

## **Abstrakt (česky)**

Ve hrách Václava Havla jazyk postav ztrácí svou komunikační funkci v dialogu kvůli tomu, že jejich promluvy se primárně skládají z frází, které nahrazují dějotvornou funkci postav. Když k dialogu, jenž je základem žánru dramatu, neslouží jazyk, existuje nějaký „alternativní jazyk“, který nahrazuje komunikaci mezi texty a recipienty děl? V této diplomové práci za něj autorka navrhuje považovat rytmus hry a bude ho analyzovat ve hrách *Ztížená možnost soustředění* a *Largo desolato*.

První kapitola bude věnována ukázce problematiky jazyka v Havlových hrách, Havlova zaujetí strukturou a hudební inspirace při tvorbě her. Ve druhé kapitole se autorka bude zabývat rytmem z teoretické stránky. Zmíní definici rytmu a pojedná o rytmu v oblasti teatrologie. Dále připomene pojem „rubato“ Josefa Šafaříka, který spojuje koncept rytmu s problematikou mechanizace člověka, jedním z obecných témat Havlových her. Ve třetí kapitole autorka analyzuje rytmus dvou Havlových her. Pokusí se objasnit charakteristiku rytmu v obou hrách a popřemýšlí o jeho efektu a významu. Ve čtvrté kapitole se zaměří na analýzu poměru protagonistů k výše zkoumanému rytmu jednotlivých her. Nebude zkoumat rytmus v Havlových hrách jen z výhradně strukturálního hlediska, nýbrž i v souvislosti s tématem a dějem her.