

# JÁRA CIMRMAN (LADISLAV SMOLJAK, ZDENĚK SVĚRÁK) DLOUHÝ, ŠIROKÝ A KRÁTKOZRÁKÝ

## CHARAKTERISTIKA UMĚLECKÉHO TEXTU

VŠEVĚD: Byl tady jeden a ten mu ho chtěl taky sundat. Já mu povídám, zkus mu ho namydřit. On pak jde líp dolů. A tak on přišel k obrovi s kbelíkem a rozdělával si mydlinky. A jak se tak v tom kyblíku ráchal, tak ho Koloděj zašláp.

ZLATOVLÁSKA: Namydřit? Sundat? To bude prsten!

BYSTROZRÁKÝ: To jsem zvědav, jak to zrýmujete! Prsten!

ZLATOVLÁSKA: Vzrušením se mi dme prs (*ukáže*) ten.

VŠEVĚD: Jen ho tak lehce podrážkou přimáček a bylo po něm.

ZLATOVLÁSKA: Chudáček.

BYSTROZRÁKÝ (*dorýmuje*): Plaváček!

VŠEVĚD: Byl to dobrý člověk, říkal Koloděj. Zvláště prsíčka si pochvaloval.

ZLATOVLÁSKA: On žere lidi?

JASOŇ (*dokončí za ni*): Že se nestydí!

VŠEVĚD: Koloděj má lidi rád.

ZLATOVLÁSKA: Jasoni, mám o tebe strach. Ach.

KRÁL: Hrome, nerad bych posloužil obrovi k snědku. Jí taky starší osoby? Dědku? (*Všichni jsou zděšeni.*)

VŠEVĚD: Pojd' sem blíž. Chceš, abych ti ukázal zuby?

KRÁL: Pořád chcete rýmovat... Řek jsem k snědku. Co jsem s tím moh dělat?

## Analýza uměleckého textu

- zasazení výňatku do kontextu díla

Seminář:

Prof. L. Smoljak seznamuje diváky s tím, že Jára da Cimrman byl největším světovým sběratelem pohádek, ačkoli považoval pohádky za nevhodné pro děti, protože zobrazují nereálný život. Pohádky sbíral na českém venkově, ale musel své činnosti zanechat, protože ho o pohádkové knihy oloupili sedláci z Chlumce. Začal psát vlastní pohádky, které však u dětí nebyly úspěšné. Dále se přednášející prof. Smoljak věnuje samotnému dílu Dlouhý, Široký a Krátkozraký, hovoří o úpravách textu, které bylo nutné provést (např. snížení počtu mrtvých postav a snížení sklerózy děda Vševěda), aby se pohádka mohla hrát na jevišti. Aby diváci neutekli, sděluje jim profesor Smoljak, že je zamčený hlavní vchod a že je na závěr hry čeká jevištní zázrak. Na konci přednášky si na scénu přivádí jevištního technika a chce po něm, aby divákům sdělil, jak funguje mechanismus zmiňované proměny. Jevištní mistr je však skoupý na slovo.

1. obraz

Princ Jasoň vysvětluje divákům, že má zlého bratra Drsoně, své dvojče, a že jde za princeznou Zlatovláskou. Na cestu se ptá něměho pocestného.

2. obraz

Na scéně se objevu princ Drsoň a sděluje totéž co Jasoň, jen své sdělení prokládá slovem *sakra*.

3. obraz

Král hovoří s princeznou Zlatovláskou, jež je zakletá v muže, o tom, že jejich neštěstí ještě není tak hrozné. Přijíždí princ Jasoň a po počátečním nedorozumění mu dojde, že muž, který stojí vedle krále, je princezna Zlatovláška. Rád by ji nejprve osvobodil, a teprve poté se s ní oženil. Král i princezna souhlasí. Jasoň ještě stihne princezně vysvětlit, že má zlého bratra Drsoně. Drsoň krátce nato přijíždí,

a když se dozví, co všechno dostane princezna věnem, souhlasí s okamžitým sňatkem. Princezna by však chtěla zpátky svou bývalou krásu, a tak král slíbí její ruku tomu, kdo ji ze zakletí vysvobodí.

#### *Přestávka*

#### 4. obraz

Na scéně stojí Bystrozraký se silnými brýlemi a hovoří zády k divákům. Pocestný ho otočí, a tak Bystrozraký opakuje svou řeč znovu. Vysvětluje, že jeho dva kamarádi Dlouhý a Široký již zemřeli a on si zkazil oči při učení cizích jazyků. Když přijdou Jason, Zlatovláska a král, Bystrozraký si dokonce splete princeznu s koněm. Družina souhlasí s tím, že se Bystrozraký stane jejich průvodcem. Bystrozraký trvá na tom, že se nejprve musí jít za obrem Kolodějem, protože by jim to jinak obr neodpustil. Také všechny varuje, že s obrem je potřeba mluvit pouze ve verších.

#### 5. obraz

Celá skupina hovoří s dědem Vševědem v jeho sluji. Děd si vede svou, hovoří o tom, že u něj byl na návštěvě obr Koloděj, nebo o tom, jak chytá trpaslíky. Mezi řečí však občas zmíní něco podstatného, takže skupina zjistí, co potřebovala – že je obrovi nutné sundat prsten a jím se potom třikrát dotknout Zlatovlásky, aby se jí vrátila její bývalá krása.

#### 6. obraz

Skupina hledá obra Koloděje, průvodce Krátkozraký se musí ptát na cestu pocestného.

#### 7. obraz

Když skupinka dorazí k obru Koloděj, ani to nepozná, protože na scéně jsou vidět jen jeho obrovské boty. Princ Jason se s obrem utká, ale prohraje – obr se ubránil a prsten si pro jistotu schoval do kapesníku, který schoval do kapsy. Krále napadne, že by bylo dobré obra rozplakat, a tak mu vyprávějí historku o tom, že by mohl mít Koloděj rodinu s obryní Stáňou, jenže ta ho nechce, protože Koloděj žere lidi. Obr se rozpláče, vytáhne kapesník a prsten spadne na zem. Je vyhráno.

#### 8. obraz

Družina se na zpáteční cestě setkává s mlčícím pocestným. Král už to nevydrží a kopne ho do zadku za to, že jim nikdy neporadil ale pokaždé dostal zapláceno. Muž náhle promluví – ve skutečnosti to byl zakletý osel, který se kopancem vysvobodil ze zakletí.

#### 9. obraz

Když se král, princezna, Krátkozraký a děd Vševěd dosyta najedí, dochází na jevištní zázrak. Princezně odletí knír, přiletí blond paruka a nafouknou se jí ňadra. Poté odchází s Jasonem do královských komnat. Na scéně zůstává jen Bystrozraký, který se zásobuje jídlem. S křížkem „po svatbě“ vstupuje Drsoň, ale příliš mu to nevadí. Bystrozraký se loučí s diváky a odchází do širého světa.

- **téma a motiv**

téma: obr Koloděj

motivy: prsten, rýmy, mydlinky, kanibalství

- **časoprostor**

prostor: sluj děda Vševěda

čas: není znám, pohádky se odehrávají neznámo kdy

- **kompoziční výstavba**

Každý hra DJC se skládá ze dvou částí, tj. odborného semináře a samotné hry. Tato hra se dělí na 9 obrazů.

- **literární forma, druh a žánr**

drama, drama, komedie

- **vypravěč**

v dramatu se neurčuje, vypravěč se projevuje pouze ve scénických poznámkách

- **postava**

Vševěd: má silnou sklerózu, je plešatý (vlasu mu vytrhala matka), mluví z cesty, dokáže ukázat zuby (protézu ve sklenici), zná se s obrem Kolodějem, rád chytá trpaslíky a učí je zpívat  
 Zlatovláska: zakletá v muže, předtím měla útlý pas, malou nožku, zlaté vlasy a ňadra dmoucí, hodná, starostlivá

Bystrozraký: dříve skvěle viděl, nyní trpí krátkozrakostí, umí mnoho cizích jazyků a nářečí, kvůli své oční vadě působí zmateně

Jason: princ, dvojče bratra Drsoně, je statečný, jezdí na koni, nebojí se boje s obrem Kolodějem, právem si vyslouží Zlatovlásku

Král: bodrý chlapík, netrpělivý, zvyklý jednat zbrkle

Drson: dvojče prince Jasoně, zlý, chamtivý, jde mu jen o peníze

Pocestný: až téměř do konce hry je němý, jde o zakletého osla

- **vyprávěcí způsoby**

přímá řeč jednotlivých postav

- **typy promluv**

dialog (polylog) postav ve sluji děda Vševěda

- **jazykové prostředky a jejich funkce ve výňatku**

|                         |   |
|-------------------------|---|
| hovorové slovo          | <i>líp, ráchat se</i>   |
| zdrobnělina             | <i>mydlinky, kyblík, chudáček, plaváček, prsíčka</i>                      |
| nespisovné slovo        | <i>zašláp, přimáčk, řek, moh</i>  |
| věta zvolací            | <i>To bude prsten!, To jsem zvědav, jak to zrýmujete!, Že se nestydí!</i> |
| knižní slovo            | <i>dme (dmout)</i>  |
| scénické poznámky       | <i>(ukáže), (dorýmuje), (dokončí za ni), (Všichni jsou zděšeni.)</i>      |
| ustálené slovní spojení | <i>bylo po něm, k snědku</i>  |
| zhrubělé slovo          | <i>žere</i>   |
| hanlivé slovo           | <i>dědek</i>  |
| nedořečenost            | <i>Pořád chcete rýmovat...</i>  |
| řečnická otázka         | <i>Co jsem s tím moh dělat?</i>   |

- **tropy a figury a jejich funkce ve výňatku**

|            |  |
|------------|--|
| eufemismus | <i>bylo po něm</i>   |
| dvojsmysl  | <i>Byl to dobrý člověk, říkal Koloděj., Koloděj má lidi rád.</i> |

## Literárněhistorický kontext

- **kontext autorovy tvorby**

Svěrák, Smoljak – od 70. let 20. století až do dneška (bez Smoljaka, ten do 6. 6. 2010)

Cimrman – konec 19., začátek 20. století

Divadlo Jára Cimrmana

- vznik r. 1967, první hra *Akt*

- nyní sídlí v Praze-Žižkov

- hlavní autorská dvojice Ladislav Smoljak (+ 2010) a Zdeněk Svěrák

- herci Petr Brukner, Miloň Čepelka, Jan Hraběta, Jan Kašpar, Bořivoj Penc, Pavel Vondruška...

- autorem her je fiktivní Jára (da) Cimrman: „Podle některých badatelů zapomenutý a znovuobjevený český génius z přelomu 19. a 20. století, který zasáhl do mnoha oborů. Byl to osobitý dramatik, filozof, gynekolog-samouk, lyžař, důvěrný přítel a učitel Alberta Einsteina, vynálezce a daltonista, důvěrný nepřítel T. A. Edisona.“

- herci jsou amatéři a pouze muži

- celkem 15 her, každá hra se skládá z odborného semináře a aktovky (= jednoaktové hry)

[www.zdjcz](http://www.zdjcz)

Ladislav Smoljak (\*9. prosince 1931, +6. června 2010)

- filmový a divadelní režisér, scenárista, herec

- vystudoval matematiku a fyziku na vysoké škole pedagogické (poté co nebyl přijat na DAMU obor režie)

- asistent na UK – Fakulta technické a jaderné fyziky

- 3 roky učitel na gymnáziu v Brandýse n. Labem

- 2 roky učitel večerní školy ve strojárnách a slévárnách v Brandýse

- redaktor časopisu *Mladý svět* → podílel se na vzniku čtenářské ankety *Zlatý slavík*

- nakladatelský redaktor MF a *Mladý svět*

- v 70. letech scenárista FS Barrandov

- třikrát ženatý a rozvedený, má 4 děti

- společně se Z. Svěrákem a J. Šebánkem založili Divadlo Jára Cimrmana

- vedl také vlastní Divadlo Jára, přejmenováno na Divadlo Láďa

Zdeněk Svěrák (\*28. března 1936)

- je spoluautorem her Divadla Jára Cimrmana (vyjma *Vyšetřování ztráty třídní knihy*)

- český humorista, dramatik, scenárista, spisovatel, textař a herec

- vystudoval český jazyk a literaturu na vysoké škole pedagogické

- učitel na základní škole v Měcholupech a na gymnáziu v Žatci

- 1961–69 – redaktor Čsl. rozhlasu a člen KSČ

- 1977–91 – scenárista FS Barrandov

- společně s L. Smoljakem a J. Šebánkem založili Divadlo Jára Cimrmana

- pseudonym Emil Synek

- spolupracuje se skladatelem Jaroslavem Uhlířem – písničky pro děti, filmová hudba

- spolupracuje se svým synem Janem – filmy od 90. let

- Oscar za film *Kolja* (nejlepší zahraniční film roku 1996), Český lev za scénář k filmům *Kolja* a *Vratné lahve*

Hry Divadla Jára Cimrmana v chronologickém pořadí:

- *Akt* (1967)

- *Vyšetřování ztráty třídní knihy* (1967)

- *Domácí zabijačka* (1968) (autor: Jiří Šebánek, pak se pohádali a stáhli ji z repertoáru)

- *Hospoda na mýtině* (1969)

- *Vražda v salonním coupé* (1970)
- *Němý Bobeš* (1971)
- *Cimrman v říši hudby* (1973)
- *Dlouhý, Široký a Krátkozraký* (1974)
- *Posel z Liptákova* (1977)
- *Lijavec* (1982)
- *Dobytí severního pólu* (1985)
- *Blaník* (1990)
- *Záskok* (1994)
- *Švestka* (1997)
- *Afrika* (2002)
- *České nebe* (2008)

- **literární / obecně kulturní kontext**

dramatická tvorba po roce 1945 – tzv. divadla malých forem  
satirické drama, mystifikace

divadlo Semafor (Sedm malých forem) – založeno Jiřím Suchým r. 1959

- hudebně zábavné divadlo
- dominantní dvojice Suchý, Šlitr
- později přibyli Grossmann a Šimek
- inscenace *Jonáš a tingl-tangl*, *Návštěvní den*, *Kytice*

Divadlo Na zábradlí – text-appealový typ divadla, vede Ivan Vyskočil

- pořady složené z povídek, písniček a komentářů
- Ivan Vyskočil – herec, autor her *Kdyby tisíc klarinetů*, *Haprdáns*
- text-appeal = divadlo vznikající přímo před divákem, pracuje se s obecnstvem

Divadlo na provázku – Brno, od 1967, Bolek Polívka, Miroslav Donutil, Jiří Pecha

- adaptace Milana Uhdeho: *Profesionální žena*, *Balada pro banditu*, *Pohádka máje*
- hry Bolka Polívky: *Am a Ea*, *Pépe*, *Šašek a královna*

Studio Y – Liberec, poté Praha, režisér Jan Schmid

- *Život a smrt K. H. Máchy*, *Večírek*, *Třináct vůní (z deníku žákyně)*

Sklep – experimentální divadlo, Milan Šteindler, David Vávra, Tomáš Vorel, Tomáš Hanák

- osobitá poetika, nevážnost  
*Muzikál*, *Carmen* – parafráze opery Georga Bizeta

## Další údaje o knize:

- **dominantní slohový postup:**

vyprávěcí

- **vysvětlení názvu díla:**

Dlouhý, Široký a Krátkozraký – název odkazuje na lidovou pohádku Dlouhý, Široký a Bystrozraký. V této pohádce zůstal jen Bystrozraký se zkaženými očima, tedy Krátkozraký.

- **posouzení aktuálnosti díla:**

Hra je zábavná a její téma není svázáno s určitou dobou, proto má prakticky univerzální platnost a diváky pobaví kdykoli.

- **pravděpodobný adresát:**

Ačkoli se jedná o pohádku, je určena spíše dospělým divákům, kteří mají rádi cimrmanovský humor.

- **určení smyslu díla**

Pobavit diváky.

- **zařazení knihy do kontextu celého autorova díla:**

Hra se hraje od roku 1974 a jde o sedmou/osmou (záleží na tom, zda započítáme Zabijačku) hru DJC.

- **tematicky podobné dílo:**

Božena Němcová – Dlouhý, Široký a Bystrozraký: převyprávění lidové pohádky, na jejímž základě vznikla i tato hra DJC.

- **porovnání s filmovou verzí nebo dramaturgií:**

Záznam divadelního představení nebo přímo návštěva divadla je zábavnější než samotná textová verze. Herci hru doplňují o grimasy, vtipný tón apod.