

teristické pro SHAKESPEARA či pro drama období romantismu, a těžko zařaditelná dramatika APOLLINAIROVA, JARRYHO, FEYDEAUOVA nebo GOMBROWICZOVA. Hry CAMUSOVY (*Caligula*, *Nedorozumění / Le Malentendu*) a SARTROVY (*S vyloučením veřejnosti / Huis clos*) neodpovídají žádnému z formálních kritérií tzv. absurdní dramatiky, přestože jejich protagonisté jsou mluvčími dané filosofie.

Absurdní hra vznikla jako opozice jak vůči klasickému dramatu, tak vůči brechtovskému systému epického divadla i realismu lidového divadla (*antidivadlo**). Nejoblíbenější formou absurdní dramatiky je hra bez zápletky a bez jasně určených postav; vládne v ní náhoda a čirá invence. Scéna radikálně odmítá psychologický a gestický mimetismus a jakékoli iluzivní efekty, takže divák je nucen přistoupit na konvence nového fiktivního světa. Ústředním tématem bývá často problém komunikace a absurdní hra se proto stává *metadivadlem** či rozpravou o divadle jako takovém. Ze surrealistických pokusů s automatickým psaním čerpalo absurdní drama schopnost sublimovat v paradoxní formě projevy snu, podvědomí a mentálního světa a nacházet jevištní metafory, ztvárňující tento vnitřní svět v obrazech.

3/ Existuje řada „strategií“ absurdity:

- absurdita *nihilistická*, která téměř znemožňuje jakoukoli informaci vztahující se k představě světa či k filosofickým implikacím textu a herectví (IONESCO, HILDESHEIMER);
- absurdita jako *strukturální* princip, v němž se obrátí všeobecný chaos, rozpad jazyka a absence harmonického obrazu lidstva (BECKETT, ADAMOV, CALAFERTE);
- absurdita *satirická* (ve způsobu formulace i v zápletce), která zobrazuje svět poměrně realistickými prostředky (DÜRRENMATT, FRISCH, GRASS, HAVEL).

4/ Absurdní drama se již stalo součástí literární historie a má vlastní „klasické“ postavy. K jeho dialogu s realistickou dramatikou však nedošlo, neboť BRECHT, který se chystal napsat adaptaci *Čekání na Godota*, svůj záměr nestačil uskutečnit. Filosofie absurdity působila přes odpor oficiální ideologie i ve východní Evropě (HAVEL, MROZEK), a působí i nadále – ožívá především v podobě jazykových (ře-

čových) her à la Wittgenstein (HANDKE, HILDESHEIMER, DUBILLARD), a pronikla jako záměrná provokace i do inscenací „klasických“ textů.



Tragično, tragikomično, komično.



Hildesheimer, 1960; Esslin, 1962; Ionesco; 1955, 1962, 1966.

ADAPTACE



Fr. *adaptation*, angl. *adaptation*, něm. *Bühnenbearbeitung*, *Adaptation*, šp. *adaptación*.

1/ Přenesení či přeměna jednoho díla či žánru (románu, divadelní hry) v dílo či žánr jiný. Divadelní adaptace (či *dramatizace**) uchovává – s větší či menší mírou věrnosti originálu – původní narativní obsah (příběh, *fabule**), zatímco diskurzivní struktura je podrobena radikální transformaci, dané především přechodem k odlišnému systému *vypovídacího mechanismu* (*vypovídání**). Tak může být román adaptován pro divadlo, film či televizi. Během této sémiotické operace je román převeden do dialogu (příčemž dialogy adaptace nemusí vždy odpovídat dialogům originálu) a především do scénických akcí, které využívají veškerý divadelní materiál (gesta, obrazy, hudba atd.). Příkladem mohou být GIDEOVY či CAMUSOVY adaptace románů DOSTOJEVSKÉHO.

2/ Jako adaptace je označována i *dramaturgická** práce s textem, který má být inscenován. Dochází při ní k nejrůznějším zásahům: krácení, reorganizaci příběhu, stylistickému „zjemnění“, snížení počtu postav či míst děje, zaměření na několik silných momentů, rozšíření textu a integraci dalších textů, *montáží** a *koláží** cizorodých prvků, úpravě závěru či celého příběhu ve vztahu k inscenačnímu pojetí. Adaptace se na rozdíl od *aktualizace** i *překlada** těší značné volnosti; může bez obav měnit smysl původního díla, protirečit mu (např. brechtovské adaptace SHAKESPEARA, MOLIÈRA a SOFOKLA (*Bearbeitungen*), či *Prométheus* v „překlada“ H. MÜLLERA). Adaptovat znamená přepsat původní text, považovaný za pouhý materiál. Tato divadelní činnost umožnila docenění významu *dramaturga** při přípravě inscenace.

Neexistuje dokonalá či definitivní adaptace již existujícího díla. Přinejlepším je možné nabídnout – jako to dělá např. BRECHT ve svém *inscenačním modelu / Modellbuch* (1961) – určité principy herectví a fixovat určité interpretační možnosti, které budou další inscenační moci využít (*inscenační model**).

3/ Pojmu adaptace se často používá ve smyslu „překladu“ či víceméně věrné transpozice, hranice mezi těmito postupy však není vždy zřetelná. Adaptace zde znamená překlad přizpůsobující výchozí dílo novému recepčnímu kontextu, přičemž se části textu škrtají nebo se naopak vytvářejí nové, nezbytné pro nové ocenění díla. Adaptací je jak nové čtení klasických textů (koncentrace, nový překlad, připojování dalších textů, nové interpretace), tak postup při překladu díla z jednoho jazyka do druhého, kterým se dílo přizpůsobuje cílovému kulturnímu i jazykovému kontextu. Stojí za zmínku, že dnes celá řada překladů nese podtitul adaptace, což jak se zdá potvrzuje názor, že jakýkoliv zásah do původního díla, od překladu až po úplný přepis, je novou tvorbou. Formální přeměna jednoho žánru na žánr jiný není nikdy „nevinná“, ale vytváří nové významy.

AGITAČNÍ DIVADLO, AGITKA



Fr. *théâtre d'agit-prop*, angl. *agit-prop theatre*, něm. *Agit-Prop Theater*, šp. *teatro de agitación*.

1/ Agitační divadlo (z ruského *agitacia-propaganda*) je formou divadelní kulturní činnosti, *animace**, jejímž cílem je vzbudit zájem diváka o politickou či společenskou situaci. Objevilo se po ruské revoluci v roce 1917 a vyvíjelo se v SSSR a v Německu, hlavně po roce 1919, až do let 1932–1933 (kdy Ždanov vyhlásil socialistický realismus a Hitler se dostal k moci). Ve Francii měla snaha o agitační divadlo malý úspěch; jeho jediným pokusem o periodickou publikaci byla revue *Scène ouverte* (*Dělnická scéna*), která záhy zanikla.

2/ Agitka má vzdálené předky: již barokní jezuitské divadlo či španělská a portugalská *autos sacramentales** obsahovaly výzvy k činům. Vlastní agitka je však jako politický

prostředek ve službách mnohem radikálnější ideologie, ať už byla v opozici ke stávajícímu režimu (v Německu či USA) nebo jim byla přímo propagována (a byla jeho přímou propagací – viz Rusko ve 20. letech). Je to ideologie zřetelně levicového zaměření: kritizuje nadvládu buržoazie, vyznává marxismus, pokouší se propagovat socialistickou či komunistickou společnost. Hlavní rozpor tohoto kritického hnutí spočívá v tom, že jednou je ve službách politické linie, která se snaží získat převahu (Německo), jindy je vydáno na milost a nemilost příkazům „shora“, které má divadelní agitace šířit a pomáhat jim k vítězství (SSSR). Agitka tedy musí podle svého politického postavení vytvářet vlastní formy, nebo aplikovat program, který sama nevytvořila a vůči němuž by se mnohdy sama ráda vyhranila: z toho pramení křehkost a mnohotvárnost tohoto hybridního žánru, který je zároveň divadelní a politický.

3/ Divadlo agitace a propagandy je spjata s politickou aktualitou, proto je především ideologickou aktivitou, a nikoli novou uměleckou formou. Proklamuje svoje přání bezprostředně jednat, definuje se jako „agitační hra místo divadla“ či jako „informace plus scénické efekty“. Po agitce, jejíž projevy jsou jednorázové a efemérní, nacházíme jen málo stop: text je jedním z mnoha prostředků, jejichž úkolem je vzbudit politické uvědomění. Doprovázejí jej co nejjasnější a nejpřímější gesta a jevištní efekty; proto se agitka inspirovuje cirkusem, pantomimou nebo kabaretem.

Pro agitku je na prvním místě jasně srozumitelné a vizualizované politické poselství, a nemá proto ani čas, ani prostředky, aby vytvořila nový žánr nebo ideální typ: často funguje jen jako jakýsi „parní váleček“ (F. WOLF) neschopný nuancí. Formy, k nimž se uchyluje, nebo které si vypůjčuje, se mění podobně jako její obsah. Vzhledem k rozdílným kulturním tradicím se agitky v různých zemích liší. Představitelé agitky se nejčastěji opírají o některou z tradičních forem, jako jsou *commedia dell'arte*, cirkus, melodrama, a zároveň ji zevnitř kritizují. Tzv. „nižší žánry“, např. cirkus a pantomima, se přímo nabízejí, protože jsou účinné, „populární“, a protože poskytují důvěrně známou formu, do níž lze vložit nové, dokonce revoluční obsahy. I tehdy, když je hra natolik propracovaná, že vyprá-