemž se mnohdy blíží burlesce a hře absurdní.

## 7

Pět Greenových her tvoří významnou složku jeho díla a i na nich lze dobře sledovat jeho vývoj v posledních třech desetiletích. Od metafyziky

<sup>12</sup> Op. cit., s. 29.

<sup>13</sup> Op. cit., s. 69.

v prvotině *Obývací pokoj* přes místy groteskní probírání podobné látky ve *Skleníku* až k hořké konverzační komedii *Shovívavý milenec*. Tragi-komická a paradoxní filozofická hra *Tesaje sochu*, odsuzující umění pro umění a pouze do sebe uzavřená, sobecká a iluzím podléhající umělce, i brilantně napsaná černá detektivní komedie *Návrat A. J. Rafflese* jsou pak důležitými a charakteristickými ukázkami jeho tvorby nejnovější.

O každé z těchto her lze říci, že je pandánem některého Greenova významného díla prozaického, žádné z nich však nechybí ani vlastní hodnoty ideové a umělecké. Po formální stránce Greene prodělal zajímavý vývoj od chmurné a tragické, ibsenovsky laděné prvotiny až k burleskní a fraškovitě hře poslední. Ideově, a to zejména z hlediska společenské angažovanosti autora, jsou nejzávažnější *Obývací pokoj* a *Tesaje sochu*. První z těchto dvou her pro jednoznačné odsouzení nehumánního a úzkoprsého náboženského dogmatismu a pokrytectví, druhá pak pro kritiku a odmítnutí sterilní od života odtržené umělecké tvorby, tvorby, která není vedena zájmem o člověka.