# **Blaník**

Autoři 🡺 Zdeněk Svěrák, Ladislav Smoljak (a „Jára Cimrman“)

Rok 🡺 1990

Druh literatury 🡺 drama (divadelní hra)

Žánr 🡺 komedie, mystifikační historická parodie

Forma 🡺 divadelní hra (obsahuje seminář + samotné představení)

Jazyk 🡺 čeština, bohatý na humor, ironii, hru se slovy

Soubor 🡺 Divadlo Járy Cimrmana

## *O autorech a Divadle Járy Cimrmana*

### Zdeněk Svěrák (1936–)

* Scenárista, dramatik, herec a humorista.
* Spoluautor většiny her DJC. Známý i jako autor filmů (Kolja, Vratné lahve aj.).
* Jeho styl je poetický, lidský a vtipný.

### Ladislav Smoljak (1931–2010)

* Režisér, herec, dramatik. Spoluautor konceptu Járy Cimrmana.
* Režíroval i filmy (Jáchyme, hoď ho do stroje!, Cesta do hlubin študákovy duše).

### Kdo je Jára Cimrman?

* Fiktivní český génius – dramatik, vynálezce, cestovatel, filozof, pedagog, sportovec atd.
* Vznikl jako mystifikace, ale získal si obrovskou popularitu.
* Hry DJC parodují historické události a osobnosti, přičemž se Cimrman vždy "mimochodem" objevuje jako nedoceněný génius.

## *Historický kontext*

* Premiéra hry *Blaník* byla roku **1990**, těsně po sametové revoluci.
* Československo prochází přechodem od totality ke svobodě.
* Hra reaguje **ironicky a s humorem na českou historii i na aktuální změny** – revoluce, touha po spasení, politikaření.

## *Děj*

Hra *Blaník* navazuje na **českou legendu o Blanických rytířích** – podle pověsti spí v hoře Blaník vojsko v čele se sv. Václavem a vyjede, až bude českému národu nejhůř.

### Dějová linka:

* V Blaníku rytíři opravdu žijí – jsou to staří mužové, kteří čekají na **signál, že už mají vyjet a spasit národ**.
* V čele rytířů stojí **svatý Václav**, ale vedení se postupně „úřednicky“ přenáší.
* Když konečně přijde signál („už je nejhůř“), rytíři **zaspí** a přijdou pozdě – záchrana už proběhla (sametová revoluce).
* Místo boje tak řeší **administrativní zmatky** a vytvářejí plán, jak se připojit aspoň „po bitvě“.
* Vystupuje i **Jára Cimrman**, který je údajně tím, kdo rytířům přinesl myšlenku národní záchrany.
* Celé to působí jako satira na českou náturu, čekání na spasitele a byrokracii.

## *Postavy*

* **Blaničtí rytíři** – pasivní, unavení, zkostnatělí „zachránci“.
  + Jsou přehnaně byrokratičtí, záchranu řeší komisemi a formuláři.
* **Svatý Václav** – původní vůdce rytířů, spíš symbol než vůdčí typ.
* **Záviš z Falkenštejna, rytíř Havel, Jan Žižka a další** – historické postavy přetvořené do komických figur.
* **Jára Cimrman** – opět v pozadí jako ten, kdo jim všechno radil (samozřejmě neuznán).

## *Jazyk a styl*

* Hra je napsaná s velkou mírou **ironického a inteligentního humoru**.
* Používá archaický jazyk, historismy, odborné výrazy i vymyšlená slova – vše pro **komický efekt**.
* Styl je silně **parodický** – zejména ve vztahu k historii, hrdinství, pověrám a vlastenectví.
* Formální jazyk rytířů kontrastuje s absurditou jejich chování.

## *Stavba hry*

**1. část: Seminář**

* Jako u všech her DJC. Herci představují „vědce“, kteří informují diváky o nových objevech o Járovi Cimrmanovi a Blaníku.
* Obsahuje vymyšlené výzkumy, dokumenty, Cimrmanovy zásahy do legendy apod.

**2. část: Vlastní hra**

* Dějová část – odehrává se uvnitř hory Blaník a sleduje, jak rytíři reagují na zprávu, že už je „nejhůř“.
* Často se přechází mezi **historickým jazykem a současnou mluvou**, mezi „epikou“ a banalitou.

## *Témata a myšlenky*

* **Parodie českého mesiášství** – Češi často čekají, že je někdo spasí (např. Blaničtí rytíři).
* **Ironie národní identity** – hra si dělá legraci z legend, ale s láskou k českým tradicím.
* **Ztráta hrdinství** – kdysi slavní rytíři jsou dnes spíš k smíchu než k obdivu.
* **Kritika pasivity a byrokracie** – místo činů se vše řeší na poradách a schůzích.
* **Humor jako prostředek poznání** – skrze humor odhaluje nedostatky ve společnosti i v historii.

## *Symbolika*

* **Blanická** **hora** – symbol naděje, ale i zbytečného čekání.
* **Rytíři** – parodický obraz „hrdinů“, kteří už nejsou schopni jednat.
* **Cimrman** – zosobnění českého génia, který je vždy ve stínu a nedoceněn.

## *Význam a přínos díla*

* Výrazná součást českého kulturního dědictví – DJC formovalo český humor a vztah k historii.
* Blaník je nejen zábavný, ale i moudrý – pomáhá chápat, jak funguje česká mentalita.
* Výborný příklad satiry a mystifikace v moderním dramatu.
* Hra je plná odkazů na reálné události i osobnosti, takže se hodí pro zábavné, ale i chytré povídání u maturity.

## *Závěr*

*Blaník* od Smoljaka a Svěráka je mistrovská komedie, která skrze legendu o rytířích z Blaníku **kriticky, ale s humorem** komentuje dějiny i současnost české společnosti. Učebnicový příklad moderní parodie a skvělý materiál pro maturitu – zvlášť pokud chceš zaujmout originalitou a nadhledem.