

Brouk v hlavě a nekomunikace

Nekomunikace je jedním z častých a důležitých prvků bulvární komedie. Stejně tak tomu je ve hře Brouk v hlavě, zde komunikace, v níž jedna strana něco říká, ale druhá informaci nepřijímá, probíhá hned u několika postav a rozbíhá zde mnoho zápletek.

Hned první postava, která ve hře vystoupí, má s komunikací problémy. Jedná se o Kamila, který má vadu řeči a vyslovuje pouze souhlásky. To se ve hře často projeví, většinou jen jako okamžitý gag a nijak to nerozehrává další děj. Například:

[...]Kamil: Madam čeká asi na ředitele Boston Life Company?

Luiza: /Zaraženě/ Co prosím?

Kamil: /Opakuje poněkud zřetelněji/ Ptal jsem se, jestli madam...

Luiza: /ho přerušit/ Já nerozumím, já jsem Francouzka, French, Französisch! /vstane/

Kamil: Já... já taky.

Luiza: Obraťte se, prosím, na komorníka. Já tu čekám na paní Champsboisy.

Kamil: Promiňte, ptal jsem se jenom proto, že ředitel Boston Life Company... /Vrací se pozpátku a uklání se/

Luiza: Ano, pane, ano...

Kamil: Promiňte... /Uloží složku do přihrádky a odejde/

Luiza: /se za ním dívá/ Nějaký papuánec. [...]

FEYDEAU, Georges. *Brouk v hlavě*. Praha 2: Dilia, 1968, s. 7-8.

Ale i postava Kamila je důležitá pro zapletení děje. Ve chvíli, kdy pan Romain Tournel jde do hotelu U galantní kočičky, Kamil jej chce zastavit, ale jelikož mu Tournel nerozumí, do hotelu opravdu odejde.

Další postavou, která špatně komunikuje s postavami ostatními je Carlos Homenides, který mluví španělsky a úplně mu rozumí pouze jeho žena. S ostatními lidmi se domlouvá pouze směsí francouzštiny a španělštiny. Této postavě je do velké míry rozumět, tudíž zde nedochází k takovým omylům, jako u postav ostatních. Důležitější je zde opět komický potenciál jazyku a také dokreslení postavy. Carlos Homenides je žárlivý, temperamentní, výbušný Španěl a způsob, kterým mluví, má podtrhnout a dokreslit tento typ. Například ve scéně, kdy si myslí, že mu žena zahýbá s Viktorem.

Hominedas: Ja tě zabit! [...] Mně neutečeš! Vem pistol! A hned! /Bouton běží k oknu vlevo a s výkřikem vyskočí oknem./ /Hominedas se za ním dívá oknem a nemůže potlačit soustrast./ Chudak, zabije se sam. Ne, nezabil! Ja ho zabit! Bidak! Mizera! Ja ho zabit! /Roztrhá si v rozrušení límec. Uvidí na stole sklenici, napije se, běží oknu a vyplivne obsah a zařve/ Uá! Br! Uá! [...]

FEYDEAU, Georges. *Brouk v hlavě*. Praha 2: Dilia, 1968, s. 121.

Další nekomunikující postavou je pouze vedlejší postava Rugbyho. Rugby je Angličan a neumí francouzsky, ostatní postavy neumí anglicky, z toho důvodu si po většinu času absolutně nerozumí. Tato postava se objevuje pouze v druhé části, není nositelem děje, její špatná komunikace slouží pouze k vystavení gagů. Objevuje se také ve velmi chaotických situacích a chaos ještě zhoršuje.

Poslední způsob nekomunikace, který zde probíhá je zcela odlišný, od předešlých, není totiž zapříčiněn vadou řeči, či cizím jazykem. Tato nekomunikace je zapříčiněná záměnou postav Viktora Emanuela Champsboisy a Boutona. Tento omyl a špatná domluva dává do pohybu celé třetí dějství. Například v této ukázce si postava Finache myslí, že mluví s Chamboisem:

[...]Finache: Hled'te, jsem váš přítel... /Tónem, který nesnáší odporu. / Vy mě přece znáte.

Bouton: Neznám.

Finache: /Poněkud zmaten/ No dobře, dobře. Já vám to tedy povím. Jsem doktor, hodný doktor, léčím bolístky, předepisuji čajíčky... dietu... zkrátka hodný doktor.

Bouton: Stačí, stačí, nejsem blbeček. /Stranou/ Proč ze sebe dělá idiota?

Finache: /Sugestivním hlasem/ Když se na vás dívám, cítím... cítím, že jste unavený.

Bouton: /překvapeně/ Já?

Finache: Áno, áno, jste unavený. /Štěpánovi/ Je unavený?

Štěpán: /horlivě/ Je unavený.

Bouton: Unavený? A kdo by nebyl, krucinál! Vstávám v šest, zametám hotel, leštím parkety, nosím dříví...

Finache: Ovšem.

Finache: /vymění zoufalý pohled a pokývou hlavou/ Jistě! Jistě! [...]

FEYDEAU, Georges. *Brouk v hlavě*. Praha 2: Dilia, 1968, s. 105-106.

V podobném tónu pokračuje hra až do konce, kdy postavy zjistí, že Bouton a Champboise jsou ve skutečnosti dva rozdílní lidé.

Je až udivující, kolika různými způsoby dovede autor přimět postavy, aby spolu nekomunikovaly, stejně tak, jaké situace dokáže na tomto základu vystavět. Navíc, zde vyjmenované situace jsou jen ty nejzákladnější a nejméně výrazné situace z celé hry.