

## Čas v moderní a postmoderní literatuře, zejména dramatické

BOHUSLAV HOFFMANN

(Praha)

1. Začneme naši esej o času v moderní a postmoderní literatuře, zvláště dramatické, připomenutím myšlenek dvou současných polských teoretiků a jednoho filozofického esejisty českého. Kategorie času je faktor, který – podle Jadwigi Mizińskiej – je rozhodující pro vymezení vztahu moderny a postmoderny a je příčinou „vědomí krize a většiny mentálních potíží současného člověka, [které] bývají charakterizovány jako ztráta orientace v dějinách [...] a zopakují to ještě jednou jako svou základní tezi, největší traumatizací je v současnosti postiženo prožívání času...“ (Mizińska 2004: 106). „Nejen prostor (bludiště), ale i čas (cívka nití) ztratily strukturu a spojitost [...] Ztráta směřování času [...] vychovala občana postmoderní doby jako věčného diskotékového tanečníka. Točí se v ohlušujícím rytmu, sám v davu konzumentů omámených touhou po zábavě [...] Vůle k moci se proměnila ve vůli užít si. Až do konečného zatracení?“ (tamtéž, s. 114) Ale nejen diskotékový tanečník, také turista, tulák, hráč, čumil, zevloun, voyeur – jak výstižně pojmenoval a charakterizoval prototypy lidí (a také literárních postav) postmoderní doby Z. Bauman (1995) – vystřídal zbožného poutníka ubírajícího se cíleně k posvátným místům. Tuláctví postmoderní doby ostatně vyzdvihl už v titulu svého eseje „Příchod doby cikánské aneb Evropou se jen potulovat“ V. Bělohradský (1991).

Uměla-li moderní doba, jejíž zárodky splývají s počátky novověku, nejen rozlišit minulost, přítomnost a budoucnost, ale především lineárně propojit tyto tři časové dimenze s důrazem na smysluplný trvalý a vzestupný vývoj, neustálý pohyb vpřed a vzhůru po lince pokroku až k vrcholnému pozemskému konzumnímu ráji, dnešní, postmoderní doba již toto nedokáže. Ještě jednou si ocitujme Mizińskou: čas „se rozpadl [...] na jednotlivé okamžiky, které ubíhají tak rychle, že je ne-

stačíme ,chytat“ (o.c.: 106). Dnešní člověk nepřikládá žádný mimořádný význam ani minulosti (nemůže či nechce se z ní o ničem poučit – „historia magistra vitae“ je leda k smíchu), ani budoucnosti, na kterou nelze spoléhat; snad ani žádná není a nebude. Jak aktuální je ono gellnerovské „Po nás ať přijde potopa“, vyslovené už na počátku 20. století.

Na historii (pokud možno slavnou; a pokud nebyla, bylo možno si ji vytvořit – viz Hankovy a Lindovy *Rukopisy*) věřilo především 19. století. Romantismus a v české kultuře i novoromantismus. Vždyť právě v této době se rozvíjel do nevídané podoby historický román a žánr román-řeka, které se snažily zobrazit plynutí času. Hegelova a Marxova dialektická filozofická koncepce dávaly naději jak stopupencům absolutního ducha, tak sociálně materialistické orientace. Klíčovým fenoménem grünerské kapitalistické či buržoazní společnosti 19. století se stala průmyslová, tovární výroba a placená práce továrních dělníků – oboje úzce spojené s časem. Čas využitý k práci (a té byl kromě krátkého spánku a nedělního pobytu v kostele a hospodách věnován čas téměř veškerý) byl zdrojem a podmínkou přiměřeně slušného života a osobnostního sebevědomí, výjimečně (jen u jednotlivců) i bohatství. Čas byly peníze a ty zaručovaly (při maximální šetrnosti a asketickém životě) i pomalý materiálně sociální vzestup příslušníků rodiny a rodu v relativně blízké či vzdálené budoucnosti, anebo naopak propad do bída a nutného života, jak to známe z realistické, naturalistické či socialistické literatury, zejména z románů Balzakových, Zolových, Dickensových, Majerové aj. Taková byla stabilita a perspektiva řádu založeného na pracovním výkonu měřeném časem.

Vedle tohoto „továrního“, racionálně a ekonomicky strukturovaného času tu byl i přírodní, přirozený čas, koloběh přírodních cyklů, jimiž se řídili ti, kteří pracovali na polích. V literatuře jej zachycovali a podle něj i komponovali svá díla romanovní kronikáři (např. Alois a Vilém Mrštíkovi, *Rok na vsi*; před nimi již v obrazech z venkovského života např. B. Němcová v *Babičce*) i básníci (srov. např. *Měsíce* K. Tomana, *Prosté motivy* J. Nerudy). Tento význam času trval i po celé 20. století (viz např. *Český orloj* K. Šiktance), zatímco čas „továrin“, výkonnostní se propadl v „taylorismu“, „fordismu“ (u nás „batismu“) masovým zavedením pásové výroby do dehumanizujících poloh, stal se hromadným nástrojem odcizenosti člověka a práce, přísným a sociálně nekompromisním prostředkem kontroly výkonnosti, pracovní disciplíny, „ustrojování“ člověka – jak to názorně zobrazil Ch. Chaplin v *Moderní době* či celá řada romanopisců (u nás např. M. Pujmanová, *Lidé na křižovatce*).

Od konce 19. století a v průběhu podstatné části 20. století se v moderní literatuře a kultuře, např. ve filmu (viz Deleuze 2000, 2006) výrazně prosadil čas subje-

ktivní, více či spíše méně závislý na vnějším čase objektivním či historickém. Tuto změnu ovlivnila moderní filozofie (např. spisy H. Bergsona), a rovněž psychologie a psychiatrie (viz zvláště vliv S. Freuda, jeho psychoanalýzu a výklad snů), a další vědní disciplíny. Svědectvím o tom je nejen bouřlivý rozvoj psychologického románu a dramatu, ale také literatura a kultura surrealistická s akcentem na podvědomí a čas snový, i filozofie a literatura existencialistická vyzdvihující individuální a situačně podmíněný čas volby a absurditu jako „smysl“ lidského pobytu zde na zemi. Existencialismus a z něho vycházející absurdní drama stojí na konci moderny jako Beckettovi tuláci Vladimír a Estragon čekající na nepřicházejícího spásitele (Godota). *Konec hry, Poslední páska, Texty pro nic...* – výmluvné názvy některých dalších Beckettových literárních děl. Bilance života nesdělitelná a končící sebevraždou v Ioneskových *Ždělích*. Adaptabilní identita Havlova *Hugo Pludka* či *Neffova pana Humbla*. Rozplynutí se v davu. Takový je konec sebevědomého jedince moderní doby.

V tomto smyslu doba postmoderní absurdní situaci ještě zvýraznila a krizovost zmasověla. Tzv. kultem osobnosti vyvrcholila zločinná extrémnost neomezené moci jedince, vyvrcholila banalizace masového vyvraždování „periferních“ etnik (řidů, Romů, Slovanů...) doby moderní. (Viz Bauman 2003; Arendtová 1995.) Tento proces banalizace, zmasovění člověka pokračuje rychlým tempem v době postindustriální konzumní, hedonické společnosti postmoderní. Významnou měrou se na tom podílejí zejména soukromé komerční televize a bulvární časopisy. Znamená tato banalizace, zmasovění (termínem Miziňské homogenizace) konec člověka, konec lidskosti? Tradičního humanismu určitě. Nacházíme se však asi ve fázi radikální proměny lidství.

2. Postmoderní fázi můžeme český divák či čtenář velmi názorně sledovat v hrách tzv. *drsné dramatiky* – hrách britských dramatiků Marka Ravenhilla a Sarah Kaneové či irsko-britského dramatika Martina McDonagha, Američanů Williama Mastrosimona či Davida Mameta (máme-li jmenovat alespoň některé autory, jejich hry se hrají na českých jevištích, vyšly časopisecky nebo knižně), či českých autorů Jiřího Pokorného, Marka Horoščáka a několika dalších. (V tomto směru sehrálo průkopnickou úlohu ústecké Činoherní studio inscenací slavné Ravenhilovy hry *Nakupování a šoustání*; srov. o tom Hoffmann – Hoffmannová 2005.)

Drsné či *cool* dramate se také někdy říká *gay* dramatika nebo dramatika *plastová, plastiková*. To vše jsou názvy velmi přiléhavé a vystihují kaťdý zvlášt' vt'dy jen určitý aspekt těchto her; potvrzují tak nemožnost dnes něco přesně definovat. Náš pohled z pozice času odhaluje v těchto hrách důraz na teď, na bezperspektiv-

nost budoucího času (při totální absenci času minulého – o minulosti postav nevíme zhora nic) ve smíšeném prostoru fiktivní, napodobené, hravé a virtuální reality. Explicitním příkladem můž'e být závěr druhého výstupu hry Sarah Kaneové *Očištění (Cleansed)*, kdy devětatřicetiletý Rod svému homosexuálnímu příteli Carlovi, který od něho řádá – tak jak se to při zamilovanosti a při vstupu do manželství dělává – slib lásky a věrnosti ať do smrti, říká toto: „Poslouchej. Řeknu ti to jen jednou. *Ted'* tě miluju. *Ted'* jsem s tebou... *Ted'*. To je všechno. Nic víc. Nenut' mě, abych tě klamal". A znovu to ještě zopakuje ve výstupu šestnáctém (hra má výstupů dvacet) v obecnější rovině: „Existuje jen *ted'*... To je všechno, co kdy existovalo" (Kane 2002: 119).

Čas v podobě konkrétního, přesného časového údaje je dokonce součástí titulu poslední hry Kaneové *Psychóza ve 4.48* – možná jednoho z nejvýznamnějších literárních textů 20. století. Jestliže ještě na prahu 20. století velký moderní francouzský prozaik Marcel Proust nazval své románové veledílo *Hledání ztraceného času*, Kaneová na jeho konci (hra měla premiéru 23. 6. 2000, patnáct měsíců po dobrovolné smrti mladé autorky – 20. 2. 1999) zná už jen jeden časový údaj – čas, ve kterém si lidé trpící depresí nejčastěji uvědomí hloubku své beznadějně situace a rozhodnou se programově (racionálně) opustit tento svět plný „úzkosti, na kterou doktoři nemůž'ou najít lék / Ani se jí nesnaží porozumět“, v němž „unavilo mě hledat v davu / Telepatii / a naději / Pozorovat hvězdy / předpovídat minulost / a měnit svět stříbrným zatměním / jedině, co trvá, je destrukce / všichni časem zmizíme / přes snahu zanechat stopu trvalejší než jsme sami ...“ Kane 2003: 101-103.

Lze-li tuto hru Sarah Kaneové chápat jako autentický, byť umělecky stylizovaný dramatický dopis sebevraha na rozloučenou, ve hře druhého velkého dramatika přelomu 20. a 21. století, též vrcholného představitele drsné, gay, plastikové dramatiky Marka Ravenhilla *Faust (Faust je mrtev)* je sebevraťda součástí virtuální, mediální, ale i reálné skutečnosti. Tyto časoprostory jsou skutečností dnešní postmoderní doby – s perspektivou, ťe první z nich postupně pohltí všechny ostatní. Budoucnost bude virtuální, jak ukazuje výrok jedné z postav Ravenhillovy hry Alaina v 16. obraze hry. (Pro výstavbu této postavy využil autor názory i ťivotní osudy francouzského poststrukturalistického filozofa Michela Foucaulta – zejména jeho myšlenky o konci dějin, pokroku, humanismu, člověka vůbec – a také názory jiného významného současného francouzského filozofa Jeana Baudrillarda, především jeho teorie o simulované, virtuální realitě.) Podle Alainova výroku už „v jistém bodě, v určité chvíli koncem 20. století se skončila skutečnost. Skutečnost se skončila a začala se simulace... A my jsme začali ťít tento sen, tuto leť,

tuto novou simulovanou existenci” (Ravenhill 1999: 42-43). Skutečnost vyanalyzovanou, vyprojektovanou, předpovězenou. Skutečná událost jako ve starém, řekněme moderním světě už nepředchází analýze a výkladu dějin, ale právě naopak, „sama událost je jen stínem, odrazem naší analýzy”, říká Alain v šestnáctém obraze hry (s. 43; hra má obrazů dvacet). Jako by zde byl onen ztracený čas, který hledal před téměř sto lety moderní francouzský romanopisec, znovu nalezen. Není to ovšem čas asociovaných vzpomínek na minulost, které se náhle vybaví při různých příležitostech (u Prousta např. při pití čaje a požívání sušenek) a tím obohatí náš přítomný čas, ale je to čas vyprojektovaný, vymyšlený, virtuální – neskutečně skutečný. Tento budoucí virtuální časoprostor představuje ve hře disketa, na níž otec postavy, která má ve hře jméno Pete, naprogramoval do stěn svého domu stovky dokonalých děl, zastupujících jeho představy o budoucnosti a dokonalosti, jež si bude moci člověk cílevědomě volit podle toho, jak se mu změní nálada apod. (Předobrazem jen disketově, tj. virtuálně přítomné postavy Peteho otce byl softwarový magnát Bill Gates.)

Ravenhill zachycuje v této své hře současný svět pozdně moderní či raně postmoderní doby pomocí konfrontace dvou světů: staré moderní, ale vlastně už muzeální Evropy a do postmoderního virtuálního prostoru se řítící Ameriky. V závěrečných obrazech však hra ukazuje, že přece jen ani v Americe nevyznávají všichni softwarovou, virtuální realitu. Proti simulované smrti na internetu se vzbouří postava teenagera Donnyho a provede skutečnou sebevraždu v motelovém pokoji: „Odcházím na skutečné střetnutí. Už mám dost toho virtuálního komunikování s vámi”, zanechá na síti vzkaz Petemu, který ho provokuje a označuje za „zkrvenou herečku”, která vše jen kaširuje, klame, lže (místo krve kečup apod.). „Už mi leze krkem, že všechno jsou jen obrázky. Nějací hoši chtějí, abych to udělal doopravdy. Tak se s nimi setkám. Motelový pokoj a udělám to doopravdy. Úplně doopravdy. Proříznu si krční tepnu” (o.c., 17. obraz: 45).

Ale ani tímto způsobem se Donny neosvobodil od mediálního světa. „Dostal se do všech televizních šou. Ricky a Oprah měli stejnou šou: Smrt na síti. A Stevie už na to složil písničku. Kterou zahrál naživo a na MTV ji nyní hrají třikrát za hodinu” (o.c.: 45).

Dnešní svět je rozpolcený. Je reálný i virtuální. Ten první je zoufalý, plný brutality a vyprázdněného sexu (viz hry drsné dramatiky, ale třeba i Jakubiskův film *Post coitum*). Ten druhý je před námi, ale už nyní se nám stále proplétá – jak jsme viděli v Ravenhillově hře *Faust* (*Faust je mrtev*) – s oním světem reálným, neboť jsou zde jedinci či vlastně už davy internetových, televizních, videoklipových a filmových diváků, kteří převádějí tuto nereálnou, obrazově mediální realitu v reali-

tu opravdovou. Dobrým příkladem může být hra Williama Mastrosimoneho *Jako naprostý šílenci* nebo hra Marka Horoščáka *Vařený hlavy* aneb „*Děvče, tobě na kozách tančí smrt*“.

Všechny hry, o nichž jsme mluvili, i tyto dvě právě uvedené, se odehrávají v současnosti. Autoři to většinou i výslovně uvádějí – spolu s konkrétním místem děje. V současnosti se ale v Mastrosimoneho hře prolíná „realita“ (divadelně stylizovaná) s realitou kopírovanou podle filmu jedné z postav hry, Russe Rigela – herce, scénáristy, režiséra a producenta; naturalistickými kopisty jsou dva teenageři Kenny a Jimmy; mísí se tu současnost a zároveň nesoučasnost, simulovaná realita filmového příběhu (to stále Russ chlapcům zdůrazňuje: t'ě ve filmu je všechno jen jako, t'ě se tam skutečně nevrat'dí, nesouloť'í apod., t'ě to jsou všechno filmové triky; ale oni této ne-skutečnosti nechtějí rozumět, pro ně je to, co viděli na plátně nebo na obrazovce, skutečné). V Horoščákově dramatické anekdotě (drsném vtipu, „kameňáku“) je zase „realita“ promísená s realitou snad až hororově pohádkovou a černohumorně pointovanou, současnost s nesoučasností smyšlené hry; tu zde vymyslí naopak teenageři a dva dospělí ji vezmou doopravdy, hru na brutalitu uskuteční a dvěma postavám uvaří hlavy v horké vodě. (Předtím už jiné postavy výchovně či pro výstrahu nebo ze sadismu, ale nejspíš proto, t'ě se vymyká z pořádkových principů starší generace, odře'ou ucho.)

Tak jako Ravenhill konfrontoval ve *Faustovi* dva světy a časoprostory, Evropu a Ameriku, pozdní modernu a postmodernu, vytvořil Horoščák dramatický konflikt ze střetu dvou generací. Ta starší podle jedné z hlavních aktérek a obětí hry, „andílka s d'áblíkem v dušičce“, mladičké Lindy, „hraje své hry na cizím hřišti, kde platí úplně jiná pravidla“ (Horoščák 2003: 430). Těsně před tím, než ji dvě starší postavy popraví (uvaří jí hlavu), vyslovuje nad nimi definitivní soud: „Na to já vám seru, na tyhle kecy. Vy vůbec nevíte, která bije [...] Vy nepřet'ijete. Vy jste mrtvý [...] Odpískání, s váma se nikdo o ničem bavit nebude. Tenhle svět není váš, chápete? [...] Vaše pravidla nikoho nezajímají“ (o.c.: 430).

3. Minulost nedávná, natož vzdálená, protože je svým účelovým výkladem vlastně také virtuální, opravdové postmoderní autory a jejich vstřícné čtenáře také moc nezajímá – leda jako realita, se kterou si lze hrát, ba přímo pohrávat a zahrávat, ironicky ji aktualizovat, přiblížit ji v novém nasvícení současnému čtenáři. Historie nikoli jako zdroj poznání minulosti, pomáhající nalézt smysluplnost dějin člověčenstva, jako pramen poučení pro přítomnost a výhled do budoucnosti, ale spíše jako výstraha, jak by se budoucnost lidstva vyvíjet neměla. Vždyť dějiny, pokrok i lidství v moderním pojetí jsou už dávno mrtví. O Bohu ani nemluvě.

Postmoderní autoři rádi ironizují, desakralizují posvátné etapy a tzv. uzlové body historie a s nimi spojené osobnosti a kulturní díla. Pokud jde o českou a slovenskou historii, zaměřili se čeští a slovenští postmoderní beletristé zejména na dobu obrozeneckou. Připomenu tu dva z největších středoevropských postmoderních prozaiků, kteří odmytizovali buditelský mýtus Čechů a Slováků. Oba použili v titulu svých střežných děl časový údaj. *Ten, který bude* je historická či historizující tetralogie Vladimíra Macury (viz podrobněji Hoffmann 2000), *Nad'a má čas* je sci-fi román dnes asi nejvýznamnějšího středoevropského postmoderního dramatika, písíciho také prózu (a dříve i poezii), Slováka Vladimíra Klimáčka.

Hlavní hrdinku Nad'u nechal Klimáček projít všemi mot'nými i nemot'nými časy, historií i budoucností (vytvořil k tomu časový tunel, v němž se točil časový vír, jenž pomíchal všechny časy), aby nám posledními větami sdělil, že Nad'a se teprve narodí a že vůbec s narozením nespěchá. „Nad'a má čas. Má ešte more času, kým sa narodí“ (Klimáček 2002: 158). Ale nechtěla by zmeškat v říjnu 1965 koncert D. Ursinyho.

Nad'a má čas. Ale má ho také člověk, lidstvo, planeta Země? Nebo už je člověk doopravdy mrtvý, „už nejsme subjektem, ale objektem sil, jsme zmatek, kolize“, jak čte v posledním obraze hry *Faust (Faust je mrtev)* Pete slova Alainova? Vstane z tohoto popela moderny šťastnější postmoderní Fénix? Bude mít pravdu Alain, který slovy Peteho říká, že „budoucí tisíciletí bude svědkem boje mezi těmi, kteří uznávají smrt člověka, a těmi, kteří ji popírají“? (Ravenhill 1999: 49).

Ano. Na takovémto časovém rozhraní stojíme s vědomím, že v minulých stáletích „se odehrála bitva mezi starým mýtem o Bohu a nováčkem Vědou“ (o.c.: 49). Je to naděje či beznaděje? Takové otázky nám kladou hry tzv. drsné (cool) dramatiky i nejlepší postmoderní prózy aktualizující minulost.

## Literatura

- Arendtová, H., 1995, *Eichmann v Jeruzalémě. Zpráva o banalitě zla*, Praha: Mladá fronta, 430 s.
- Bauman Z., 1995, *Úvahy o postmoderní době*, Praha: SLON (zvl. kapitola Postmoderní osobnostní vzorce, s. 25-60).
- Bauman Z., 2003, *Modernita a holocaust*, Praha: SLON 2003, 331 s.
- Bělohradský V., 1991, *Příchod doby cikánské aneb Evropou se jen potulovat*. – V. Bělohradský, *Přirozený svět jako politický problém (Eseje o člověku pozdní doby)*, Praha: Orientace, s. 209-221.
- Deleuze G., 2000, *Film 1. Obraz-pohyb*, Praha: Národní filmový archiv, 298 s.

- Deleuze G., 2006, *Film 2. Obraz-čas*, Praha: Národní filmový archiv, 376 s.
- Hoffmann B., 2000, *Literární věda a beletrie v čase postmoderním (Pokus o portrét literárního vědce, sémiotika a prozaika Vladimíra Macury)*. – *Přednášky z XLIII. běhu Letní školy slovanských studií*. Praha: UK, s. 139-149.
- Hoffmann B., Hoffmannová J., 2005, *O drsné (nekonvenční) dramatie a nekonvenční (drsné) češtině na českých jevištích*. – *Přednášky z XLVIII. běhu Letní školy slovanských studií*, Praha: UK, s. 85-114.
- Horoščák M., 2003, *Vařený hlavy aneb „Děvče, tobě na kozách tančí smrt“*. – *Česká divadelní hra 90. let*, Praha: Divadelní ústav, s. 389-431.
- Kane S., 2002, *Hry*, Bratislava: Drewo a srd. (Přeložila S. Žuchová.), 278 s.
- Kane S., 2003, *Psychóza ve 4.48*, Praha: Národní divadlo. (Přeložila J. Sloupová.), 120 s.
- Klimáček V., 2002, *Naďa má čas*, Bratislava: Koloman Kertész Bagala, 160 s.
- Mastrosimone W., 2003, *Jako naprostý šílenci*, Praha: Národní divadlo. (Přeložila J. Sloupová.), 136 s.
- Mizińska J., 2004, *Postmodernismus, kultura videoklipu*. „Sociologický časopis. Czech Sociological Review“, 40, č. 1-2, s. 105-115.
- Ravenhill M., 1999, *Faust (Faust je mrtvý)*, Banská Bystrica: Drewo a srd. (Přeložil P. Lukáč.), 64 s.

[Citáty ze slovenských překladů anglických her, uvedené v textu, převedl do češtiny B. Hoffmann].

### *Time in Modern and Post-Modern Literature, Particularly in Drama*

The author of the article tries to connect opinions on time of some modern and post-modern philosophers and sociologists of the 19th and 20th centuries (Hegel, Marx, Bergson, Foucault, Baudrillard, Bauman, Deleuze, Bělohradský, Mizińska...) with some texts of Czech and world, modern and postmodern literature (particularly with drama) of the same time: A. and V. Mrštikové – Rok na vsi; K. Toman – Měsíce; M. Proust – A la recherche du temps perdu; S. Beckett – En attendant Godot, Fin de partie, Krapp's Last Tape, Nouvelles et Textes pour rien; K. Šiktanc – Český orloj; V. Macura – Ten, který bude; M. Ravenhill – Shopping and Fucking, Faust (Faust is dead); S. Kane – 4.48 Psychosis; M. Horoščák – Vařený hlavy aneb „Děvče, tobě na kozách tančí smrt“; W. Mastrosimone – Like Totally Weird. It is obvious that time is incorporated in the titles of most of these works.

Keywords: *modern literature, post-modern literature, Theatre of the Absurd, cool drama, flow of time, lose of time direction, virtual reality.*