

Když Tom Stoppard v sedmnácti letech dobrovolně opustil školu, „pořádně znuděný myšlenkou na cokoli intelektuálního“, a podle svých slov „prodal veškeré své řecké a římské klasiky v antikvariátu“, sotva by někoho napadlo, že se jednou stane autorem hry *Vynález lásky* (*The Invention of Love*, 1997), která se zabývá vztahem klasické filologie a básnictví a jejíž hlavní postavou je literární vědec. Viktoriánský filolog a básník Alfred Edward Housman neboli AEH patřil k výjimečným talentům na poli bádání i literární tvorby. V Oxfordu byl považován za nadějněho studenta, přesto ze záhadných důvodů, možná i záměrně, nesložil závěrečnou zkoušku a stal se zaměstnancem patentového úřadu. Důvodem jeho iracionálního chování mohla být láska ke spolužáku a poslíze i kolegovi Mosesu Jacksonovi, v jehož blízkosti chtěl žít. Teprve poté, co se Jackson oženil a odjel do Indie, vrátil se Housman k akademické kariéře a v roce 1911 se nakonec stal profesorem latiny v Cambridgi. Mezitím vydal roku 1896 sbírku *The Shropshire Lad* (Mladík ze Shropshiru), šedesát tři básní o ztrátě, osamělosti a smrti. Někteří ho proto nazývali „básníkem neštěstí“.

*Vynález lásky* je biografií, která přerůstá svůj žánr. V prvním jednání se Housman setkává se sebou samým, jakým byl v době, kdy nastoupil na univerzitu v Oxfordu, a vzpomíná na chvíli, kdy se zamiloval do spolužáka Jacksona. Druhé jednání zachycuje Housmanův život po odchodu z Oxfordu, práci v patentovém úřadě a chvíle trávené s Jacksonem. Tyto soukromé obrazy Stoppard střídá se scénami, v nichž je popisován vznik zákona zakazujícího fyzické projevy lásky mezi

dvěma muži, podle nějž byl později odsouzen a uvězněn Oscar Wilde. Právě jeho osud tvoří pozadí Housmanova příběhu. Wilde je dionýským protikladem střídmeho racionalisty Housmana. Ten si v duchu intencí doby lásku idealizuje, vztah s Jacksonem chce vidět jako bezvýhradné přátelství, přičemž se jako nadějný klasický filolog opírá o interpretaci řeckých autorů. V textu hry se vrací motiv Thébské družiny bojovníků, složené výhradně z dvojic mužů-milenců, kteří všichni padli v bitvě u Chairóneie. Takovou lásku chce prožít i Housman, obětovat se pro ideál, byť na konci života dochází k poznání: „Láska si nenechá rozmluvit svá darebáctví tím, že ji nazveme přátelstvím nebo nějak jinak.“

Proti Housmanově platonické lásce, která nikdy nedojde naplnění, je ve hře postavena láska fyzická, láska Wildeova, potrestaná a zrazená. Je to právě Oscar Wilde, který odolal naléhání přátel, aby odjel ze země a utekl před vězením, kdo se obětoval pro lásku, potažmo pro umění: „Lepší je být spadlou rachejtlí než nikdy nevybuchnout světlem.“ Fiktivní setkání obou básníků a učenců je vrcholem druhého dějství. Wilde po návratu z vězení, opuštěný milencem, kvůli němuž byl odsouzen, říká Housmanovi: „(...) jenže dřív, než mohl Platón popsat lásku, musela být milovaná bytost vynalezena. Nikdy bychom nikoho nemilovali, kdybychom dokázali nahlédnout za obzor svého vynálezu. Bosie je můj výtvar, moje báseň. V zrcadle vynálezu láska objevila samu sebe. Potom jsme uviděli, co jsme vytvořili – kousek ledu v dlani, který nedokážeme udržet ani pustit.“

Stoppardovým hrdinou je rozpolcený homosexuál, outsider popírající vědou básníka v sobě. Rozhodl se „postavit si pomník“ kritickým vydáním *Propertia*, zvolil rozum a práci, dost možná útěk před sebou samým. Stoppard učinil Housmana dramatickou postavou nejen kvůli napětí plynoucímu z potlačované sexuality, ale zejména pro jeho oscilování mezi zdánlivě neslučitelnými činnostmi, básnictvím a vědou. Sedmasedmdesátiletý hrdina čeká na břehu řeky Styx na převozníka, který jej odveze do Hádu. V okamžiku mezi životem a smrtí znovu prožívá podstatné momenty svého příběhu a zároveň vede dialog se svým mladým já, ve kterém odmítá možnost být básníkem a vědcem současně. „Jak mám zanechat stopu? Pomník trvalejší než bronz (...)“ ptá se student Housman. „AEH: Myslíte jako básník, nebo vědec? (...) HOUSMAN: Nejde být obojí? / AEH: Ne. Nikoli na prvotřídní úrovni.“ Stanovená teze je poté prozkoumána ze všech možných perspektiv, aby nakonec mohla být popřena.

Autor téma relativizuje hned v úvodu, a to mírou absolutní – smrtí. Základní situací celé hry je okamžik umírání. AEH si bolestně uvědomuje konečnost i trapnost vlastní tělesnosti: „Všechno je jasné. Mohu to klidně udělat pod sebe, noční sestra převleče prostěradlo a bez výčitky mě znovu uloží do postele. Tady v Evelynině sanatoriu jsou na mě moc hodní.“ Řeka Styx se Housmanovi v představách slévá s Temží, jejíž oxfordský úsek se jmenuje Isis – tak jako řecká bohyně oplakávající tělo svého na kusy rozřezaného manžela Osirise. Ve hře se několikrát vrací scéna zdánlivě bezvýznamného výletu lodkou. Osmnáctiletý Housman v ní prožívá nejšťastnější, možná jediný šťastný okamžik svého života. Právě tady totiž došlo k vynálezu lásky. „Dal jsi pusy psovi. Od toho dne se všechno ostatní zdálo marné a směšné: komická představa, že život se udržuje v rovnováze studiem,“ přiznává nakonec příteli Jacksonovi ve druhém jednání.

Jestliže svět řeckých a římských klasiků chápeme jako jedno z východisek západní civilizace, Stoppard přesvědčivě dokazuje, že naše kultura stojí na dezinterpretaci, náhodné i úmyslné, pramenící z neznalosti, pýchy i chvályhodných záměrů. Dějiny literatury jsou tak ukázány jako dějiny vzdalování se dokonalosti. Příkladem je právě viktoriánská doba, do níž je hra zasazena: na jedné straně byly klasické ctnosti předkládány jako vzor chování, na straně druhé byla zamlčována přirozená součást života ve starém Řecku a Římě – homosexualita. Klasikové se ve viktoriánské Anglii dočkali bezohledné cenzury. „Vím moc dobře, že o některých věcech se na Oxfordu otevřeně nemluví. Touha po pravdě je nejmenší ze všech lidských tužeb. V překladu Tibulla v naší univerzitní knihovně je zájmeno *on*, zastupující předmět básnickovy lásky, zaměněno zájmenem *ona*: a potom, když přejdete k pasáži, kdy *ona* uteče s něčí manželkou, se překladatel vyrovnává s krizí po svém – a básníková milce vynechá,“ říká ve hře mladý Housman.

Jazyk a interpretace literárního díla jsou důležitá témata hry. „Pravdu a nepravdu může skrývat i čárka ve větě. (...) Vypuštěním čárky a jejím vložení na jiné místo se z nesmyslu vyloupne smysl v básni, která se čte nepřetržitě od té doby, co byla před čtyřmi sty lety vytištěna s chybou. Malé vítězství nad neznalostí a omylem,“ říká hlavní postava hry. Stoppard patří ke generaci autorů, pro něž je slovo prostředkem poznání světa i nástrojem jeho změny. Proti dnešní devalvaci slov staví prostřednictvím Housmana hráz textové kritiky: „Intelekt a střízlivé uvažování, kongeniální, důvěrný vztah

k autorovi, zevrubná obeznámenost s jazykem, znalost starého písma kvůli těm chybujícím prstům, soustředění, poctivost, vrozená inteligence a potlačení vlastní umíněnosti – to je slušný základ pro textového kritika. Jinými slovy, skoro každý může být botanikem nebo zoologem. Textová kritika představuje absolutní vrchol vědeckého bádání.“

Jazyk jako téma se objevuje nejen ve *Vynálezu lásky*, ale i v dalších hrách Toma Stopparda. Stejně jako se v nich objevuje propracované historické a filosofické pozadí, pohrávání si s odkazy a citacemi z děl jiných autorů. Hlavním tématem je pro něj totiž kultura jako taková, je známý svou potřebou neustále číst, studovat, vzdělávat se a všechny své poznatky přetavit do kvalitativně nové formy. To pravděpodobně souvisí nejen s tím, že v sedmnácti rezignoval na školní vzdělání, ale také se zkušeností jeho dětství, během něž poznal několik kulturně naprosto odlišných prostředí a nakonec si bezezbytku osvojil jazyk a tradice země, z níž nepochází.

Tom Stoppard se narodil jako Tomáš Straussler v roce 1937 ve Zlíně, jako mladší syn v rodině lékaře Baťovy nemocnice. Židovský původ nehrál v jejich životě žádnou roli, dokud nevypukla válka. Rodina uprchla z Československa před nacisty nejprve do Singapuru a po napadení města Japonci odjela matka s dětmi do Indie. Otec je následoval další lodí, ta byla však torpédována a on zahynul. Marta Strausslerová se dvěma syny pak žila nějaký čas v Dáždžilingu, městě, kde se setkávali uprchlíci i usedlíci mnoha národností. Seznámila se zde s Kennethem Stoppardem, majorem britské armády. V roce 1946 se za něj provdala a on její děti adoptoval. Marta Stoppardová se rozhodla pro důslednou asimilaci. Čeština ze života rodiny vymizela, zůstaly jen „buchty“ a „švestkové knedlíky“. Malý Tom se sice svým českým původem chlubil ostatním dětem, neboť byl pro něj něčím exotickým, stejně jako život v Dáždžilingu, jinak se ale stal dokonalým Britem. Anglie je mu celoživotně synonymem bezpečí.

Formující vliv měla na Stopparda také doba, v níž dospíval. Polovina padesátých let byla obdobím kulturního zlomu, obzvlášť pro britské divadlo. Právě tehdy se měnil realistický, středostavovský styl a na londýnských jevištích se objevil Beckett, Osborne, Pinter. „Každý v mém věku, kdo chtěl po roce 1956 psát, chtěl psát divadelní hry,“ vzpomíná Stoppard. Divadlo si začalo uvědomovat samo sebe, možnosti, které má. Svým způsobem navázalo na obdobnou změnu, k níž došlo už ve dvacátých letech v britské literatuře a která přinesla modernismus.

Stoppard se nejprve vydal na dráhu novináře. Jakožto elév *Western Daily Press* psal všechno – dokonce i recenze na automobily, ačkoli ani neměl řidičský průkaz. V roce 1959 přešel do *Bristol Evening World*, kde se mimo jiné dostal k divadelním a filmovým recenzím. Získal kontakty v divadelním světě a už v roce 1958 se pokusil napsat hru. Stoppardovou prvotinou se ale stala až o dva roky později *Procházka po vodě* (*A Walk on the Water*, 1960), která se podle jeho vlastních slov až příliš podobala Millerově *Smrti obchodního cestujícího*. Název přiznává inspiraci amatérskou inscenací Shakespearovy *Bouře* v Oxfordu. Tato exteriérová podívaná v parku u jezírka pracovala se západem slunce a prknem umístěným pod hladinou, takže Ariel ve chvíli osvobození skutečně chodil po vodě. Téhož roku napsal Stoppard ještě aktovku *Hazardní hráči* (*The Gamblers*, 1960), skutečný úspěch se ale dostavil až o šest let později.

Stopparda podporoval nejen jeho bristolský nadřízený v kulturní rubrice Anthony Smith, ale především se mu podařilo získat londýnského agenta Kennetha Ewinga. V roce 1963 tedy definitivně přesídlil do Londýna, kde získal místo v redakci *Scene*. Časopis sice po půl roce zkrachoval, ale z nastoupené cesty už nebylo možné sejít. Stoppard byl bez zaměstnání a několik let notoricky bez peněz. Díky přímluvě kritika a dramatika Charlese Marowitze však získal stipendium Fordovy nadace a odjel do Berlína, kde pracoval na své další hře, v níž použil okrajových postav ze Shakespeara *Hamleta* k rozehrání vlastní fantazie až beckettovským způsobem – hrdiny tu jsou dva zmatení, bezvýznamní pěšáci, hledající smysl v situaci, v níž se nacházejí, a kráčejíci vstříc nevyhnutelné smrti. Umění se mu stalo tématem. Berlínská urverze měla ještě název *Rosencrantz a Guildenstern potkávají krále Leara* (*Rosencrantz and Guildenstern Meet King Lear*, 1964) a byla předvedena v rámci autorské dílny ve Stoppardově vlastní režii. Definitivní znění pak vzniklo o dva roky později pod názvem *Rosencrantz a Guildenstern jsou mrtví* (*Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*, 1966). Anglická premiéra v roce 1967 přinesla v dramatikově kariéře pozitivní obrat, i když paradoxně mohla být jejím koncem. Hru totiž nastudoval amatérský soubor v Oxfordu a reakce byly vesměs odmítavé. Jedinou pochvalnou recenzi napsal Ronald Bryden, který byl schopen oprostít se při vnímání textu od nepřilíš zdařilé inscenace. Díky jeho dobrozdání si hru vyžádalo londýnské Národní divadlo, které ji uvedlo v hlavních rolích s Kennethem Tynanem a Laurencem Olivierem. Tom Stoppard se stal přes

noc hvězdou. Uznání získal především za jazykovou a stylovou vytríbenost.

Na základě poptávky po dalších hrách přepracoval Stoppard jednoaktovku *Kritikové* (The Critics) na celovečerní parafrázi detektivek Agathy Christie *Ten pravý inspektor Hound* (The Real Inspector Hound, 1968) a *Procházku po vodě* na *Jsem volný jako ten pták* (Enter a Free Man, 1968). Mladý dramatik měl náhle v Londýně na repertoáru tři inscenace! Dostával také filmové nabídky, z nichž čtyři odmítl, přijal pouze práci na scénáři podle Brechtovy hry *Život Galileův* (Leben des Galilei, 1937–39/1945–47). Ačkoli byl scénář zamítnut, práce nepřišla vniveč – jako ostatně u Stopparda nikdy. Připravený materiál využil ve hře *Galileo* (1973), v níž stvořil svou první postavu racionalistického vědce. Základní devizou Galilea Galileiho je jeho schopnost přežít, což považuje za užitečnější než se nechat upálit jako „nerozumný muž“ Giordano Bruno. Metoda postupného přepracovávání látek zůstala Stoppardovi vlastní. Dalším příznačným rysem jeho práce je kombinování zdánlivě nesouvisejících témat – dramatik sám se označuje za kuchaře, který mísí ingredience. Své látky navíc zkoumá z různých stran. Jim Hunter, autor řady stoppardovských studií, tuto schopnost zcela otočit úhel pohledu ve chvíli, kdy se věc zdá jasná, nazývá metodou „A minus A“.

Stoppardova hvězda dále stoupala se *Skokany* (Jumpers, 1972) i *Travestiemi* (Travesties, 1974). Ve hře *Skokani* se rozhodl spojit téma morálky a formu frašky. Základem hry je metafora, jejímž prostřednictvím si podle Jana Hančila „vyřizuje účty s moderní filosofií, zejména s logickým pozitivismem a behaviorismem. Moderní filosofové těchto směrů jsou pro něj ekvilibristé, kteří provozují morální prostocviky bez jakéhokoli pocitu odpovědnosti. Proto z nich udělá skupinu akrobatů – skokanů. Jediný, kdo se této kratochvíle neúčastní, je filosof etiky George Moore. Oba výše zmíněné směry etiku ignorují jako bezpodstatný obor, operující pouze se subjektivními argumenty a tvrzeními.“ Paradox hry tkví ve faktu, že se obrátce morálky Moore nechá živit svojí ženou, které není ani schopen věnovat patřičnou pozornost, takže ta volí mimomanželský poměr s jedním z jeho oponentů. Další pohled na morálku přináší scéna televizního přenosu z přistání Angličanů na měsíci – kvůli technické závadě se ze dvou astronautů může vrátit jen jeden a miliony diváků sledují jejich rvačku o místo v modulu.

Stoppardovým návratem k tématu umění je rozhlasová hra *Umělec sestupující po schodišti* (Artist Descending a Stair-

case, 1972), jakási předehra slavnějších *Travestií*. Řeší v ní otázku rozdílu mezi řemeslem a uměním, který vidí v imaginační. Zároveň ale vyzdvihuje nutnost ovládnutí materiálu. Ostatně samo Stoppardovo dílo je důkazem uvedené teze. Stěžejní hrou s tímto tématem jsou už zmíněné *Travestie*, v nichž se setkávají revolucionář Lenin, dadaista Tristan Tzara a modernista James Joyce. Každý z nich představuje konkrétní stanovisko k významu a smyslu umění – pro Lenina je nástrojem společenské změny, pro Tzara předmětem destrukce, pro Joyce vážnou prací, úctyhodným životním dílem. Tak jako Joyce v *Odyseovi* parafrázuje Homéra, Shakespearova *Hamleta*, Mozartova *Dona Giovanniho* či Bibli, zakládá Stoppard své *Travestie* na Wildeově hře *Jak důležité je mít Filipa*. Hlavní postavou je zde anglický konzul Henry Carr, který představuje Algernona v amatérské inscenaci produkované právě Joycem. Intelektuální diskurs o smyslu umění je tímto podroben „našemu“ úhlu pohledu – vnímáme historii skrze „obyčejného“ člověka, jehož chatrná paměť dává autorovi takřka dadaistickou svobodu.

*Travestiemi* také vstoupila do Stoppardových her politika. Ruskou revolucí, marxismem a jeho následky ve východní Evropě se zabýval i v dalších textech. V roce 1977 mu bylo čtyřicet let a patřil k renomovaným autorům. Možná i proto jej začala zajímat situace umělců, kteří ve svých zemích nemohli pracovat. Tehdy vznikly hry *Profesionální faul* (Professional Foul) a *Každý hodný hoch zaslouží odměnu* (Every Good Boy Deserves a Favour), z nichž první se zabývala českými, druhá ruskými disidenty. Stoppard k tomu říká: „To není náhlá konverze na cestě do Damašku. (...) Angažoval jsem se tehdy v Amnesty International (...). BBC mě vybídla napsat televizní hru. A když Amnesty International vyhlásila rok 1977 rokem vězňů svědomí, myslel jsem, že televizní hra může pomoci jejich věci (...). Prostřednictvím televize oslovíte více diváků než divadelní inscenací.“ Konkrétními politickými problémy se zabývají i další Stoppardovy hry. *Noc a den* (Night and Day, 1978) popisuje střet ideologií v koloniální Africe, další „politickou“ hrou ze sedmdesátých let je *Krhútův Macbeth* (Cahoot's Macbeth, 1979), věnovaný Pavlu Kohoutovi, který je určen pro společnou inscenaci s aktovkou *Doggův Hamlet* (Dogg's Hamlet, 1979). *Hapgoodová* (Hapgood, 1988) zachycuje špionážní prostředí v období tzv. studené války, v *Indické tuši* (Indian Ink, 1995) se Stoppard zabývá důsledky britské imperiální politiky v Indii, v trilogii *Pobřeží Utopie* (The Coast of Utopia, 2002) sledujeme úsilí o uskutečnění myšlenek

utopické společnosti. Umění a politika se u Stopparda prolínají. Ve hře *Každý hodný hoch zaslouží odměnu* vystupuje imaginární symfonický orchestr, v *Krhútově Macbethovi* probíhá divadelní inscenace, v pozdějším *Rock'n'Rollu* (2006) se řeší nejen otázka marxismu, ale i výklad sapfické poezie.

Kromě toho se Stoppard k tématu umění vrátil také osobně laděnou až autobiografickou romantickou komedií *To pravé* (*The Real Thing*, 1982). Ta patří k dramatikovým nejúspěšnějším hrám – možná i proto, že je z nich nejrealističtější. Při psaní příběhu rozpadu manželství Stoppard čerpal z osobních zkušeností. Za rozvratem jeho prvního svazku s Jose Ingleovou stála jeho posedlost psaním. Druhé manželství s lékařkou, autorkou několika knih o zdraví a televizní moderátorkou Miriam Stoppardovou se rozpadlo kvůli Stoppardově vztahu s herečkou Felicity Kendalovou, která posléze hrála v londýnské premiéře hry. Hlavní postavu dramatika Henryho autor využívá k definici své profese a dialogy z Henryho her ironicky komentují dění v životě postavy. Najdeme zde Stoppardovu nejosobnější obhajobu jazyka, vyznání důvěry ve slova, která mohou být „nevinná, neutrální, přesná, označující to či ono, takže pokud o ně pečuješ, můžeš jejich pomocí stavět mosty přes nedorozumění a chaos. Když máš ta pravá slova v pravém sledu, můžeš postrčit svět“ (překlad Jitky Sloupové). V červnu 1989 jako bychom slyšeli ozvuk této myšlenky u Václava Havla v esaji *Slovo o slovu*: „Totéž slovo může jednou zářit velkou nadějí, podruhé vysílat jen paprsky smrti. Totéž slovo může být jednou pravdivé a jednou lživé, jednou oslňující a jednou šálivé, jednou může otevírat nádherné perspektivy a jednou může jen pokládat na zem kolejnice vedoucí do celých souostroví koncentračních táborů.“

V *Arkádii* (*Arkadia*, 1993) je literatura – ale nejen ona – přímo předmětem zkoumání. Bernard Nightingale přijíždí na panství Coverlyových posedlý představou, že lord Byron zde před dvěma sty lety v souboji zabil básníka Ezru Chatera a poté uprchl z Anglie. Zároveň tu bádá Hana Jarvisová o historii zahradní architektury a hledá stopy po záhadném poustevníkovi, který měl ve zdejší zahradě žít ve stejné době. Na jedné straně tak vidíme poněkud frigidní feministku ve střetu se sexistickým šovinistou, kteří v současnosti pátrají každý po kýženém objevu ve svém okrajovém oboru, na druhé straně sledujeme, co se před dvěma sty lety skutečně odehrálo. Tématem hry je realita v kontrastu s našimi metodami poznání a naší konstrukcí historie. Důležitá je badatelská vášeň, touha přiblížit se odpovědi. Co člověk zkoumá a jaký je výsledek, se



z historického hlediska jeví jako podružné. Zatímco geniální třináctiletá Thomasina se zabývá teorií chaosu a uvádí tím do rozpaků svého učitele Septima Hodge, jiní počítají tetřívky nebo vymýšlejí koncepty zahrad. Bájná Arkádie se stala synonymem ráje na zemi, ale ráj je jak známo ohrožen poznáním, které přináší smrtelnost. Stoppard chtěl původně hru nazvat *Et in Arcadia ego* – latinským nápisem z náhrobku na dvou obrazech Nicolase Poussina *Pastýři v Arkádii* –, protože ani v sebeidyličtějších prostředí nesmíme zapomínat na smrt. Když Thomasina dospěje k poznání lásky, umírá – metaforicky spálena vlastním plamenem. A Septimus Hodge, který příliš pozdě pochopí hloubku jejích i svých citů, se stane poustevníkem v zahradním altánu. Mementem jako by byla postava patnáctiletého Guse, potomka rodiny Coverlyových, jehož mlčení je výmluvným komentářem ke snahám o poznání.

Vrcholným dílem se mělo stát Stoppardovo *Pobřeží utopie* (*The Coast of Utopia*, 2002), devítihodinová trilogie z roku 2002 o osudech ruské inteligence, soustřeďující se v opozici proti vládě cara Mikuláše I. Děj se odehrává ve třech dekadách mezi lety 1833 a 1865 v Rusku a pařížském a londýnském exilu. První díl s názvem *Plavba* (*Voyage*) naplňuje Stoppardův záměr napsat „čechovovskou“ hru. Odehrává se na statku Bakuninových v Premukinu, dále v Moskvě a Petrohradu. Bakunin a jeho čtyři sestry, z nichž každá hovoří pěti jazyky, což ovšem v Premukinu neznamenaá vůbec nic, jsou nadšeni příjezdem myslitele Bělinského, který neumí žádný cizí jazyk, ale dokáže plamenně hovořit o nutnosti změny, literatuře a vztahu Ruska k západnímu světu. Ve druhém díle, *Ztroskotání* (*Shipwreck*), přichází na scénu hlavní postava Alexandr Gercen, spisovatel, filosof a vůdčí osobnost proticarského hnutí, stoupenec francouzského utopického socialismu. Revoluční rok 1848 přinesl Gercenovi nejen zklamání, ale také tragický rozpad rodiny – manželčinu nevěru, smrt syna i matky. Třetí část trilogie, *Záchrana* (*Salvage*), ukazuje Gercenův život v Londýně, kam odjel v roce 1851. Zakládá tiskárnu ruských samizdatových autorů a píše svoje životní dílo – sedmidílné paměti *O tom, co bylo* (*Byloje i dumy*, 1852–67). Z chůvy jeho dětí Natálie Ogarevové se posléze stává jeho nová životní partnerka, jeho Svobodná ruská tiskárna krachuje a Gercen se uchýlí do Švýcarska.

A. J. Liehm popsal své dojmy z derniéry inscenace této hry v britském Národním divadle v eseji nazvaném *V Londýně, na pobřeží utopie*: „Rodina – rodiče, čtyři dcery, syn – jako by vystoupili odněkud z Čechova. Milují a rozcházejí se, jsou

šťastní i nešťastní, všechno je to jaksi známé. Jenže záhy je všechno jinak. Hosté i nejstarší syn se všemi svými lidskými problémy jsou ta hrstka intelektuálů, kteří – jak říká Berlin, a po něm Stoppard – přeměnili ruskou inteligenci v politickou sílu. (...) Stoppard mění ty okamžiky lidských osudů prostoupených filosofickou a politickou diskusí ve znamenité divadlo a většinou nová britská herecká generace to naplňuje neuvěřitelným, pravdivým životem. Diskuse mezi Čadajevem a Bělinským zvedá ze sedadel tisícíhlavé obecnost, které přerušuje představení dlouhotrvajícím potleskem, který platí současně textu i jeho interpretům a režisérovi.“ Na rozdíl od A. J. Liehma však většina britských recenzentů litovala, že pro přílišný respekt k autorovi nedošlo k redukci materiálu, a Stoppard sám přiznal: „Nakonec mi zkratovaly obvody. Mám vražednou neurózu: strach, že nenajdu klíčovou informaci, která může dát mé práci nový rozměr. A tak se zahltním.“

Zatím poslední Stoppardovou hrou je *Rock'n'Roll* (2006), v němž je znovu centrem autorova zájmu politika, a to přímo události české historie – odehrává se mezi lety 1968 a 1990 v Praze a Cambridgi. Díky tomu, že *Rock'n'Roll* je o československé komunistické totalitě, tedy o tématu, které důvěrně známe, můžeme lépe než kdy jindy sledovat autorovu metodu. Stoppard je dramatik analyzy. V předmluvě ke hře uvádí prameny, z nichž čerpal, především samizdatovou literaturu. Různé postoje, názory a diskuse, které v disentu postupně během let krystalizovaly, dokázal sloučit ve dvou stěžejních postavách Jana a Ferdinanda, aniž by působili neživotně. Zároveň se mu podařilo bez moralizování vystihnout cesty ke spolupráci s mocí.

Když stál Tom Stoppard v roce 2007 na jevišti Národního divadla v Praze a děkoval se po premiéře hry *Rock'n'Roll*, jako by se tím uzavřel jeho „český příběh“: od roku 1937, kdy se narodil, přes rok 1977, kdy navštívil komunistické Československo, až k onomu premiérovému okamžiku roku 2007. Kdyby byl postavou své hry, potkal by se sám se sebou v těchto časových rovinách a prozkoumal, zda se jeho příběh mohl vyvíjet jinak. Tom Stoppard je světovým dramatikem, kterého jsme si přivlastnili, rádi se chlubíme jeho českým původem a přisvojili jsme si i jeho přátelství s Václavem Havlem, jemuž kdysi dedikoval hru *Profesionální faul*: „Někdy v roce 1967 jsem se seznámil s hrami Václava Havla. Nemělo to nic společného s tím, že je Čech. Vůbec nic. Kdybych byl nevěděl, odkud pochází, nemělo by to vůbec žádný vliv na to, že když jsem si přečetl *Zahradní slavnost* a později *Vyrozumění*, věděl

jsem, že Havel, jako dramatik, je můj člověk. (...) Nezačal jsem se tedy zajímat o jeho hry, protože je Čech, ale probudil se ve mně zájem o mou původní vlast, protože se mi líbily Havlovy hry.“ Pravdou je, že oba dramatici jsou v jistém smyslu uměleckými blíženci a bylo by zajímavé vědět, do jaké míry se Stoppardova představitost zabývala možností, že mohl být na Havlově místě.

Stoppardovy hry se vyznačují kultivovaným jazykem, který je plný slovních hříček a nečekaných obrátů, dialogy jsou jazykovými souboji, za replikami můžeme odkrýt složité pozadí. Jeho postavy se zabývají filosofií, vysokou matematikou, fyzikou či filologií, ale činí tak pro diváka překvapivě zábavně. Stejně Stoppard žongluje se strukturou svých her, ať si pohrává s tématy a formou jiných textů, nebo mísí historické roviny a nesourodá prostředí. Jeho styl trefně komentuje Jim Hunter: „Stoppardovy hry mě svádějí k představě pouličních hiphopových tanečníků či skateboardistů, kteří v nějaké velké historické budově – třeba katedrále, paláci či úřadu – skáčou s rachotem po obrovských schodištích, krouží brilantně kolem masivních sloupů a jejich lomoz a hlasy se rozléhají v ohromných prostorách. Když si vychutnáváte tuto sice neuctivou, ale obratností překypující podívanou, neztrácíte přitom povědomí o těch ohromných budovách, ani o tom, co znamenají. Stoppardovy hry v sobě unikátně spojují zábavu a vážně míněné výzvy k vzájemnému porozumění. Stoppard vymýšlí vtipy a komické výstupy a zároveň píše o morální odpovědnosti, o dobru a o našem vědeckém, matematickém či filosofickém chápání reality.“

Tom Stoppard se nezdržuje margináliemi. Jeho hry jsou všechny v jistém smyslu politické, protože se zabývají životem polis – životem společnosti, otázkami morálky a odpovědnosti. Ale v centru jeho zájmu je téma významu, smyslu jazyka. Pokřivenost jazyka u něj odkazuje k pokřivenosti myšlení, zkoumá vztah mezi tím, co je řečeno a co je myšleno.

Náročná témata i forma Stoppardových her mohou u mnohých vzbudit až ostych, čtenářskou a diváckou obavu, zda bude člověk schopný dostatečně porozumět. „Jsem staromódní, pro mě je důležitý příběh. (...) Kdybych chtěl šířit myšlenky, psal bych eseje, a ne hry,“ říká Tom Stoppard v rozhovoru s Janou Machalickou. „Vždycky jsem hodně četl, ale studiu jsem se nikdy příliš nevěnoval. Dramatik toho moc vědět nemusí, jistě, když sbírá materiál, musí leccos přečíst, ale není to povinnost. Záleží na momentální potřebě. Například Arkádii vůbec nepovažuji za složitou a sofistickou hru, rozhodně

nevznikla na základě mých hlubokých znalostí, prostě něco jsem si tu a tam přečetl třeba z dějin zahradní architektury. Pak jsou hry, pro které vůbec nemusíte nic přečíst, a to mně vyhovuje čím dál víc, už nemám tolik času jako dřív, musím s ním šetřit. Vy říkáte, že mé hry vypadají, jako kdybych zvládl několik vědních oborů, to je zdání,“ dodává.

Intelektuální pozadí je pro Toma Stopparda prostorem pro hru. Jeho texty se nehrají proto, že jsou intelektuální, ale proto, že jsou zábavné. Na tom si dramatik dává záležet. Legendární je historka z premiéry *Rosencrantze a Guildensterna* – autor nevydržel v hledišti a znejistěn reakcemi publika zamířil raději do baru, kde se svěřil svému příteli: „Ta hra nefunguje. Nesmějou se. Už nikdy nenapíšu hru, která by v prvních třiceti vteřinách neměla jeden zaručený smích.“ Diváci možná nepochopí všechny citace a narážky Stoppardových her, ale poznámkový aparát si kvůli tomu číst nemusejí. Protože zaručeně pochopí něco daleko podstatnějšího – příběh, živoucí postavy, humor.

Lenka Koliňová Havlíková