

4. Proměny tragédie

Jakub Michálek

4. listopadu 2007

Vývoj tragédie

Aristoteles dělil dramata podle zakončení na **tragédie** (se špatným koncem) a komedie (se šťastným koncem), moderním hrám však takové rozdělení nedostačuje (Beckett). Ty se také liší od antické a renesanční tragédie tím, že neužívají vysoké formy (vázaná řeč). Antickou tragédií zastupují především Aischylos, Sofoklés a Euripides. Požadavky na klasickou tragédii vymezil podle jejich děl Aristoteles v *Poetice*:

1. **Tragédie odráží pravdu.** Život příliš dlouhý, proto se musí zhustit jednoho dne, hra je tudíž pravdivější než život. Pro zachování pravdivosti musí herci jednat podle svého charakteru (typu) a nesmí lhát, pokud nehrají lháře. Herci nosí masky pro jasnou identifikaci.
2. **Zásadní obrat** v ději přetváří směřování děje (Proroctví o Oidipovi). Hrdina způsobí tento obrat svými činy (třeba i nepřímo).
3. Hrdina dosahuje **poznání o sobě samém**; ze stavu nevědomí (Oidipovo manželství a vražda otce) dospívá k poznání.
4. Po skončení se dostavuje **katarze** – pročištění diváka odstraněním přebytečných emocí. (Ten se přesvědčí, že jeho osud je ještě docela snesitelný.) Katarzi dokládá ku příkladu Oidipovo vyrovnání oslepením a jeho odchod. Katarzi podmiňuje vzdálenost hrdiny a obecnstva, jehož názory zastupuje **sbor**.

V renesanci se tragédie zásadně proměnila díky dílu **Williama Shakespeara**. Od klasické tragédie se liší v těchto bodech:

1. Úplně mizí sbor, který dříve komentoval představení a vyjadřoval chápání a očekávání diváků. Na jevišti se už proti antice odehrává násilí – **mizí požadavek na pravdivost**.
2. Zatímco katarze vyžadovala, aby divák byl vzdálen od hrdiny, Shakespeara **tragédie se přibližuje divákovi** i změnou témat (milenecká láska Romea a Julie místo abstraktní povinnosti k bohům, z níž Antigona zachraňuje tělo bratra).
3. **Role bohů a osudu se upozaduje.** V Hamletovi sice najdeme její projevy (duch, rčení o špačcích), ale nepřikládá se jí taková moc jako v Králi Oidipovi. Náboženství se uplatňuje spíš ve vztahu ke společenské konvenci (Klaudiová modlitba).

4. Vzniká složitá **psychologizace**. V Hamlet nesnáší přetvářku a odmítne se tak přidat k truchlení (metafora: nalíčená stará prostitutka zakrývá puchýře).¹ Vytvářejí se propletence vztahů (Hamlet a Klaudius, Hamlet a Laertes, Hamlet a Fortinbras, Ofélie a Gertruda, Gertruda a Hamlet), v nichž se vyskytují paralely. Díky dvojnácnostem v textu (slovní hříčky) i proměnlivosti postav **nemá hra jasnou interpretaci** (zjevení ducha, Klaudiova modlitba).
5. Hra nabízí metaforické a motivické zázemí (opakuující se motiv vyřezávání nádoru, který otravuje tělo). Původní ironie antické tragédie zůstává jen náznakově; nahrazuje ji sarkasmus.
6. Rozhodující obrat (typický pro antickou tragédii) se přímo tematizuje několikerým rozhodnutím Hamleta, který však vždy znovu zaváhá. (Hamlet může být čten i jako travestie člověka, který příliš čte a není schopen nic udělat).

Shakespearovy hry se z většiny skládají z jambického pentametru (imitace tlukotu srdce). Střídání prózy a poezie dokládá lidskou přetvářku (na dvoře mluví ve verši, mezi sebou často v próze). Už zde se (dle mého názoru) ožívají náznaky bezmocnosti typické pro moderní tragédii (konec hry Julius Caesar).

Moderní tragédie dokončila rozklad antického požadavku na pravdivost:

1. Zápletka se přesunuje do pozadí, aby uvolnila místo vybarvení společnosti a její absurdity. Pozornost hry se soustředí na téma konverzace a neschopnosti lidí se domluvit (Plešatá zpěvačka, Havlovo Ptydepe). Pokud nelze ani sdělit žádný význam pomocí slov, nemá žádné snažení o tragédii smysl. V Beckettově Čekání na Godota se od snahy něco sdělit upouští docela, a tak se vlastně nic neděje.
2. Kulisy se redukuje na minimum: Inscenaci stačí pouze několik stěn a také postavy se přibližují obyčejnosti. Typicky pozbyly moderní tragédie jakéhokoliv zasazení časového a místního, takže se dají aplikovat na každého. Časoprostor se univerzalizuje a přímo tak odráží banální život diváka; hra provokuje k přemýšlení o sobě samém, nikoliv o ději hry.

Zdá se mi, že tragédie se stávaly od antiky čím dál pesimističtějšími. Zatímco v antice se alespoň dočkáváme katarze (Oidipus) a v renesanci náznaku naděje (Hamlet), v moderních (absurdních) hrách už tragika nabývá nového rozměru (nejsme schopni vůbec souvisle předat myšlenku) a neposkytuje tak ani náznak naděje (Čekání na Godota, Plešatá zpěvačka). Souvisí to s tím, jak se předmět tragična přibližuje divákovi: Od vzdálené antické katarze se dostaneme až k univerzálně přenositelnému modernímu „hrdinovi“, kterým je vlastně divák sám. Tragédie kompenzuje náročnost tohoto vysokého tématu tím, že přetahuje banalitu některých scén, až působí komicky (Soudružský rozhovor v Zahradní slavnosti).

Jedno se však ve vývoji nezměnilo: Všechna období shodně využívají tragédii ke zkoumání pojmu skutečnost (v antice je drama skutečnější než život, v renesanci se skutečnost relativizuje přetvářkou, v moderně se úplně popírá eliminací děje).

¹Lze to však vykládat jako přetvářku! Hamletova póza je pak podobná póze člověka tvrdícího, že nesnáší klíšé.

Četba

SOKRATES: Král Oidipus, Antigona, SHAKESPEARE: Hamlet, MacBeth, Romeo a Julie, Julius Caesar, MARLOWE: Doktor Faust, IONESCO: Plešatá zpěvačka, HAVEL: Zahradní slavnost