

Čas

V rámci dětské hry je většinou časoprostor zastoupený situací „tady a teď“. Děti pohání síla příběhu směřující do budoucnosti; účastníci touží vědět, „co se stane pak“. Tato touha je hnací silou dětské hry. Nyní se podíváme, zda se stejné chápání času uplatňuje i v příbězích školního dramatu.

Susanne Langer zastává názor, že styl dramatu v tradičních divadelních formách vytváří „virtuální budoucnost“. Langer vidí virtuální budoucnost v **následcích** do budoucna, které skrývá každý dramatický akt hraný v současnosti, zároveň v sobě obsahuje i dopady minulosti:

Drama, přestože v sobě skrývá minulé dění, ... se nepohybuje směrem k přítomnosti, ale stejně jako fikce přítomnost přesahuje... Opakovaně bylo řečeno, že divadlo vytváří neustálý moment přítomnosti, ale opravdu dramatická může být jen přítomnost naplněná vlastní budoucností.²⁷

Žijí se tedy, že hra i drama jsou vymezeny hranicemi virtuální budoucnosti.

Ale „čas“ v dramatu, stejně jako v jiných formách literatury, funguje ve dvou od sebe oddělených a zároveň vzájemně souvisejících rovinách: **chronologický (reálný) čas** a **čas příběhu**. Ve všech literárních formách se vztah skutečného času a času příběhu liší. Román, který máte přečtený za čtyři hodiny, může pokrývat období celého století, anebo dvouhodinové divadelní představení může obsáhnout stejné časové období. Ve druhém případě se jedná o shodu časových rovin.

V příbězích školního dramatu rozeznáváme dva styly: styl prožívání, kdy se chronologický čas shoduje s časem příběhu, a styl názorného představení²⁸, kde se časové roviny neslučují. V tomto bodě s Langerovou nesouhlasíme, jsme naopak toho názoru, že oba styly v příbězích školních dramat fungují ve **virtuální přítomnosti**. Někdy se události vyjeví ve stejném momentě, ve kterém se odehrávají, v momentě „tady a teď“ dětské hry. Ale příležitostně se čas příběhu může zmrazit nebo pozastavit, může se rychle přetočit vpřed (o hodiny, dny nebo celé roky) nebo se naopak vrátit zpět, anebo skočit na svůj úplný začátek a začít znovu a jinak. Hra pro učitele se často vyznačuje snahou používat dramatické konvence k manipulaci s časem tak, aby vyšly najevo všechny skryté významy příběhu. Ale ať už je čas příběhu jakýkoliv, vždy ho účastníci dramatu vnímají jako virtuální přítomnost spíše než jako minulost, ve které se události

²⁷ Langer, S. K. *Feeling and Form: a theory of art*. London: Routledge and Kegan Paul, 1953, str. 307.

²⁸ Toto užitečné rozdělení definoval Gavin Bolton ve své knize *New Perspectives on Classroom Drama*. Hemel Hempstead, Hertfordshire: Simon and Schuster, 1992.