

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy v Praze

Katedra divadelní vědy

Diplomová práce

Útěky z reality v českém polistopadovém dramatu

(motivy iracionality a šílenství v dílech generačně spřízněných dramatiků narozených v letech 1960 – 1970)

The Escapes from the reality in Czech drama after revolution in 1989

(The motive of iracionality and madness in plays of dramatics born between 1960 – 1970)

Vedoucí práce:

Doc. PhDr. Vladimír Just, CSc.

Autor:

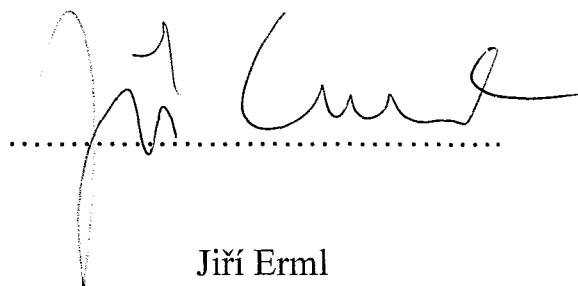
Jiří Erml

Katedra divadelní vědy

2007

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V Praze, dne 7. ledna 2007.

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized 'J' followed by 'iří' and 'Erml', written over a horizontal dotted line.

Jiří Erml

Děkuji panu Doc. PhDr. Vladimíru Justovi, CSc. za odborné vedení mé práce a za pochopení, s kterým snášel veškeré problémy spojené s jejím vznikem. Také děkuji paní tajemnici Katedry divadelní vědy PhDr. Marii Krákorové za její laskavou pomoc s administrativními záležitostmi a panu PhDr. Josefu Hermanovi, CSc. za vstřícné rady směřované k tomu, aby tato práce měla také „prakticky využitelnou formu“.

Obsah

1. Útěky z (obyčejně) bláznivé reality.....	5
2. David Drábek.....	8
2.1. Svět hořících žiraf.....	9
2.2. Jana a další lidé v parku.....	13
2.3. Kosmická snídaneň.....	23
2.4. Žabikuch.....	27
2.5. Akvabely.....	30
2.6. Švédský stůl, Kostlivci aj. hry a shrnutí dosud napsaného.....	34
3. Jiří Pokorný.....	37
3.1. Taťka střílí góly aneb Další příběh z parku.....	37
3.2. Odpočívej v pokoji.....	45
4. Iva Volánková.....	48
4.1. Všichni svatí.....	49
4.2. Zisk slasti.....	56
4.3. trilogie minach.....	60
4.4. Stísnění.....	65
5. Markéta Bláhová.....	70
5.1. Podzimní hra.....	70
6. Petr Zelenka.....	78
6.1. Příběhy obyčejného šílenství.....	78
7. Zpráva o stavu reality, šílenství a možností úniku z toho všeho aneb Závěrečné shrnutí.....	86
8. Summary.....	91
9. Poznámky.....	94
10. Prameny a literatura.....	98

1. Útěky z (obyčejně) bláznivé reality

V českých hrách napsaných po roce 1989 se velmi často objevují situace, v nichž se postavy chovají iracionálně až bláznivě. Vnímají svět, ať už ten velký – město, celou planetu – nebo ten soukromý, jimž může být domov a rodinné vztahy či dokonce ten nejintimnější – jejich „já“ jako nehostinné, nepříjemné místo, v kterém neumí či nechťejí existovat.

Není to jistě rys, který by byl vlastní pouze současné české hře. Iracionálně, projevy bláznivosti či šílenství, to, co se vymyká „normálnosti“, je součástí dramatu už od jeho počátků, avšak s rozdílnou intenzitou.

Ačkoliv dosud v dějinách umění toto téma nebylo žánrově kategorizováno (nemluvíme o „dramatu šílenství“ nebo „dramatu iracionálna“) existuje celá řada děl, které toto téma obsahují do takové míry, že by bylo možné tvrdit, že takový žánr skutečně existuje. Jestliže v nejstarších dějinách dramatu by do tohoto žánru „zapadl“ Euripidův *Héraklés*, v dějinách dramatu 20. století by jedním z nejvýraznějších děl tohoto „žánru“ mohla být – vedle mnoha jiných – například Weissova hra *Marat/Sade*. A například hra *Psychóza ve 4.48*, kterou britská autorka Sarah Kaneové napsala krátce před sebevraždou (†1999), má dokonce „šílenství“ a reflexi světa skrze „duševní nemoc“ za své nejdůležitější téma.

V současné české dramatické literatuře se vedle starších dramatiků, kteří se po sametové revoluci z různých důvodů více méně odmlčeli (například Václav Havel, Josef Topol), a dalších významných dramatiků – například Daniela Fischerová, Arnošt Goldflam, Ladislav Smoček, Karel Steigerwald či Milan Uhde aj. – objevila řada nových talentů zviditelněná každoroční dramatickou soutěží Nadace Alfréda Radoka (od roku 1992). Autory, kteří začali psát hry po roce 1989, lze rozdělit do dvou věkových kategorií. Jednak na vyzrálější dramatiky, řekněme narozené mezi roky 1960 – 1970 (které jsem souhrnně pojmenoval jako střední generaci polistopadový dramatiků). Ti vstoupili do postkomunistické éry již jako dospělí lidé a většinou dnes mají za sebou dlouholeté umělecké zkušenosti – buď v rolích dramatiků nebo dramaturgů, herců či režisérů (nezřídka jsou to lidé, kteří

hry nejen píší, ale také je režírují). To jsou například Markéta Bláhová, David Drábek, Jiří Pokorný, Tomáš Rychetský, Roman Sikora, Iva Volánková, Petr Zelenka a řada dalších tvůrců.

Ti mladší – Miroslav Bambušek, Roman Olekšák, Markéta Růžicková aj. byli v době změny komunistického režimu ještě dětmi a jejich autorské pokusy vyvrcholily před několika málo lety nebo se teprve formují a začínají ovlivňovat dramatické vidění současnosti.

Tato diplomová práce má za cíl poukázat na to, že ve vybraných dílech autorů, kteří začali psát po revoluci a tvoří reprezentační vzorek oné „střední generace“ polistopadových dramatiků, se stal stěžejním tématem jejich tvorby vztah reality a iracionality. S tím souvisí velký příliv reflexí současného světa jako prostředí postiženého bláznivostí až šílenstvím.

Faktem je, že zájem o toto téma neustále narůstá a je podstatnou součástí i zcela čerstvých dramatických textů, na což poukazuje jeden z členů komise dramatické soutěže Nadace Alfréda Radoka (pro rok 2006) Milan Uhde v časopise Svět a divadlo: *„Za zajímavou okolnost však pokládám to, že nemálo textů, a to většinou těch lepších a nejlepších, zachází s motivem šílení a šílenství, a to nikoliv jako nepříjemné duševní poruchy provázené tragickými důsledky, ale používá šílenství částečně i jako autorský zorný úhel. Napadlo mě, že Petr Zelenka a jeho výborné a pěkně hutné Příběhy... mohly k takovému postupu leckoho zlákat, ale stejně průkazně zní domněnka, že Hamletova věta o době, která se vymkla z kloubů, dochází dnes nové aktualizace, a to ve smyslu vážném i veselém.“*⁽¹⁾

Nejobecnější odpověď na otázku, proč je toto téma přitažlivé i pro mladé české dramatiky, lze najít mimo jiné v předmluvě knihy *Dějiny Šílenství* francouzského filozofa Micheala Foucaulta, kde autor píše: *„Evropský člověk má od hlubokého středověku vztah k čemusi, co neurčitě nazývá Šílenstvím, Slabomyslností, Pomateností. Právě této temné přítomnosti vděčí možná západní rozum za něco ze své hloubky, tak jako sókratovští diskutéři vděčili 'sofrosyné' hrozbě 'hybris'. Vztah Rozum – Ne-rozum představuje v každém případě jednu z originálních dimenzí západní kultury; patřil k ní už dávno před Hieronymem Boschem a bude ji provázet dál dlouho po Nietzscheovi a Artaudovi.“*⁽²⁾

Kritériem pro výběr jednotlivých autorů, kterými se chci v této práci zabývat, byl především věk a hodnocení odborné poroty, která umísťovala jejich tvorbu ve finálových a vítězných žebříčcích dramatické soutěže Nadace Alfréda Radoka o nejlepší původní českou a slovenskou hru.³⁾

Zároveň jsem chtěl ve svém přehledu zohlednit vedle autorů velmi plodných (například David Drábek) i ty, kteří mají zatím na svém „kontě“ méně her (jako například Jiří Pokorný). Velmi výraznou osobností mezi dramatičkami se v posledních letech stala Iva Volánková, jejíž vyhraněný zájem především o ženské postavy nebylo možné pominout. Z žen autorek jsem dále vybral Markétu Bláhovou, která podle mého názoru vytváří k tvorbě Ivy Volánkové určitý kontrast. A samozřejmě neslo v žádném případě vynechat Petra Zelenku, jehož *Příběhy obyčejného šílenství* mají iracionalitu už v názvu, a které se staly také díky filmové verzi široce populárními – dalo by se možná říci s trochou přehánění – fenoménem české dramatiky.

Při výběru jednotlivých her těchto pěti dramatiků jsem se řídil spíše subjektivní snahou vybrat ta díla, která jsou podle mého názoru pro tyto autory charakteristická, a částečně také vnějším objektivnějším přístupem – podle umístění v radokovské dramatické soutěži. Zároveň jsem se snažil díla jednotlivých autorů zastoupit v takovém početním poměru, který by byl adekvátní celkové tvorbě těchto autorů. Nejvíce prostoru jsem proto věnoval hrám Davida Drábka, kdežto tvorba Markéty Bláhové a Petra Zelenky je v této práci reprezentována pouze jedním dramatem od každého z nich.

Téma iracionality a šílenství v dílech autorů, které jsem si vybral ke zkoumání, se pohybuje mezi dvěma vyhraněnými oblastmi, které se často u dramatiků prolínají. Jestliže lze „šílenství“ (člověka s duševní poruchou či chorobou) přibližně charakterizovat jako člověka s nepřiměřeným, nápadným, nepředvídatelným chováním, který mluví podivnou, nesrozumitelnou řečí, jeho mysl může být ovládána bludy, halucinacemi, iracionalitou, ale jeho „bláznovství“ se také může projevovat podivnými pohyby a neobvyklou činností, jeden z typů tohoto šílenství popsal Foucault v oblasti umění takto: „*U Cervantese nebo Shakespeara zaujímá šílenství vždycky krajní postavení, je bez odvolání. Ústí pouze v rozervanost a pak ve smrt. Vede marnou řeč, ale marnost není; prázdno, jež ho*

naplňuje, je 'nemoc, na níž je má věda krátká', jak říká lékař o Lady Macbeth; je to plnost smrti: šílenství, jež nepotřebuje lékaře, ale jen boží slitování.“⁴⁾ Druhým typem šílenství je spíše povahový rys – je to bláznivost, kterou tepe Sebastian Brant v Lodi bláznů: poštilost, nadutost, hloupost, prospěchářství, sebeláska...; slovy Foucaulta: „Už to není tvář *cosmi*, ale charakterový rys *aevi*.“⁵⁾ Ať už ale ve hrách vybraných autorů převládá jeden či druhý typ bláznovství, či jsou smíchány téměř k nerozlišení, jedno mají společné: většina postav těchto her se snaží nějakým způsobem z tohoto šílenství, bláznovství a iracionálna, které ovládá jejich životy, uniknout, nebo alespoň zmírnit nejistotu či dezorientovanost, které nedokáží účinně vzdorovat.

2. David Drábek

Dramatik a režisér David Drábek se narodil v roce 1970 v Rychnově nad Kněžnou. Vystudoval Filozofickou fakultu Univerzity Palackého v Olomouci a v tomto městě také ještě během studií založil společně se spolužákem Darkem Králem v roce 1995 divadelní, s kterým nazkoušel druhou hru *Hořící žirafy*. Než se tak stalo, napsal Drábek už v roce 1992 také společně s Darkem Králem hru *Sousta*, která se v prvním ročníku dramatické soutěže Nadace Alfréda Radoka o nejlepší současnou původní českou a slovenskou hru umístila v první desítku vybraných textů. Další hry už psal sám a uváděl je také se svým souborem. Po *Soustech* následuje zmíněná hra *Hořící žirafy* (1993) dále *Jana z Parku* (1994), která už získala v soutěži Nadace Alfréda Radoka první místo, *Vařila myšička kašičku* (1995), *Kosmická snídaneč aneb Nebřenský* (1996), *Švédský stůl* (1998), *Kostlivec v silonkách* (1999), *Kuřáci opia* (2000), *Embrio čili Automobily východních Čech* (2002), *Kostlivec: Vzkříšení* (2002).

V roce 1996 se Drábkův soubor *Hořící žirafy* stal součástí Moravského divadla (získal status studiové scény), a v roce 2001 se souboru podařilo získat od města prostor bývalé olomoucké operetní scény v Hodolanech a David Drábek se stal manažerem nově získaného divadla, jež bylo adekvátně drábkovské dramatičce pojmenováno *Hořící dům*. Po peripetiích s městem a vedením Moravského divadla

ohledně financování této scény soubor v roce 2003 zanikl. Ve stejném roce Drábek napsal hru *Akvabely* (tato hra získala první místo v Radokově soutěži pro rok 2003) a inscenace *Akvabel*, kterou v Klicperově divadle v Hradci Králové režíroval Vladimír Morávek, byla rovněž „Radokem“ oceněna. O rok později vznikla hra *Žabikuch* (2004) a za další rok pohádka *Sněhurka New Generation* (2005), kterou uvádí Divadlo Minor (v autorově režii), jehož je v současné době David Drábek režisérem.

2.1. Svět hořících žiraf

V souborném vydání svých her z roku 2003 nakladatelstvím Větrné mlýny uvádí David Drábek každý text mottem. Pro hru *Hořící žirafy*, která je v tomto souboru na začátku a s níž zahájil působení svého olomouckého souboru, si zvolil „prohlášení“ Hermanna Hesse: „*Již před lety jsem se vzdal estetické ctižádosti a nepíši literaturu, nýbrž zpověď, tak jako se tonoucí nebo otrávený člověk nestará o svůj účes a modulaci svého hlasu, nýbrž právě jen křičí.*“⁶⁾ A z *Hořících žiraf* stejně jako z dalších Drábkových her skutečně vychází velmi naléhavý, ale ironickým humorem zakódovaný varovný bříinkot. Je to výkřik z nemocného světa, kterému vládnou temné síly a projevy moderní civilizace, v němž se pohybují podivné postavy a který je na pokraji zhroucení.

Hra pojednává o postavě Pána, jenž se vydá – když cítí, že se blíží jeho smrt – napříč nejmenovaným městem za svou Paní a na této cestě potkává řadu vyšinutých postav, až konečně dorazí do milenčina bytu, kde se hra uzavře jakousi světovou apokalypsou.

Pán je oblečen podle scénických poznámek do haleny středověkého rytíře, na hlavě má punkerskou paruku a v kapse nosí dálkový ovládač. Aktuální životní pocit tohoto legračního zjevu je však v příkrém rozporu s jeho vzezřením. Tento muž se svému sloužícímu (předtím než ho zabije a vycpe si ho slámou) svěří, že ve svých třiaadvaceti letech ochabuje a obává se, že se nedožije večera, a proto se chystá ještě naposled navštívit „svoji Paní“. Následná bizarní cesta za milenkou je prodchnutá absurdním humorem, podobně jako Pánovo ošacení. Na náměstí se

potkává s těhotnou ženou Stázou, která nezištně nabízí sex pro zlepšení nálady. Z blízké kašny se o chvíli později vynoří další postava – Lukáš Lukem, který je posedlý sebevražednými sklony, jejichž příčinou je pocit osamění, znásobený tím, že mu doma uhynula poslední akvarijní rybka. Z takto nestandardního setkání se vyvrbí ještě nestandardnější nápad – pokus o vespolečné utopení všech, kteří se tu potkali, v kašně a tento pokus Stáza nepřezijí. Drábkův děj se ale obejde bez Stázy i bez Lukema, jenž se vytratí, aniž by svou životní frustrací a nutkáním uniknout ze světa nějak výrazně ovlivnil už tak nahodile rozběhlý příběh. Přítomnost, kterou Drábek v *Hořících žirafách* zobrazuje, se vskutku nezdá být zvlášť vhodná k životu. Jakýsi hlas varuje trio sebevrahů, ještě než zahájí sérii pokusů o utopení, aby se na náměstí s kašnou dlouho nezdržovalo, protože „*erupční aktivita slunce je úděsná, inverze smrtící a smog vhodný ke krájení*“.⁷⁾ Je zde ale řada dalších problémů, které Drábkovy postavy během hry zmiňují a jež vytvářejí ze světa neútesné místo: ekologické a přírodní katastrofy, korupce, nemoci, sexuální zvrácenosti a spousta jiných nepříjemností, jimž nemají chuť vzdorovat, a proto jsou náchylné k nějaké formě útěku. Zatímco Pán si nenechá ujít příležitost vyzkoušet, zda by to nešlo „zabalit“ ještě dříve, než dorazí za Paní, ta se vyrovnává s neradostným životem popíjením s komornou.

Přestože Drábkovi hrdinové propadají černým myšlenkám, pořád doufají, že existuje nějaké lepší místo k životu, a smrt se jim nejeví jako konečné řešení, ale jako možný klíč k nalezení spokojenosti. Utopení Stázy iniciátor sebevražedného pokusu Lukem komentuje jako to nejlepší, co se dívce mohlo stát: „*Stázce je už krásně. Pobíhá tam s chundelatými jehňátky, tu ukousne sladkou jahůdku, tam svlaží tělíčko v horské bystřince...*“⁸⁾ Ačkoliv tato citovaná replika vyznívá ironickým humorem – jímž Drábek často okořeňuje své hry a též vtipy přiživuje dialogy, v nichž už je humorné dužiny pramálo - akceptování této kýčovitě představy náhradního života po smrti staví postavy do zvláštní pozice. Na rozhraní dvou prostředí: civilizačního blázince, který se vymknul kontrole, a pochybného ráje. V takové situaci pro ně neexistuje žádné „normální“ řešení. Cokoliv postavy podniknou, musí být alespoň částečně šílené.

Po příchodu Pána za jeho družkou se děj hry zvrhne v závěrečný fantaskní rej, v němž panuje už jen logika chaosu a paniky pár minut před apokalypsou. Z

banálního důvodu vytáhne Paní na milence kord a po vzájemné šermířské rozcvičce si Pán donese samopal a místo družky však zastřelí její komornou. Postavy umírají a ožívají jako nezničitelní záhrobní rarášci a jejich „třenice“ rázem přecházejí v sblížení. Paní vyzve protějšek k oplození a roztančí se spolu: „*Pán svlékne župan. Na záda pyžama si připne 'startovní' číslo 1, na krk černého motýlka. Spustí hudba, přecházející z počátečního valčíkového rytmu do vypjatého psychedelického třestění.*“⁹⁾ Do bytu pak vtrhne vyděšený dav, jenž hlásá konec konce: „*Všichni umíráme! Poslední chvíle!*“ Z těch samých úst zpanikařelého davu zazní i závěrečná replika nad zhroucenou civilizací: „*Petře! Evičko! Renáto! Babičko! Kamile! Jitko! Ďapko!*“¹⁰⁾ – výkřiky, v nichž dramatik parafrázuje závěr Máchova Máje, jehož zvolání nad tragickou podstatou lidského osudu v Drábkově podání působí jak uchechtnutí nad tragikomickou fraškou.

Hra *Hořící žirafy*, ať už svým názvem, dějem a charakterizací postav, jakož i skutečností, že byl podle ní pojmenován dramatikův olomoucký soubor, se pro Drábkovu tvorbu zdá být velmi podstatná. Jako by už obsahovala z velké části motivy a atmosféru, které dramatik v dalších hrách rozvíjí a neustále se k nim vrací. Na této hře je dobře vidět základní schéma, podle něhož dramatik často své hry konstruuje. Základem stavby bývá cesta hlavního hrdiny, na níž potkává řadu podivných postav, které hru spíše ozvláštňují a činní zábavnější, aniž by tyto vedlejší postavy nějak výrazně zasahovaly do děje. Tento přístup se velmi dobře snáší s průběžnou aktualizací stále novými, popřípadě staronovými figurkami, které Drábek charakterizuje většinou přímočaře, nezřídka na základě nějaké vnější zvláštnosti. Jedním z hlavních témat, ne-li vůbec tím nejdůležitějším, je v Drábkově tvorbě „*mediální svět, televize, kýč, masová, komerční kultura, filmy*“.¹¹⁾ Jak dále píše Václav Šebesta v článku o Drábkově stylu psaní v časopise Svět a divadlo, je toto téma do určité míry vlastní většině současných autorů. Drábkův rukopis charakterizuje takto: „*Umí styl hollywoodských thrillerů i mexických telenovel, politických debat i duchařských seancí. David Drábek stojí uprostřed tohoto světa a ze všech stran, z novin, rozhlasu i televize nasává v živelných, neorganizovaných proudech všechny ty reklamní slogany, válečné reportáže, předpovědi počasí, články o celulitidě, volební průzkumy [...]*“¹²⁾

Druhým velkým tématem je humor. „*Drábek často skládá dialogy z jednotlivých vtipů, které by mohly účinkovat i samostatně; sklon k jakési anekdotičnosti, k epigramatičnosti mu zůstal od začátku až dodnes. [...] Umí velmi dobře napodobit typické allenovské hlášky, které s oblibou kombinují vysoké a nízké (‘Nesnesl pomyšlení, že by hrál roli Krista na kříži, a neměl vyholené podpaždí’).*“⁽¹³⁾ – pokračuje Šebesta.

Jak už bylo řečeno Drábkovy hry mají dva póly: realitu k nežití a vzdálený kýčovitý ráj. Někde uprostřed mezi těmito póly vládne dadaistický chaos, který vytváří rozhraní reality a ireality. Postavy zmatené tímto světem, v němž „není na výběr“, z něj prchají nebo se alespoň pokouší realitu nějak otupit či přelstít. Chtějí spáchat sebevraždu (Lukem), pijí alkohol (Paní), nalézají útěchu v sexuálních radostech (Stáza) nebo se jako tonoucí chytají stébla sakrálních symbolů – Pán: „*Už od dětství jsem snil, že umřu na kříži. (Jeho tělo potrápí mučivá křeč) Rád bych to stihnul. Tak dojdeš pro ten kříž.*“⁽¹⁴⁾ Drábkovy postavy také často vzpomínají na dětství nebo se rovnou setkávají samy se sebou, když byly ještě dětmi. Nebývá to sentimentální vzpomínka na šťastná období. Do těchto konfrontací vkládá, jak je ostatně u něj běžné, ironické reflexe, přesto jsou tyto vzpomínky dalším stvrzením, že kdesi existují ony „ztracené“ nebo „očekávající ráje“.

Z pomyslného nadhledu postavy *Hořících žiraf* působí dojmem, že jsou uzavřeny v nějakém ohromném výběhu jakési zoologické zahrady, v níž místo zvířat žijí stejně bezmocně lidé, a navíc vystaveni vnější katastrofě. Toto prostředí je jako by ovládáno odlidštěnou energií, která s lidmi komunikuje prostřednictvím novin, televize či amplionu a neustále je přesvědčuje, že už pro ně není kdekoli na světě příhodné „klima“. Ve chvíli zániku se postavy obracejí i k této destruktivní síle a chtějí s ní komunikovat, ta už s jejich životy ale nechce mít nic společného: „*Paní: Hrůza! (vykřikne k amplionu) Kolik je hodin? (amplion nereaguje) Kolik je hodin, sakra?! (amplion je hluchý, Paní upustí kříž, šeptá) Bojím se.*“⁽¹⁵⁾

Strach je pak hlavním faktorem, který žene tyto zajatce do bláznivě exponovaného chování, do chaosu, jenž byl sice už přítomen na začátku děje, ale teprve s tím, jak se katastrofa blíží k postavám, narůstá do netušených rozměrů.

Základem *Hořících žiraf* jako by byla vize podobná té, kterou asi vidí scénáristé, když píší některou z variant oblíbeného filmového žánru – katastrofického filmu. Svět se rozpadá, lidé panicky utíkají a chovají se jako zvěř, neboť veškeré zábrany jsou odstraněny – vraždí se, krade, nebo naopak: lidé se radují a zažívají extázi. Rozdíl mezi „klasickým“ scénářem takových filmů a Drábkovou hrou je však v tom, že v *Hořících žirafách* není zdrojem zániku žádný roj meteorů nebo přílivová vlna či pár slávychtivých generálů, kteří neuhlídali smrtenosné bakterie, ale spíše sám způsob života, kterým jsme se naučili žít. V americkém katastrofickém filmu nakonec nějaký silák ruku v ruce s modelkou svět zachrání pomocí raketoplánu nebo vsadí zlobivé prospěcháře do chládku a téměř nikdy (nebo jen ve velmi okrajové míře) nejsou zpochybněny principy moderní společnosti. Na začátku těchto scénářů je kladen důraz na zobrazení radostného života, v němž si rodiny pochutnávají v McDonaldech, a na konci, po vyřešení všech trablů, se vrací ke svým televizím a hamburgerům. V Drábkových hrách je tomu jinak. Už od začátku jsou postavy frustrovány světem, v němž žijí, uvědomují si bezvýchodnost své situace, a zároveň na svém postavení nemohou nic změnit.

2.2. Jana a další lidé v parku

V další Drábkově hře *Jana z Parku* je také řada postav, které jsou nějak vyšínuté nebo poblázněné. Dokonce by se dalo říci, že zde vlastně ani nikdo normální není. První řádky hry uvádějí čtenáře do velmi nestandardní situace blízké spíše prostředí psychiatrické léčebny nežli městského parku: „*Na předscénu vbíhá Matyáš Gala. Pohybuje se po čtyřech, na krku obojek a vodítko, jehož druhý konec tiskne Galova manželka. Gala je navlečen do zupácké riflové soupravy a jeho obličej je zcela zamalován sytou modrou barvou.*“¹⁶⁾ Jakkoliv je chování Gala podivné, není vzhledem k dalším postavám hry až tak pozoruhodné, protože další obyvatelé parku jsou postižení neméně. V parku pobývá například bezdomovec Milhaun pochutnávající si na potravinách, které našel v popelnicích, dále polonahý chlapecek Poseidón s vybledlou maturitní šerpou kolem hrudi, jenž

s sebou neustále nosí všelijaké nádoby s vodou, a řada dalších výstředníků. Podobně jako mánie chlapečka Poseidóna k vodě odkazuje k postavě Tomáše Lukema z *Hořících žiraf*, který se chtěl utopit v kašně (mimo jiné kvůli akvarijní rybce), mezi mnoha Drábkovými postavami napříč jeho hrami lze najít nějaké menší či výraznější spojitosti. Další postavou, která je více než náchylná k vodnímu živlu a posléze se dokonce stane vodním živočichem, je v pozdější hře *Akvabely* Filip.

V kontextu současného českého dramatu je pozoruhodnější nalíčení modrou barvou, které Drábek předepsal postavě Gala, jež svými „psími kousky“ otevírá hru. Podobně totiž Iva Volánková předepisuje postavě Matky ve hře *Zisk slasti* klaunské nalíčení, které nelze smýt. Ale i v hrách autorů, kteří nespádají do mé vymezené kategorie, se objevuje motiv tváře zakryté ať už barvou nebo krémem. Ve hře Tomáše Rychetského *Nevinní jsou nevinní* (text získal druhé místo v radokovské soutěži v roce 1992) jedna ze dvou hlavních postav, pojmenovaná Pouštní liška, natře obličej tři dívek (proti jejich vůli) černou barvou a pak s nimi hraje velmi zvláštní hru: „*Je to dobrý, neplač, je to dobrý. [...] Bude se vám to líbit. Je to skvělá hra. [...] Tušíte správně – je to parafráze Shakespeara. Romeo a Julie. Tragédie... [...] Například místo jedné Julie postavíme Julie tři. [...] Ale to nosné schéma, tu Romeovu frustraci, ten leitmotiv zachováme.*“ Posléze Pouštní liška kolem „nalíčených“ dívek tančí, nakonec ale padá vyčerpáním a zhodnotí své snažení takto: „*Nevím, jestli to chápete, ale mohly byste. Je to děsivě prosté. Romeo nenašel svou Julii a ani ji nalézt nemohl. Všechny Julie jsou totiž černé a on – on je bílý. A protože ani jedna není bílá jako on, nemůže nikdy poznat skutečnou příčinu svého neúspěchu. Nemá srovnání. Nikdy nepochopí, v čem je zádrhel.*“¹⁷⁾

Na začátku hry Jana Krause *Proti větru* (*Nahniličko*) vstávají manželé z postele, odkud překvapivě vyleze ještě třetí nocležník (jakási postava symbolizující jejich manželství). Podle scénických poznámek se manželský pár po dlouhém probouzení odejde umýt do koupelny, což dopadne takto: „*Božena přijde z mytí a vypadá o něco hůř, než když tam odešla. Obličej má celý pokrytý bílým krémem. Vaří snídani. Z postele se pomalu hrabe Andy. [...] Pak vstane a odejde za očišťou. I on se vrátí s nakrémovaným obličejem. [...] Nakrémování sedí proti sobě – na stole dva hrnky, dvě vejce.*“¹⁸⁾

Barva na obličejí je maskou, která v každé ze zmiňovaných her symbolizuje trochu něco jiného, ale vždy je důvodem nějaké sdělení a obranná funkce vůči vnějším světu. Pouštní liška ve hře *Nevinní jsou nevinní* nalíčením dívek popírá jejich individualitu, aby k nim mohl „promluvit“ řečí rituálu, iracionální a přenést na ně poznání neřešitelnosti lidských vztahů a obecně lidských problémů. Uvědomuje si propast, která vznikla mezi jeho frustrovaným „já“ a okolním světem reprezentovaným dívkami, a pokouší se o navázání ztraceného kontaktu s realitou. Má na vybranou ze dvou možností – buď přijme jazyk okolního světa, nebo si tento svět přizpůsobí svému způsobu komunikace. Důvodem volby druhé možnosti je nejspíš přesvědčení, že racionálním vyjádřením nelze sdělit v uspokojivé míře to, co Pouštní liška prožívá a co mu brání žít „normálně“. Zároveň se vlastní výstřední chování z jeho hlediska stává přirozenějším, protože nalíčené dívky se stanou účastníky rituálu – svou maskou vyjadřují (byť proti své vůli) připravenost vnímat a chápat řeč iracionální, tajemná či bláznovství, kterou Pouštní liška hovoří. Tím se mu na chvíli podaří překlenout propast mezi ním a světem alespoň opticky.

Dobrovolné krémování manželů bude mít asi stejný důvod, z jakého si ženy krémují tvář, když vychází z domu. Mimo jiné tak chrání svou pleť před nečistotami či povětrnostními vlivy vnějšího světa. Manželé po probuzení na své tváře nanесou krémovou bariéru, kterou se chrání jeden před druhým, před nečistotami jejich soužití. Odosobňují se od hádek, které spolu vedou a uzavírají se před sebou v sobě, potažmo před vnějším světem vůbec.

Příčina klaunského nalíčení, které ani po smrti nemůže ze sebe smýt Matka ve Volánkové hře *Zisk slasti*, je komplikovanějšího druhu. Matka se původně nalíčila na maškarní večírek, tedy proto, aby se přizpůsobila „bláznovství“ ostatních. Během této společenské události ale zemřela, čímž se i její smrt stala z určitého úhlu směšnou. Po smrti, když navštěvuje svoji dceru, si pokaždé stěžuje, že se nalíčení nedokáže zbavit, ať se snaží jak chce. Tato maska jako by nechtěla svého „nositele“ opustit. Jestliže na maškarním večírku měla uvolnit vnitřní napětí či mohla pomoci nositeli dívat se na život a na sebe s nadhledem, po smrti jako by rostla Matce do tváře a stala se znamením směšnosti celého jejího života.

Součástí analytické psychologie Carla Gustava Junga¹⁹⁾ je archetyp persona, který označuje kolektivní nevědomí. Je určen významem slova maska, kterou nosil herec v řeckém dramatu a která určovala jeho momentální roli. V sociální oblasti může být maskou sociální prestiž, status osobnosti ve společnosti, osobní kredit. Persona je produktem sociální adaptace a vyjadřuje normativně určený způsob chování vyladěný na společenská očekávání. A skrze personu se člověk může a chce nějak jevit, hrát společenskou roli nebo se za maskou skrýt. Lze říci, že zmíněné masky postav v těchto hrách jsou masky bláznovství a svým způsobem nevypovídají jen o jejich nositelích, kteří za bláznivost schovávají svou vnitřní nejistotu a dezorientovanost v moderním světě, ale zároveň poukazují ke „karnevalové“ bláznivosti celé společnosti.

U Gala, který si hraje na psa, vyjadřuje jeho nalíčení modrou barvou rozdvojenost. V normálním životě je to člověk s povoláním zedníka, který má rodinu – jak mu připomíná jeho manželka. Když si ale hraje na psa, na „modrého mopslíka“, uniká nejen svému spořádanému povolání a rodinnému životu, ale také velkoměstu, v kterém žije, a jež vyžaduje, aby se podřídil jeho rytmu a zachovával jeho pravidla. V parku si hraje na zvíře, které se může chovat o něco svobodněji, ale i tato svoboda není zcela bez omezení. Když už manželka nedokáže tuto hru Galovi zatrhnout, alespoň se snaží ji usměrňovat: *„Štěkej potichu. A vrať se k večeři. Já mám teď takový těžký období. Já asi fakt nejsem spokojená. V seriálech jsou hezký děti, že jo? Takový čistý a pořád o něčem debatujou s rodičema. Naše děti doma mlčej.“*²⁰⁾

A pak Galová odejde domů – tedy do své nespokojenosti, kterou bude prohlubovat televize, protože jí přesvědčí o tom, že prádlo může být ještě bělejší. Zatímco ona si teprve uvědomuje svou nespokojenost, ale ještě nezná její skutečnou příčinu – jíž není ani tak mlčenlivost jejích dětí, nýbrž nutkání, aby se podobaly právě těm v seriálech – Gal prostě z tohoto diktátu společnosti (médií) občas uteče a uvolňuje se po svém. Nikoliv třeba do posilovny, kde by se musel také socializovat (koupit si nejmódnější tepláky, aby nevypadal „divně“), ale utíká tam, kam na něj ta „normální“ společnost nedosáhne. Do parku, do jakési pseudopřírody, kde si může hrát na psíka a kam unikají před velkoměstem další lidé. A do této společnosti přichází Jana, dívka z vesnice se svým posláním.

Podobně jako Johanka z Arcu vyslyšela hlasy, které ji přiměly jednat, i tato Jana uposlechla rady tajemných hlasů: „Říkají, abych odešla do velké zelené zahrady uprostřed dýmajícího města, obklopila se přáteli a zkusila to.“ „Být sama sebou. Poznat se.“⁽²¹⁾

I v této Drábkově hře je důležité téma cesty – tentokrát do zaslíbené země ne nepodobné zemím s dobrodružných knížek. Postavy v parku si začnou živě hrát a snít, protože uvěří, že Jana je jejich mesiáš, který by snad mohl jejich představy naplnit: „*Postavíme v tom nehostinném pralese misii. Zaneseme do srdcí trouchnivých a duší bludných slovo boží. [...] Vzhůru na palubu! Spustíte plachty a nařídíte sextanty na směr Nová Země. (Společenství na scéně se mění v posádku lodi. Racci pokřikují, v kýlu praská, na palubu dopadají spršky mořské – Poseidónovy – vody.)*“⁽²²⁾ Hra na objevování nových světů ale jako by protagonisty po chvíli omrzela, a tak se vydávají do jiné snivé reality. Když si Milhaun postěžuje, že už je asi příliš starý a že v dětství měl mnohem více odvahy než nyní, postava Haš ověšená všelijakými amulety zareaguje tím, že si „*dřepne na bobek*“. „*Rázem se celé jeho tělo dětsky rozvolní a Haš bezstarostně dětinští. Poté znovu vstane mezi dospělé*“ a své počínání okomentuje: „*Funguje to! Pojdte se vrátit k zemi, to je geniální perspektiva!*“ Tahle nová hra na útěk z reality rychle zaujme všechny ostatní a dramatik jim k tomu hédonisticky nalaďuje atmosféru: „*Všichni naráz podřepnou a stanou se dětmi. Ne skřety, na které vypadají – dětmi. Ze zákulisí vyletí na scénu gejzír hraček, lepopel a bublin z bublifuku. Scéna se projasní a rozkolébá. Malá Jana krmí lžící malého Poseidóna. Malý Haš se vysápal na lavičku alias tribunku. Malý Gala zakopl a plácl sebou na břicho.*“⁽²³⁾

Tyto citované pasáže dobře ukazují, jak intenzivně Drábek pracuje s tématem útěku z reality, a to hned v několika vrstvách. Například postava Gala se schovává před realitou za své modré nalíčení, zároveň utíká do parku, a v tomto parku ještě spolu s jinými vstupuje do hry na plavbu do nových světů a na dětství. Pouhé nalíčení a hra na mopslíka k ohlušení reality nestačí, a je třeba hledat další varianty útěků. Tato potřeba razantně otupit každodenní skutečnost silně zasahuje do stavby dramatu – útěk pryč je jeho alfou i omegou. Dějová konstrukce, charaktery postav, pravděpodobnost příběhu, to vše je podružné.

Na začátku hry je vytvořena tato situace: mezi náhodně sešlou partu podivných lidí přijde Jana, která pouhou přítomností postavy aktivizuje. I když je expozice tohoto typu, v níž je určitá skupina lidí vystavena konfrontaci s někým zvenčí, obecně v dramatické literatuře jednou z nejpoužívanějších, Drábek pro ni vymyslel originální kulisu. Celý ten nápad s Janou v parku mohl vlastně vzniknout velmi jednoduše – ostatně jak už to bývá. Autor třeba procházel městským parkem, kde zahlédl skupinu bezdomovců. Pro většinu sociálně integrovaných obyvatel města, jsou to lidé na dně – opilci, zkrachovalci, individua s nejrůznějším nešťastným osudem –, kteří se nikdy nedokázali přizpůsobit životu považovanému za správný. To znamená pracovat, vydělávat peníze, platit činži a desítky dalších poplatků a integrovat se mezi „ty ostatní“. Nebo tento „rozumný“ způsob života nezvládli či na něj rezignovali. Drábek ale běžnou optiku, skrze kterou na tyto zkrachovalce pohlížíme, převrátil tak, aby vyhovovala jeho záměru, jímž rozhodně není nějaké naturalistické zachycení trampot bezdomovců. Lidé, kteří se v parku setkají, si potřebují od toho „správného“ života odpočinout. Nejsou to zkrachovalci, nýbrž uprchlíci.

Současná společnost a svět, který vytvořila, je běžně vnímán protikladně. Už dlouho vidíme klady ale i zápory, jež jsou s naší dobou spjaty, a snažíme se nalézt odpověď na to, kde jsou hranice pokroku, zda-li nejsme otroky pachtění za lepšími a levnějšími výrobky a zda nás toto neustálé nutkání stále vylepšovat kvalitu života a dokonaleji uspokojovat jeho narůstající potřeby nezničí. Do určité míry vlastně žijeme, ať už si ji uvědomujeme či nikoliv, v rozpolcenosti, která má na naše chování vliv.

Ve hře Karla Čapka z roku 1924 *R.U.R.* (uvádím tento příklad nejen proto, že na něm lze dobře popsat vztah člověka k pokroku, ale i proto, že se v roce 2006 tato hra po dlouhé době dočkala další inscenace: v Hradci Králové v Klicperově divadle právě v Drábkově režii) je uspokojována poptávka lidí po množství a technické vyspělosti robotů tak dalece, že lidstvo ztratí chuť cokoli dělat, včetně rozmnožovacího úkonu. Zlenivělé lidstvo se stane otroky toho, co mu původně mělo sloužit, a emancipovaní roboti s lidmi zatočí a založí svou vlastní civilizaci. Čapek ale není zas takový pesimista, aby ve své hře lidskému rodu vyměřil trest nejvyšší a pohřbil ho úplně se vším všudy. Roboti se nakonec stanou lidskými

bytostmi a kolotoč se může točit dál. Ve hře se střetávají tři hlavní ideje, které reprezentují šéf továrny na výrobu robotů Harry Domin, aktivistka za rovnoprávnost robotů a lidí Helena Gloriová a Dominův podřízený Alquist. Z hlediska tématu této diplomové práce je však nejzajímavější postoj Alquista. Tato postava, Čapkův rezonér, vyjadřuje obavy nad tím, kam až neustálé uspokojování potřeb lidí může vést. V tom je její idea velmi podobná Drábkově uvažování o společnosti, jímž jsou jeho hry prosyceny.

V Čapkově hře je Alquist moralista, který ctí lidskou práci a vidí v ní hodnotu, jež člověka fyzicky i duševně šlechtí. Je typické, že v Drábkově inscenačním výkladu je to zároveň člověk rozpolcený a utápějící se v alkoholu. Ocitl se totiž v neřešitelné situaci. Bytostně s výrobou stále většího počtu stále dokonalejších robotů nesouhlasí a vidí, že celá ta mašinerie spěje ke zkáze lidstva, přesto se na ní aktivně podílí – pracuje pro Rossumovy závody. Jestliže v Čapkově hře Alquist pro obživu dřít nemusí (roboti vyrábějí nadbytek zboží a potravin – mohl by si tedy klidně žít někde v ústraní a svoji potřebu práce naplňovat dle své chuti třeba na zahrádce), v dnešní ne-utopické době je to daleko složitější. Lidé běžně pracují v zaměstnáních, s nimiž eticky nesouhlasí. Musí totiž mít dostatek prostředků na udržení a popřípadě též zvyšování životního standardu. Pokud tento standard nebudou udržovat, stanou se v lepším případě podivíny, v horším jim hrozí nedostatek financí.

Drábkových hrách zvláštní důraz na to, jaké mají postavy povolání či nakolik jsou finančně zajištěny kladen není (výjimkou je částečně hra *Akvabely*). Rozpolcenost postav vzniká tím, že reálný svět, v kterém žijí, neodpovídá jejich představám. O městě, v němž postavy žijí, mluví jako o bláznivém světě, který lidi psychicky ničí. Postava jménem Haš, onen hippies ověšený amulety, říká: „*Je tady spousta negativní energie, stahuje se sem z centra. Za každým stromem – pošuk.*“⁽²⁴⁾ Žena jménem Špejle poté, co se svěří s tím, že přitahuje místo normálních chlapů jen samé „úchyláky“, se po příchodu do parkové společnosti představí tak, že svůj život popisuje jako „*plný deprese*“. A když se ta samá žena později zeptá Milhauna, proč „*dělá santusáka*“, dostane se jí této odpovědi: „*Nebyl jsem vždycky santusákem. Četl jsem spousty knih, hltal zprávy z televize, z rádia, učil se nazpaměť jízdní řády, reklamní slogany, politická prohlášení... [...] Jednoho*

zimního rána mě našli ležet s obličejem v kaluži. (Špejle se ho pokusí pohladit po vlasech) Diagnóza lékaře: otrava informacemi. Otrávil jsem se informacemi, Špejle.“²⁵⁾ O chlapci Poseidonovi, který si sebou nosí akvária s vodou, říká Milhaun (pravděpodobně jeho otec, jak se později ukáže), že se „*nikdy nevyrovnal s tím , že musel opustit plodovou vodu...*“²⁶⁾ tedy jakési bezpečné, bezstarostné místo hraničící se skutečným světem. Dalšími velmi podivnými postavami jsou dva šerifové, kteří se v parku na chvíli zjeví – jako negativní energie z centra města –, přičemž jeden z nich má dokonce na obličeji černou barvu (!): „*S příchodem dvou černých šerifů se diskotékově rozblíkají světla. První šerif má kromě černé uniformy i černošské nalíčení. Druhý pak je černochem skutečným a nese na ramenou gigantický kazetový magnetofon, z něhož burácí rapová hudba.*“²⁷⁾ Už podle jejich vzhledu je jasné, že policisté pocházejí z velmi podivného prostředí, a když jeden z nich promluví, stačilo by to psychiatrovi na vyslovení vážné diagnózy: „*Černá v bílý, bílá v černý. Moje žena je černoška. To si mám najít bělošku? Moje stará si má najít bílýho mužskýho? Nebo naši haranti budou bílí? Chceš říct, že moje ženská má bílýho milence? Seš to ty, vid’? Jezdíte spolu do motelu, nebo k nám na chatu? Vaříte si čínu? Koušeš ji do chodidel jako já? Mám si nabalit tvoji sestru? Je to taky vyšinutá fetka? Mám ti napařit rasismus? Na tvůj koks já kašlu, bílá kušno, mám bezvadnej herák od švagra.*“²⁸⁾ To už není rozpolcenost, ale spíše schizofrenie podpořená žárlivostí, typem povolání a nespíš i užíváním drog – dalším prostředkem k úniku z reality. Černá a bílá, skutečnost a představa: v tom se pořádně nevyznají nejen šílení policisté, ale vesměs všechny Drábkovy postavy v mnoha jeho hrách.

Dalším tématem, který Drábkovy hrdiny trápí, je jejich vztah k dotekům, k fyzické blízkosti lidí. Postavy se často dotykům druhých brání, jako například Špejle. Není se jí proč divit. Poslední sexuální zážitek, který měla, byl s mužem, jenž po ní chtěl, aby „*se položila na břicho, zvedla bradu, louskala prstama, nasadila si na hlavu igelitku a tvářila se jako pilot messeschmitu...*“²⁹⁾ Naproti tomu Haš zase říká, že „*znal jednoho, co se vydával za stojan na kola, aby obdržel kontakt.*“³⁰⁾ Ve hře se objeví postava siamských dvojčat Kvasar a Pesar, kteří mají fyzického kontaktu se svým dvojčetem až moc. Problém jednoho z dvojčat – Kvasara – je opačný: v závěru hry se setkává s Janou a svou nově nabytou svobodu

omluvně vysvětluje: „*Víte, asi mě zatratíte, ale já... mně se moc ulevilo, když bratra odřízli. Já bych radostí tancoval.*“³¹⁾ Slovo „zatratíte“ má svůj význam. V Drábkově světě řada postav trpí samotou. Drábek vyjadřuje známou, ale bolestivou věc: v městě plném lidí, v dramatikově optice plném bláznivých lidí, se (bláznivý) jednatel cítí osaměle. Má-li možnost s někým být, je to tak bláznivé, zvrácené partnerství, že o něj nestojí, či se ho dokonce bojí.

I když jsou všichni poblázněni, společnost v parku (už tak dostatečně vyšinutá) občas reflektuje, že v parku přibývá ještě bláznivějších lidí, kteří se sem stahují z města. Ty pak vnímá jako skutečně šílené – daleko postiženější než jsou oni sami.

Dramatický obraz současné společnosti, který Drábek vykreslil na lidech v parku, nemá propracovanou dějovou konstrukci. Jestliže si v *Hořících žirafách* dramatik vypomohl tím, že vyslal postavu Pána na cestu za Paní, u níž se nakonec uzavřel jeho osud společně s osudem lidstva, hra *Jana z Parku* popisuje spíše bláznivý piknik, k němuž se přidávají další lidé. Někteří hned odcházejí, jiní zůstávají, hrají si, pošťuchují se a pak společně stráví v parku noc a rozejdou se. Postavy vytvářejí jakési panoptikum. Každá z nich má výraznou vnější charakteristiku – nějakou úchylku. Vedou hořkoveselé řeči, mají smysl pro jadrný jazyk plný vtipných přirovnání a metafor, ale děj jako by hra postrádala. Když do hry vstoupí Jana se svým cílem najít sebe sama, zdá se to být jako dobrý podnět k aktivizaci této sešlosti. Dojde k ní ve zmíněné hře na plavbu za zaslíbenou zemí. Po chvíli ale jejich sen ukončí scénická poznámka: „*Poté střih – oceán i koráb mizí, objevitelské nadšení je minulostí, současností je nejistota.*“³²⁾ Také hra na dětství skončí, aniž by ovlivnila další děj – jde o to vyplnit čas, nějakým způsobem postavy zaměstnat. Hra „na plavbu“ zároveň vzdáleně připomíná středověké Lodě bláznů, jejichž symboliku spolu se symbolikou vody v souvislosti s duševně nemocnými vysvětluje Michael Foucault takto: „*Svěřit blázna námořníkům znamenalo jistotu, že už nebude donekonečna bloumat kolem městských hradeb, že zmizí někam daleko, odkud se nebude moci vrátit. Ale navíc tu byla temná masa vody, která k tomu přidávala své vlastní hodnoty: voda odnáší pryč, ale také očišťuje; krom toho znamená nejistou budoucnost; každý je na ní vydán svému osudu, každé nalodění může být tím posledním. Blázen na své šílené kocábce*

odplouvá do jiného světa a z jiného světa také připlouvá. [...] Je uvězněn na té nejsvobodnější, nejotevřenější ze všech cest: přikován na nekonečném rozcestí, uvězněn svým putováním, je Poutníkem par excellence.“³³⁾

Vodní symbolika, která je u Drábka velmi častá, jako by také neustále poukazovala k vyšinutosti hlavních postav. Je to však většinou pomatenost „bez odvolání“, odvrácená tvář světa. Šílenství spojené s apokalypsou nebo s jejím tušením či varováním před ní.

Hra *Hořící žirafy* má stavbu velmi jednoduchou – cestu. V *Janě z Parku* je už stavba o něco málo složitější – Drábek používá nový konstrukční prvek. Když si skupina v parku „dostatečně vyhraje“, objeví se v druhém dějství (druhý den) ve hře postava Uchuchul, jakýsi temný provokatér či vyslanec oné destruktivní temné síly, která začne svádět Janu na scestí. Postupně ji opustí všichni dosavadní přátelé a vrátí se k neméně bláznivému městskému životu, a i poslední její kamarád, hippie Haš, odejde – zemře. Jana podlehne Uchuchulově podivnému volání „*my chceme Barbie*“ a stane se jeho ženou. V následujícím obraze se Jana po dvaceti letech od událostí v parku, již přejmenovaná na J. U., tedy Jana Uchuchulová, v dlouhém monologu svěčuje, že podlehla konzumním lákadlům, našla sama sebe a je enormně spokojená. Po tomto monologu se ale vrátí zase o dvacet let zpět a drama skončí jinou verzí. Jana Uchuchulově svádění nepodlehne a pošle jej pryč. Tak také svým způsobem najde sama – ve zlomové chvíli, kdy se rozhoduje o tom, jestli tento bláznivý svět bude spoluvytvářet (zda se vdá za Uchuchula či nikoliv), má dost odvahy toto lákadlo odmítnout.

Nahodilost děje Drábkových her v souvislosti s Aristotelovým pravidlem v 8. kapitole Poetiky o pravděpodobnosti a nutnosti poukazuje k tomu, že dramatik vytváří hry spíše v opozici k této „učebnici“ dramatu, a jako by programově „nutnost“ a „pravděpodobnost“ popírá. O tragédii (a hry Davida Drábka mají vesměs tragické konce, přestože v nich dochází k smíšení žánrů) Aristoteles řekl: „*Části děje musí být sestaveny tak, aby přesunutím nebo odejmutím některé z nich se porušil a dostal do pohybu i celek. Co totiž může být použito nebo chybět, aniž je patrná změna, to není žádnou částí celku.*“³⁴⁾ Drábkovy hry jako by bylo možné téměř libovolně natahovat, některé pasáže či postavy vyškrtnout, aniž by to texty výrazně narušilo. Všechny jeho hry jsou skoro na pomezí veselého, hořkého

kabaretu. Tento přístup ke konstrukci dramatického děje naznačuje, že hlavní Drábkovou „ceninou“ je nápad. V případě *Hořících žiraf* je tím nápadem zobrazit lidskou společnost jako poblázněné postavičky, ne nepodobné zmateným zvířatům, které cítí kolem sebe stále intenzivnější nebezpečí narůstající v rozsáhlou katastrofu. Ve hře *Jana z parku* je tím nápadem zobrazit společnost v partě „bezdomovců“, mezi které přijde Jana, aby jim na chvíli dala naději, že se všem společně podaří uniknout z toho poblázněného způsobu života, jenž je proměnil v šílence.

2.3. Kosmická snídane

Text hry *Kosmická snídane aneb Nebřenský* je plný situací, postav a humoru, které jako by čtenář už někde viděl, četl nebo slyšel. Jakmile se pokusí v paměti nalézt, co mu ta či ona replika nebo scénická poznámka připomíná, vybaví se mu celá řada literárních, filmových či televizních děl a dílek, nebo jen článek v novinách, z něhož si přečetl titulky a prvních pár řádků. Drábek například ve hře paroduje scénu snídane z filmového sci-fi trháku *Vetřelec* a některé komické situace a vtípky se zase podobají legráčkám z oblíbeného televizního seriálu *Červený trpaslík*, který už je sám parodií na nekonečné putování lodi Enterprise v nekonečném seriálu *Startrack*. Zároveň text hry přeplyňuje drobné, nepřeborné odkazy k dalším možným zdrojům autorových asociací: ve hře najdeme postavu Makropulose, Masmédia či Múmie, je zmiňováno několik zpěváků, spisovatelů a postavíček (například Hurvínek) a opět celá řada společenských problémů od rasismu, terorismu až po mediální vlezlost spojenou s absencí soudnosti. Narozdíl od *Hořících žiraf*, v nichž jsou konkrétní civilizační problémy jen glosovány a teprve v závěru vyústí v šířící se apokalypsu, v *Kosmické snídani* je ničivá síla už východiskem příběhu - výbuch bomby v restauraci připraví o život dívku hlavního hrdiny Nebřenského.

S první scénou hry si dramatik pohrává, jako by měl v rukou dálkový ovládač, který nosila v kapse postava Pána z *Hořících žiraf*, a před sebou video s

vloženou kazetou s audiovizuálním záznamem, na němž je zachycen nejen samotný děj *Kosmické snídaně*, ale částečně i zákulisí představení, na němž byl pásek natáčen. Z jednoho úhlu film, který Drábek „pouští“ konzumentovi, vypadá jako televizní interaktivní pořad, z jiného jako divadelní představení uvnitř jakési show.

Postava Nebřenský se na začátku hry obrací k publiku těmito slovy: „*Vítám diváky, kteří vstoupili do mého příběhu až v tuto chvíli. Tedy těsně před jeho koncem. Za chvíli vyvrcholí nejen můj život, nýbrž i má smrt a to po ní. Děkuji za pozornost.*“ Na to zareaguje postava Principála: „*Proboha STOP! Zastavte to! Kdo to přetočil až na konec?*“⁽³⁵⁾ A o chvíli později se náhle vykulí Principálův potomek a osloví diváky ještě o něco zmateněji: „*Za malou chvíli začne divadelní představení Kosmická snídaně aneb Nebřenský. Je to senzační biják. Proto sledujte pozorně televizi, děti. Dospělým ten příběh moc neřekne, ale pro vás je v něm zašifrovaný klíč k pochopení vesmírného řádu.*“⁽³⁶⁾

Ať už říká autor ústy potrhleho Principálčete cokoliv, stěží si lze představit, že by *Kosmická snídaně* byla pro dětské publikum srozumitelnější než pro zbývající věkové skupiny. Pravděpodobnější se zdá, že text (a případná inscenace) bude mít blíže k lidem spíše mladším, kteří dokáží ocenit specifický Drábkův humor, lavírující na hranici studentských dadaistických reflexí, a kteří zároveň nebudou klást přehnané nároky na propracovanost dějové linie a charakterů postav.

V první části hry (po úvodní show) se Nebřenský vydává na cestu, aby rozluštil význam tajemného obrázku kosmické rakety, jenž mu byl podstrčen neznámým démonem bezprostředně po výbuchu v restauraci. Z té příčiny se podobně jako Pán z *Hořících žiraf* setkává s řadou vyšinutých postav, až se rozhodne k definitivnímu útěku z bláznivé společnosti – k odletu do vesmíru, kde jak doufá, nalezne mrtvou milenkou. Druhá část hry se odehrává v kosmické raketě symbolizující opět cestu, tentokrát do světa mrtvých. V této raketě, jak se později vysvětlí, tvoří posádku lidé, kteří spáchali sebevraždu (odletěli do vesmíru) ve stejný den jako Nebřenský. I když stavba této hry je hutnější a soudržnější než v *Hořících žirafách*, charaktery postav Drábek opět popisuje spíše vnějškově a některé z nich vkládá do děje bez výrazného dramatického poslání.

O Nebřenského milence Kateřině se čtenář nedozví, ani když se čas na chvíli vrátí před okamžik exploze, téměř nic podstatného, kromě toho, že měla sen, jak leží v pitevně. Důvodem její přítomnosti v ději je zobrazení atmosféry před explozí a bezprostředně po ní, kdy už je věnován velký prostor postavě jménem Masmédium, v jejímž dlouhém monologu „do kamery“ a následném rozhovoru s jedním z hostů restaurace Drábek s požitkem zesměšňuje idiocii mediálního výkladu nešťastných událostí. Na cestě za rozluštěním tajemného obrázku se Nebřenský setkává se svou matkou, jež je pojmenována jako Stryje a jejíž úloha spočívá v ozvláštnění dramatu z větší části v duchu jejího pojmenování a v tom, že pošle syna za vědcem s dvěma „vrkočema“ na hlavě, který pod oblečením (jak se sám přizná) skrývá primární znaky obou pohlaví. Další neméně pozoruhodné bytosti doprovázejí Nebřenského na kosmické cestě, během níž je zlikvidováno dotěrné Masmédium (které se do rakety dostalo tajně jako černý pasažér), a šťastně přistanou v ráji, ne nepodobném tomu, který si vysnil Lukem v *Hořících žirafách*. Zde se konečně Nebřenský setká s Kateřinou a dozví se pravdu: její smrt má na svědomí jeho strážný anděl, vyklubavší se z nejdrsnějšího člena kosmické posádky.

V *Kosmické snídani* se výrazně objevuje ještě jeden rys Drábkovy dramatiky, a tou je absurdnost. Číšnice, která obsluhuje Nebřenského a jeho pozdější partnerku Hanu v restauraci, reaguje na poznámku Hany, že by mohli utéci bez placení, takto: „*Dobře jsem vás slyšela. A protože jste dnes moji nejmilejší zákazníci, něco pro vás udělám. Nemusíte utíkat bez placení. Místo vás uteču bez placení já!*“³⁷⁾

Ač se absurdnost proplétá celou touto Drábkovou hrou, nejpozoruhodnější je z tohoto hlediska anagnórise, ke které dochází v závěru příběhu. Nebřenskému se jeden člen posádky rakety, tzv. Max von Pohow, odhalí jako jeho strážný anděl, který nastražil v restauraci bombu, jež zabila Nebřenského dřívější partnerku Kateřinu. Důvod svého jednání anděl vysvětluje takto: „*Byl jsi šťastnej a spokojenej s Kateřinou. Rozhodl jsem se, že zasáhnu...[...] Říkal jsem si: O co je mu teď líp, o to mu bude za pár dnů hůř a takhle pořád dokola. Proč tolik utrpení? [...] Musel jsem tě dohnat k sebevraždě, jinak to nešlo. Přišlo mi čestný nenechat tě na Zemi padesát let mučit. Chtěl jsem radikální čin, žádný pokrytectví!*“³⁸⁾

Absurdita toho, že strážný anděl svému svěřenci způsobuje ty nejhorší životní tragédie, aby ho dohnal k sebevraždě, má však v Drábkově obraze světa svoji logiku. Dochází v podstatě k realizaci myšlenky, že pokud lidé nedokáží žít na světě, aniž by nepřinášeli sami sobě čím dál více utrpení, možná by bylo lepší, kdyby neexistovali vůbec. Jednání strážného anděla lze tedy vysvětlit i takto: čím dříve svého svěřence dožene k sebevraždě, tím dříve ho vysvobodí z reálného světa, který je sám o sobě plný neštěstí. Současný svět je tedy andělem (potažmo dramatikem) nahlížen jako bláznivý a člověka dehonestující do té míry, že si více či méně otevřeně klade otázku, zda smrt není vysvobozením. Je ovšem dramatikovou licencí, že tuto otázku sobě i recipientovi klade s humorně-ironickým nadhledem, čímž zároveň tento problém relativizuje a přesouvá do nevážné roviny.

Smrt Drábek opět s jemnou ironií popisuje jako další dimenzi existence, nikoliv jako absolutní konec. Nebřenský s dalšími sebevrahy vystoupí na planetě, na níž se podle scénických poznámek dějí s člověkem podivné ale příjemné věci: *„Na prostranství se náhle vyrojí Blízká setkání všeho druhu. Jinými slovy: před našima očima se odehraje celý Nebřenského pozemský život. Je těžké mluvit o nějakých pevných tvarech a materiálech, jde o snově proměnlivé výjevy. Osamocené tvary, vůně a zvuky. [...] Spojují se mu útržky rozhovorů a tváře lidí, zatímco my vidíme prudce opalizující želví krunýř, Nebřenskému se na něm odrazí celý 14. rok vlastního života i s jeho zblázněnými hormony, jankovitými láskami a školní docházkou. [...] Nebřenského čas se právě úlevně rozpustil a znovu scelil do volně prostupné koule. Uprostřed ní dřepí Nebřenský a usmívá se jako jelimánek.“*³⁹⁾

Šílenství, popřípadě bláznovství a iracionalita, nejen že člověka deptá a dezorientuje, ale v některých situacích mu přináší i úlevu. Útěk z reálného ale iracionálního světa, ke kterému se Nebřenský sebevraždou rozhodl, byl odměněn: našel fantaskní krajinu, v níž je šťastný. Paradoxem je, že tato krajina je ještě iracionálnější a neuchopitelnější než svět, z něhož utekl. I kosmická raketa, v níž Nebřenský spolu s dalšími sebevražděnými odletěl, je svým způsobem lodí a vesmír oceánem, jakož i Nebřenský je poutníkem (byť moderním), o němž mluví Foucault.

2.4. Žabikuch

Drábková hra *Žabikuch*, která připomíná spíše dobrodružnou novelu s mnoha dialogickými pasážemi, se odehrává ve virtuálním prostředí fantaskní počítačové hry. Z větší části: ta menší část připadá na začátek, který zachycuje třicetiletého hlavního hrdinu Vladimíra Remka (asociace se stejnojmenným kosmonautem je typický drábkovský humor) ještě před tím, než vstoupí do počítačové reality a stane se „*bojovníkem na plný úvazek*“. Dle poznámek je Remek člověk velmi průměrný, který kdysi neuspěl při namlouvání dívky a od té doby se schovává před vnějším světem do virtuální reality. I jeho rodiče, zvláště nezaměstnaný otec, jsou fádni lidé, žijící jen o málo výše nad pomyslnou hranicí existenčního krachu. Když se Remek zamiluje do podomní prodavačky cedéček Lenky a následné rande skončí trapasem, naprosto se tělesně i duchem připoutá k počítači, kde má své daleko energičtější a aktivnější virtuální alter ego.

„Vladimír proběhl celý sklad a dostal se až na nádvoří paláce s cibulovitými věžemi. Tam přehlédne beduínskou babičku. Košíček v jejích rukách je ve skutečnosti kanón a Vladimírův první život se poroučí na dlažbu.

Vladimír: Doháje. Bábo pitomá ...

Hlas: Druhý život. Máte tři a půl minuty. Start?

Vladimír: Pojďme.

(Znovu celý sklad a křečovití žoldáci. Vladimír je všechny pobije a přijde jen o pár bodů, když zbrkle odkrágluje i zástupce Červeného kříže. Jeho syčivé:

Vladimír: Wow!

nic nevysvětluje. Vladimír se opět dostává na nádvoří, zamíří vervně doleva ... a babka nikde. Je totiž pro změnu vpravo a ustřelí Vládovi hlavu něčím, co připomíná zlaté stránky zabalené v punčocháčích. Vladimír se svíjí v tratolišti krve.)

Vladimír: Bábo pitomá ... kdo ti bude vydělávat na důchod...

(Vládův humor. Achjo.)“⁴⁰⁾

Z této pasáže je zřejmé, že se Drábek přibližuje beletristickému stylu dramatu (jedna z replik dokonce vytváří nežádoucí brzdu v rychlém autorově vyprávění). To, co se odehrává „na monitoru“ má opět konstrukci podobnou

Hořícím žirafám a Kosmické snídani. Od okamžiku, kdy Vladimír Remek naplno začne žít v počítačové hře, je „systémem“ přejmenován na Vladimíra Remaka. S novým jménem se hrdina vypraví na dobrodružnou výpravu za kouzelným mečem Žabikuchem, s jehož pomocí věří, že ze sebe „oseká všechnu tu ubohost“, která naplňuje jeho život mimo virtuální svět. K dosažení tohoto cíle musí nejdříve zlikvidovat síť organizovaných zločinců s pomocí týmu složeného z detektiva Otesaného, Lary Croft a muže s papouškem Mankiewiczem. Děj je plný všelijakých bláznivých fantaskních či nereálných postav a všechny jsou charakterizovány obvyklou drábkovskou metodou – rychle, jen pro potřebu orientačního zařazení postav mezi sexuální zvrhlíky, tupouny, příšery nebo méně vyhraněné, ale přesto něčím podezřelé.

Zajímavostí této hry, kromě výborné znalosti jazyka počítačových her a jejich scénérií, je další varianta útěku z reálného světa. Opět je k tomuto útěku jasná motivace: neúspěch v osobním životě a mizérie rodinného prostředí, v němž Remek žije (tento neúspěch je latentně vysvětlován tím, že společnost o obyčejné lidi typu Remka a jeho rodičů nemá žádný zájem). Jestliže ale hlavní postavy výše popisovaných dramat utíkaly před realitou světa do opozice vůči tomuto světu – v *Hořících žirafách* zanikly s celou bláznivou společností, v *Janě z parku* hledaly lidštější, alternativní svět ve snění a hře, v *Kosmické snídani* řešil Nebřenský neútešnou realitu sebevraždou – nyní Remek utíká do virtuální reality, do umělého prostředí vytvořeného právě médii, filmy, televizí, počítači – tedy onou „temnou“ silou. A tato síla potřebuje oddaného konzumenta, otroka, jenž je plně závislý na jejích produktech. Podstatou děje *Žabikuchu* zůstává vzdor člověka vůči neradostné realitě, v níž žije, ale velmi silně se zde projevuje také další téma. Rafinovanost virtuální reality (ať už je počítačová či mediální) přizpůsobovat se nejrůznějším potřebám člověka a absorbovat jeho vzdor vůči realitě ve svůj prospěch; a zároveň omyl lidského myšlení, když si nepřipouští, že je dávno tímto systémem podchyceno a ovládáno i přesto, že se člověk domnívá, že stále vzdoruje.

To, za co přejmenovaný Remek na Remakea bojuje v počítačové hře, je ve skutečnosti jeho osobnost, kterou chce najít a obhájit proti všem těm virtuálním příšerám, transexuálům a jiným podivníkům. Ti, kteří mu v tom pomáhají, jsou bytosti zrozené ze stejné „temné“ energie, proti níž Remake bojuje – Lara Croft,

typ filmového detektiva a podobně. Když Remake zvítězí, nejedná se o skutečnou výhru nad sebou samým a o osvobození z virtuálního světa, ale o pseudovýhru: jediný kdo skutečně „slaví“ vítězství je počítačová hra jako taková.

V závěru hry jedna z postav vloží do rukou Remakea bájný meč Žabikuch se slovy: „*Máš teď právo a moc osvobodit svůj osud.*“ A Vladimír reaguje: „*(pozvedne Žabikuch nad hlavu) Nejsem nula. Nejsem vůbec žádné číslo. Jsem JÁ.*“⁴¹⁾

A skutečný výsledek? Počítačová postava se zeptá Vladimíra Remakea: „*Opravdu chceš Vladimíra odseknout?*“ – toho skutečného Vladimíra, který sedí před obrazovkou počítače a dívá se na svůj virtuální obraz v monitoru. „*Vladimír: Ano jsem rozhodnutý. Chci žít tady.*“⁴²⁾ Ve virtuální realitě.

Podstatou Remkovy „diagnózy“ je naprostá ztráta kontaktu s realitou. Odvrácení od reálného světa, v němž nedokáže úspěšně žít: najít si zaměstnání, partnerku... Ale Drábek v této hře neukazuje nikoho, kdo by žil nějakým „normálním“, nebláznivým životem. Také Remkovi rodiče a dívky, s nimiž se Remek setká, nemají daleko od pomatenosti a bizarního chování. V Drábkově obraze světa mají problém s realitou všichni. Podléhají nesmyslným tlakům médií a jejich falešným obrazům „normálního života“. Otec říká na začátku hry Vladimírovi, že by chtěl mámě koupit Harley Davidson, ale motorka je nesmírně drahá. Mediální realita, nějaká televizní reklama, jako by vytvářela pravidlo, jak se má žít a co si má člověk koupit, aby nebyl považován za někoho „divného“, toho, který do společnosti nepatří a je automaticky odsouván na její okraj. Podobnému tlaku podléhá i Lenka, dívka do které se Remek zamiluje. Podobně jako modelky podléhají nutkání vypadat jako panenka Barbie, přestože jsou proporce této panenky téměř či zcela anatomicky nereálné, což může vést až k vážným zdravotním problémům, Lenka, jako by se chtěla podobat nějaké superženě z televizní talk-show: „*Já jsem úplně zavalená plánama. Chci toho strašně moc. Cestovat, malovat, založit humanitární organizaci, projet celou Jižní Ameriku, mít osm dětí, naučit se norsky, chodit na tai-či, nazpívat desku... asi se roztrhám.*“⁴³⁾ Téměř jisté je, že pokud má někdo takové představy o tom, co chce všechno v životě dělat, „roztrhá“ se psychicky.

2.5. Akvabely

Hra *Akvabely* také začíná evokací potřeby utéci pryč. Už samotné motto, které text uvádí, je dostatečně příznačný a pro Drábkovu tvorbu velmi charakteristický. John Milton: „*Zítřka k čerstvým lesům, novým pastvám*“.⁴⁴⁾

V úvodní pasáži jeden ze tří mužů, kteří tajně pro své potěšení pravidelně nacvičují tělocvičnou sestavu v synchronizovaném plavání, vzpomíná: „*Moje babička se jednoho dne rozhodla, že začne nový život. Vzala si šustákovku, pohorky, pár knih, bambusový šnorchl, batoh, a odešla. Nikdy jsme ji už neviděli. Nosím v peněžence její fotku z dívčího lycea. Řekla mi k ní: 'Jsem ta druhá zleva. Miluju vodu.'*“⁴⁵⁾ Všichni tři muži jsou středního věku, bývalí spolužáci, jimž přátelství vydrželo do pozdějšího věku. Zatímco o nejdůležitější postavě dramatu Filipovi se toho čtenář z jeho soukromí příliš nedozví, popis soukromí zbylých dvou přátel, Kajetána a Pavla, tvoří většinu textu. Narozdíl od hry *Žabikuch*, plné rozsáhlých scénických poznámek, které drama přibližovaly beletristickému stylu psaní, v *Akvabelách* je takových poznámek minimum. Drábek popisuje toho, jak postavy žijí a jaké mají problémy zprostředkovává výhradně v samotných dialozích postav a tím se ztrácí i dojem, že dramatik hry vypráví a zároveň komentuje, což se nejvíce projevilo v textu *Žabikuchu* a výrazně také v *Kosmické snídani*.

V *Akvabelách* se Drábek opět vrací ke svým oblíbeným tématům. Jak už je zřejmé z úvodního motta, hlavním tématem je opět útěk z reality, a zároveň se v této hře Drábek opět aktivněji vrací ke kritice médií.

Konstrukci celé hry postavil na postupné proměně postavy Filipa v živočicha. Po jednom z plaveckých cvičení se Filip přiznává kamarádům, že od posledního tréninku nebyl doma a celý týden strávil v bazénu, protože se chce stát vydrou. Toto rozhodnutí vysvětlí slovy: „*Cejtím, že nemám moc času. Už nechci tékat. [...] Kajetáne, já to před váma maskoval. Já už delší dobu vůbec nevím, o co mezi lidma jde. Začalo to tím, že mi přestaly dávat smysl řeči v rádiu, na ulici, v televizi. Pak jsem si nedokázal spojit slova v novinách v něco, co by dávalo nějaký obsah. V obchodě nebo třeba na nádraží jsem zůstal najednou stát a*

nevěděl ale vůbec nic. Koukal jsem po lidech a krátce vdechoval vzduch pusou, abych se chytil, ale nic. A tyhle výpadky se prodlužují.“⁴⁶⁾

Filipovi začnou růst mezi prsty plovací blány a nakonec ho zbylí dva přátelé vypustí do rybníka, jako by pouštěli na svobodu zvíře, které žilo v zajetí. I když metamorfóza Filipa ve vydra je hlavním konstrukčním prvkem hry (opět je to především vtipný nápad, tentokrát založený na vnější proměně člověka, a kterou lze navíc chápat jako biologicko-psychickou cestu – řekněme z civilizace zpět k zvířecímu životu) samotná postava Filipa má ve hře jen málo textu. Více zájmu věnuje dramatik postavám Kajetána a Pavla, na nichž zobrazuje příčiny, které mohly vést Filipa k rozhodnutí utéci z lidské společnosti.

Narozdíl od předešlých Drábkových textů, v nichž už je určitá míra šílenství v postavách přítomna od samého začátku, v této hře jako by postavy do stavu poblázněnosti teprve upadaly v průběhu děje – pod vlivem Filipovy proměny ve zvíře.

Jakkoliv se může zdát už samotný koníček všech tří přátel poněkud neobvyklý, není ještě důvodem, aby byly postavy považovány vyloženě za nenormální. Postupně ale Kajetán s Pavlem stále více propadají vyšínutému světu, před nímž se schovávali do svého tajného spolku akvabel. Bláznivost a ztřeštěnost na postavy útočí v soukromí domova i v práci, je přítomna všude, kam se postavy vrátí.

Co se velikosti i důležitosti partu týče, je dramatikův favorit Kajetán. Je to člověk, jenž často střídá partnerky, ale po sexuální stránce má blízko i k mužskému pohlaví. Pracuje jako moderátor v televizi, kde uvádí reality show, v níž lidé předvádějí své pěvecké umění. Kajetánovi se jeho aktuální družka Edita svěřila, že spolkla SIM kartu, aby se mu pomstila za to, že jí nezavolał. A navíc, aby se objevila na fotografiích bulvárního časopisu, tak nasadila na svého mediálně známého druha paparazzi, aby je společně vyfotili v soukromí: „*Děkuji ti, žes mi pomoh rozjet kariéru. Zatím jsem jenom tvoje dekorace, ale jsem kočka a byla jsem na přední stránce, takže za pár neděl budu odpovídat do všech možnejch anket a nikdo už se nebude ptát, kde jsem se vzala...*“⁴⁷⁾ Důvod? „*Víš... já se chci svejm rodičům taky pochlubit, že nežili zbytečně. Teď už jsem byla v časopise a můj rodiče*

*budou mít respekt u sousedů, poněvadž tohle čtou všichni. [...] ...díky těmhle časopisům, ještě dneska lidi uměj číst. Jsou to takový naše slabikáře, víš? “*⁴⁸⁾

Jaký vliv mají takové časopisy na chování člověka Drábek demonstruje v následující Editině replice: „*(prudce vyrazí z hrdla) X – X – X – X – X – X – X – X – X – X!! (chvíle ticha) V časopisu Elle radili vykřiknout dvacetkrát za sebou písmeno ‘X’. Je to dobrý na zpevnění dekoltu. (chvíle ticha) X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X – X!! “*⁴⁹⁾

Jak se z Filipa postupně stává vodní živočich, na Kajetána více doléhá nesnášenlivost vůči jeho práci moderátora v televizi, což se projevuje dokonce v přímém přenosu. Místo aby podporoval soutěžící v pěveckém projevu, tak z něho spontánně vytryskne útok nejen na soutěžící dámu, ale i na diváky, kteří se pořadem baví u svých obrazovek: „*Každý se díval. Jak chcete mít jejich úctu, když tady křepčíte v těch nepadnoucích šatech na karaoke a krákáte jak krůta? [...] Proč se takhle obnažujete a ztrapňujete? Kvůli čemu? [...] Tohle je zábava pro vymaštěnou lůzu, co se sama bavit neumí a zabíjí čas... “*⁵⁰⁾ Lidé, kteří chtějí být hvězdou v médiích, Kajetán nazývá „*temelínské mutanty showbyznysu*“, a říká, že svět televize je „*ozářené*“ prostředí a sám přiznává, že tomuto negativnímu záření také podlehl.

Přístup médií k realitě se vyvíjí rychleji, než člověk očekává – jak jinak než k větší agresivitě a interferenci s divákem, aby se vystavoval tomuto ozáření co nejvíce. Kajetánovo nekorektní jednání k soutěžící dámě je sice okamžitě reflektováno režisérem jako nepřístojné (moderátor se v běžném slova smyslu skutečně „zbláznil“) a zdá se, že moderátor se už pěkně dlouho před kameru nepostaví, v závěru hry je ale postoj televize bystře přehodnocen. Místo aby se Kajetána, který veřejně odhalil negativní stránku médií, zbavili, nalézají „*médium*“ v jeho pravdivé reflexi prostředek, jak více protknout mediální realitu s tou skutečnou, aby byly od sebe rozeznatelné ještě méně. Kajetánova bezprostřednost je pro umělý svět médií najednou velmi cenná – „*Volali mi z televize, že mě za to flasko nevykoplnou. Že se jim to vlastně strašně líbilo, jak sem byl brutální. Že to teď frčí. Chtěj mi dát spešl soutěž, kde budu šikanovat lidi. “*⁵¹⁾ Tím Drábek poukázal na další vlastnost médií: schopnost asimilovat a využít lidi s kritickým

názorem, ba dokonce s odporem k tomuto mediálnímu masírování člověka. Kruh se uzavírá.

Problémy druhé postavy – Pavla – v soužití s Markétou a jejím synem také z větší části vycházejí z nesouhlasu s tím, jak je člověk nucen přizpůsobovat svůj život vzoru, který vytvářejí časopisy, televize, reklamy a vlastně celá konzumní společnost. Zatímco Pavlova družka a její syn Šimon si chtějí dopřávat zábavy a nezatěžovat se bojem s konzumním způsobem života, Pavel je proti jejich vůli směřuje k velmi nepohodlné rezistenci vůči všelijakým lákadlům, ať už jsou to pro ženu třeba bulvární časopisy nebo počítačové hry pro chlapce. Během domácí výměny názorů se Pavel rozohní natolik, že odhalí i další příčiny, jež mu brání být spokojen. „*Vidím, jak se to všem kolem sype. Chováme se jako nějaký naprogramovaný čipy v úplně odcizený mašině... [...] Už je po vás. Vymyli vám mozky. Nejdřív jste se tomu šitu posmívali, ale udolalo vás to. Už jim zobete z ruky, už přemejšlíte podle těch jejich schémátek. [...] Beztak je to z toho, že jsem smutnej při sexu, že jo? Beztak mnou pohrdáš, že dostávám na škole tu almužnu, že jo? Že každé negramotnej gauner dostává v týhle zemi víc než já. Nebo se zas do mě naváželi vaši? Komouši, co se nám všem posmívaj do ksichtu...*“⁽⁵²⁾ I u Pavla se kruh neřešitelně uzavírá. Snaží se odolávat tlaku konzumu, ale svou zatvrzelostí znechutí Markétu, která od něj uteče a přemýšlí o tom, že se vrátí ke svému bývalému partnerovi (otci syna Šimona). Důvodem je nejen Pavlův nekompromisní postoj, ale nejspíš, jak sám říká, i nedostatek peněz, který negativně ovlivňuje Markétčin životní standard. Peníze ale nejde získat bez kolaborace s konzumem, bez přizpůsobení se většinové společnosti a bez uctívání její filozofie. Z tohoto systému v samotném závěru hry Kajetán i Pavel unikají tím, že se zpočátku naoko zblázní. Když odvezou Filipa k rybníku, aby ho vypustili do vody jako rybu, kolem prochází dvě ženy probírající bulvární zprávy ze společnosti celebrit a po krátké konverzaci s Kajetánem, se jim tento moderátor televizních show předvede jako šílenec. Začne jim nabízet na prodej větvičky, kamínky a hrudky hlíny, jako by prodával párky, pizzu a dokonce drogy. Pavel si zase hraje na záchranáře hmyzu topícího se v rybníku. Hra obou přátel ale pokračuje, i když obě ženy zděšeně utečou. Z předstírání žertu, tj. opět bláznovství obou aktérů, se stává skutečnost a

čtenář (popřípadě divák) si nemůže být jist, jak to dramatik opravdu myslí. Realita s hrou na skutečnost se slévá dohromady:

Pavel: Sletěla tam včela. Zachraňuju jí život. [...] (sleduje včelu zblízka) Jak je promáčená, podívej. Dělej si ze mě prču, ale mě to fakt chytlo. Budu se tomu věnovat. Bude to můj koníček. Možná moje poslání. Budu blíž Filipovi...[...].

Kajetán: Já mám na břehu obchůdek. Kdybys třeba někoho vylovil už moc pozdě, tak mi ho můžeš dodat. Prodávám i uzeniny.“⁵³⁾

Je to vlastně celé k smíchu, ale má se tomu člověk skutečně smát, nebo je to s oběma postavami po psychické stránce dost vážné?

2.6. Švédský stůl, Kostlivci aj. hry a shrnutí dosud napsaného

Originální dramatická situace je základem také Drábkovy hry *Švédský stůl*. Postavami jsou tentokrát tzv. Rytíř z venkova, který představuje jednohubku (pečivo, salám a olivu napíchnutou na plastický mečík), dále Špička rumová či vaječně koňaková, Uzený losos, ve hře ale zazní i repliky Tchořího límce, Krekrů a konečně Obrů, jimiž není nikdo jiný, než návštěvníci rautu po divadelním představení, kteří personifikované pochutiny neustále ohrožují svou mlsností. Hra *Švédský stůl* se podobá Andersenovým pohádkám, v nichž ožívají předměty v pokojíčku a žijí si svým životem, mají své lásky a obavy stejně jako lidé, kteří v těchto pohádkách také nezdědka ohrožují jejich existenci v domnění, že se jedná o pouhé věci bez života. Podobně jako u Andersena přeskochí milostná jiskra mezi Kominíčkem a Pastýřkou nebo Cínovým vojáčkem a Baletkou, v Drábkově hře se Rytíř-jednohubka zamiluje do Rumové špičky.

I tyto postavy si připomínají šťastnější chvíle své existence, zvláště Rytíř, jenž vzpomíná na to, když byl ještě obilím, „*jak klasy konějšily oči chrp a krev vlčích máků*“. Typické pro Drábkovu hru je, že si pochutiny uvědomují blízkost svého konce, a že se kdykoliv mohou stát obětmi obrů (divadelníků) a chtěly by se před jejich žravostí zachránit útekem. Místo toho je ale losos zkonzumován, taktéž Špička, samotný Rytíř se zasebevraždí – probodne si srdce mečíkem.

Ve hře *Kostlivec v silonkách*, jež je Drábkem označena jako kabaret, a posléze v pokračování této hry s názvem *Kostlivec: Vzkříšení* je kompozice dramatu už zcela rozložena do jednotlivých mikrodramat či jen jakýchsi ironicko-absurdních dramatických anekdot. K tomu Drábek inklinoval již v dřívějších dramatech, například v *Hořících žirafách*, *Janě z Parku* či *Kosmické snídani*. Tendenci k vytváření „skečovitých“ výstupů navazujících na sebe a náležitě okořeněných humorem lze však vysledovat snad ve všech Drábkových hrách, a *Kostlivec v silonkách* či *Kostlivec: Vzkříšení* jsou vlastně „jen“ extrémním příkladem, kdy se dramatik soustředí na satiricko-dadaistický humor a popis společnosti pod masivním vlivem médií, aniž by k tomu potřeboval nějaký výraznější příběh nebo pevnější dramatickou stavbu.

Tématem, který prochází oběma na sebe navazujícími kabarety, jsou opět média. Rámcem hry je vysílání rádiové stanice s moderátorkou Shminky Smithovou, uvádějící jednotlivé pořady, z nichž je jeden bláznivější než druhý. Druhou postavou procházející celým kabaretním útvarem je postava Kostlivce, zástupce mrtvých, kteří chtějí žít s živými. V závěru hry se oba světy prolnou a armáda kostlivců se zaraduje: „*Ty studené hrobky se otevřely a my se konečně můžeme vrátit. Pozemšťané a podzemšťané jsou odteď jedno. Děkujeme, bratři. Opustili jste sice ducha, ale získali jste nás! [...] Živijó rovná se mrtvijó!!! Cítíte to v kostech? Ruku v hnatě vstříc konci světa! Noc oživlých mrtvol a mrtvolných živol – coming soon!!!*“⁵⁴) Jednotlivé pořady, které oba kabarety naplňují, mají převrácenou, někdy až absurdní logiku, v níž se spojuje náhodná dramatikova asociace, fantazie a ironie s odposlouchanými rozhovory, reportážemi, seriály a jinými „formáty“ z médií.

Jazyk, jakým Drábek své hry píše, je jazykem mediální kultury, počítačových her, filmů a seriálů. Při četbě *Žabikuchu* je čtenář atakován výrazy, způsobem myšlení i humorem, který vychází z velmi dobré znalosti počítačových her, v nichž nadšení hráči žijí leckdy tak intenzivně, že je zaměňují za skutečnou realitu, Drábek ale dokáže do mysli těchto hráčů vstoupit a skrze text s nimi souznít, jako by patřil mezi ně. Lze si velice dobře představit, že by *Žabikuch* mohl vyjít v nějakém časopise zaměřeném právě na tuto oblast zábavy a pak bude nadšeně přijat jeho čtenáři či dokonce nějaká firma vyvíjející nové tituly her

zakomponuje Drábkem evokované situace, postavy a humor do některého ze svých produktů. Stejně dobře si lze představit i to, že by některá televizní stanice mohla použít celou řadu Drábkových humorných průpovědek a vtípků do zábavní show a těžit z nich divácký úspěch – poté by v stejné show mohla zahrát skupina „*Mončičáci*“, jejíž výstup dramatik zakomponoval do kabaretu *Kostlivec v silonkách* a jež je složena z přihlouplých až retardovaných členů šířících kolem sebe kýč v tom nejhorším slova smyslu. Způsob vyjadřování Drábkových postav jasně poukazuje na dramatikovu ambici (veskrze naplněnou) psát lidovým jazykem, vystihnout způsob a úroveň vyjadřování a slang – jak se dnes, zvláště v mladší generaci módně říká: „hlášky“ – lidí plně uvězněných v souřadnicích konzumního způsobu života.

V Drábkových hrách zcela chybí nejen postava, kterou by bylo možné označit za „normální“, ale také postava, která by hovořila „obyčejným jazykem“, a o kulturnějším způsobu mluvy už nemůže být řeč vůbec. Jednou z nejserioznějších postav Drábkovy tvorby je učitel Pavel z hry *Akvabely* (i on je svým způsobem pomatený – trpí vášnivou obsesí bojovat proti konzumnímu způsobu života a zároveň v tomto konzumu žije, je tedy, jak říká Foucault, na „rozcestí“, ani tady ani tam). I on ale mluví jazykem extrovertních hospodských žvanilů: „*Tenkrát nám o něco šlo. Jsem zděšený, jak ty moji studenti vědí úplný kulový o totáči, o tom, v jakým humusu jsme žili. Bolševik je vůbec netankuje. Je jim to tak ukradený, že je za pár roků lapne nějaký další Velkej Bratr a ty pitomečkové budou tak v pohodě, tak cool, že si toho všimnou, až už bude pozdě...*“⁵⁵⁾ Postavy jsou deklasovány jazykem bez výjimky, ať už se jedná o policisty, moderátory nebo nadpřirozené či fantaskní zjevy – všichni do jednoho se, ne-li permanentně tak alespoň chvílemi, vyjadřují přízemně a často neadekvátně svému věku, postavení či inteligenci. „Uvolněným“ jazykem mluví ti, kteří atmosféru šílenství vytváří, ale i ti, kteří jsou vůči ní v opozici, jako například naposledy citovaný Pavel nebo Nebřenský z *Kosmické snídani*. Další stupeň rozkladu jazyka dokazují promluvy z koktavých zvuků, jimž už ani není rozumět. Do tohoto stádia se blíží postava Kajetánovy milenky, když vykřikuje písmeno „X“ na zpevnění dekoltu, ve hře *Embryo čili Automobily východních Čech* ze sebe chlapec školního věku souká podivné zvuky: „*TUL – HKE – HKE – RKO*“.⁵⁶⁾

Nabízí se zde paralela s Ionescovým absurdním dramatem *Židle*, v němž si Stařeček a Stařenka přizvou řečníka, aby vyjevil pravdu o jejich životech nebo o smyslu jejich života, aby vyřkl to, co oni sami nedokáží sdělit. Tento řečník, jak se ukáže ve chvíli, kdy má mít slovo, je hluchoněmý a nedokáže ze sebe dostat souvislé slovo, natož větu. U Drábka postavy postižené neschopností slovního vyjádření působí jako bytosti zdegenerované způsobem života, který vedou. Neustálý vliv médií jako by znemožňoval člověku komunikaci. Tito lidé se pak slovně vyjadřují jako pomatení (např. Kajetánova manželka ve hře *Akvabely*) či jako lidé těžce mentálně postižení – viz. chlapec ve hře *Embryo*... Člověk u Drábka tak podléhá vlivu oné „temné síly“ ve všech ohledech – v tom, jak se obléká, jak se chová i jak mluví. Tato psychická i fyzická devastace lidí vede až k naprostému rozkladu společnosti, kterému se nelze účinně bránit a ani ho zastavit.

3. Jiří Pokorný

Dramatik a režisér Jiří Pokorný se narodil v roce 1967 v Kroměříži a vystudoval režii na DAMU. V letech 1993 až 2000 působil jako umělecký šéf a režisér Činoherního studia v Ústí nad Labem a v současné době je uměleckým šéfem Divadla Na zábradlí. Napsal divadelní hry *Valašská čtverylka* (společně s Lenkou Havlíkovou v roce 1993) a *Tatka střílí góly* (1998) – za tuto hru obdržel první místo v soutěži Nadace Alfréda Radoka v roce 1998. Dále napsal hru *Odpočivej v pokoji* (1999), která také získala první místo v radokovské soutěži, a hru *Plechovka* (1999).

3.1. Tatka střílí góly aneb Další příběh z parku

Kratší hra *Tatka střílí góly* se odehrává jako Drábková hra *Jana z parku* v městském parku, kde se střetávají nejrozličnější individua. Pokorného „scenérie“ je ale doplněna o kiosek, který je středobodem okolního hemžení: mezi druhou a

čtvrtou hodinou ranní se kolem něj schází také podivná společnost. Zatímco Drábek hned na začátku své hry *Jana z parku* své postavy výrazně charakterizoval jako vyšinuté typy lidí, kteří jsou poblázněni městským životem a hledají odpočinek od bláznivého města v romantickém snění o lepším světě, a hledají samy sebe, v Pokorného hře vystupují postavy, které navenek působí normálně až civilně, ale postupně se vlastním přičiněním a shodou náhod dostanou do naprosto šílené situace. Začátek Pokorného dramatu je přitom otevřen celkem běžnou situací, v níž lze sice najít náznaky budoucího běsnění, ty jsou ale v postavách skryty jako nemoc, která se navenek projevuje jen málo nebo skoro vůbec, za určitých okolností má však nesmírně rychlý průběh a strašlivé následky.

Na prvních stránkách textu prodavačka v kiosku jménem Bláža laškuje se zákazníkem-pomocníkem Slávkem a společně ubíjejí čas hospodskými dialogy, dokud nepřijdou další zákazníci.

„Slávek: Znáš ještě takovej trik s gumičkou

stačí šprcka

šprcky nemáš?

Bláža: Seš blbej prosimtě nemám se projít tadyhle kousek mezi stromama třeba

ňáký najdeš

Slávek: Aby mně někdo nepřepad

Bláža: S tebou je fakt zábava

Slávek: Nebo mně puč kalhotky na chvilku

Bláža: Slávo seš blbej jako vokurka

Slávek: Ti je vrátím

Bláža: (rozhovor se jí líbí) Ale no nedám ti je

mě vofoukne a co já pak

kdo to tadý za mně potom veme, nevíš náhodou.⁵⁷⁾

Krátce nato přichází štamgast Jenda, který přivede syna fotbalistu a jeho snoubenku, aby je představil Bláže a popil pár „rumiků“ a „piveček“. Noční „dýchánek“ u kiosku ale postupně vyústí v drsný groteskní masakr, v němž jeden z hostů skončí s prostřelenou nohou, Jenda vystřelí Slávkovi oko prakem a pak mu ještě zakroutí krkem. Jendově synovi – fotbalistovi – vlčák Blizzard ukousne přirození, načež fotbalistova snoubenka zakousne vlčáka. A policie krvavé události

v parku ještě doplní zmatkem, když „*oba zadrelinovaní policisté začnou bezhlavě stříkat slzný plyn všem do tváří, pak nechtěně i sobě, a tak se připojí k zbědované osádce, úpící a plačící, klečící chásce.*“ ⁵⁸⁾

Jaké jsou příčiny toho, že se noční sedánek u stánku vyvine v nekontrolovatelný řetězec šíleností? Kdo jsou účastníci závěrečného extrémního obrazu, toho chaosu, z kterého se ozývá kvílení a tryská krev, a přitom je to vlastně všechno k smíchu?

Pokorného postavy jsou vesměs velmi přízemní lidé, jako jsou přízemní jejich dialogy a vtípky. Zatímco Drábkovy hry zobrazují především příslušníky jedné generace a věk postav se pohybuje odhadem mezi třiceti a čtyřiceti lety, Pokorný více klade důraz na mezigenerační vztahy a napětí, které vytvářejí. Ačkoliv věk postav není přesně určen, z textu lze odhadnout, že stánkařka Bláža bude asi ve stejném věku jako Jenda, který má již dospělého syna, a v podobném věku bude i Slávek. Tyto tři postavy toho mají hodně společného: jsou to typy bez duchovní transcendence, žijící mezi stánkem s alkoholem a domovem. Vnímají svět skrze sklenky se sortimentem, jenž stánek nabízí, a adekvátně k tomu se chovají a vyjadřují.

Ve hře je několikrát zmíněno, že Slávek má za sebou kriminální minulost a nějakou dobu strávil ve vězení. V příhodnou chvíli také potvrdí svůj zlodějský talent. Bláža představuje ženu, která se už dlouho pohybuje mezi „svými“ alkoholiky, je uvyklá jejich humoru a způsobu konverzace a vesměs jí tato úroveň života vyhovuje. Jenda je důchodce, který veškeré své finanční prostředky utrácí v Blážině kiosku – jakmile zde utratí svůj důchod, dostává své nezbytné penzum alkoholu na dluh, který zaplatí z dalšího důchodu, a tak nejspíš žije pořád dokola.

Text je napsán adekvátně prostředí, v kterém se odehrává. Chybí čárky, tečky, věty často nejsou vůbec zakončené a nejčastěji se točí kolem objednávání „štamprdlat“ a „sekaný“ či jiných moků a pochutin. Tyto „objednávkové“ dialogy a neustálé dohady, o tom, co si dát, vytvářejí základ textu, z něhož pak vyhřezávají konflikty mezi jednotlivými aktéry.

Zatímco Drábkovy hry pracují s presumpcí, že svět a lidé jsou blázniví a čím více se snaží z takového světa utéci, tím více se dostávají do ještě bláznivějších situací, dramatik Pokorný svět jako takový (to co je „za“ postavami, z jakého

prostředí přichází) nereflektuje, nebo jen velmi okrajově. Pokorného společnost v parku, narozdíl od té Drábkovy, není symbolem celé společnosti, ale zobrazuje jen její část, specifický příklad – jednu dvě její fasety. Tématem jeho hry je spíše pivní družba, to, co se skrývá za „bodrým“ pochlastáváním a hospodskými kamarádšofty – primitivní prospěchářství, nutkání toho druhého přechytračit, vulgarita, zpackané životy a ukňučení sentiment. A zároveň jako by tyto přízemní postavy měly pocit vlastní výjimečnosti a důležitosti. Jestliže Drábek ve svých hrách odhaluje a kritizuje systém, v němž společnost žije, Pokorný odhaluje a kritizuje pivní čecháčkovství, vysmívá se mu. Ve srovnání s Drábkovými dramaty je Pokorný realističtější dramatik. Nepracuje s fantaskními, nereálnými motivy, ale jeho jakkoliv bizarní příběhy, jsou pravděpodobné, mohly by se skutečně odehrát. Obě rozebírané hry Jiřího Pokorného se odehrávají v noci, noc a tma ale nejsou prostředkem k tomu, aby do her vstupovalo nějaké „nadpřirozeno“ či snovost. Noc je spíše kulisou obou příběhů, je to čas, kdy se v člověku „probouzí“ agresivita, sentiment; je to spíše čas intrik a vyřizování účtů nežli čas snů, prolínání reality s nerealitou, jak je tomu velmi výrazně např. u hry Markéty Bláhové *Podzimní hra*, ale i v *Příbězích obyčejného šílenství*.

Už fakt, že se hra odehrává v noci, signalizuje, že se dramatik zaměřuje na určitou, konkrétní skupinu lidí. Nikoliv tu většinovou, která v noci spí, aby se ráno rozprchla za svým zaměstnáním, ale takovou, která se dennímu světlu spíše vyhýbá. Jenda své noční návštěvy v kiosku vysvětluje takto: „*Já tady právě chodím v noci protože je tu klid dycky pokecáme tady se Slávkem třeba...*“⁵⁹⁾ Noc je tedy tím příhodným časem, kdy Jenda, Bláža a Slávek ožívají. Je-li noc, jak se říká, časem pro nekalé živly, v Pokorného hře toto rčení vesměs platí: Slávek, který „pomáhá“ Bláže v kiosku je recidivista, který už byl „v lochu“, a jakmile se mu naskytne příležitost ukradnout Jendově synovi peněženku, tak to bez jakéhokoliv zaváhání obratně učiní. A Bláža, která si toho všimne, proti tomu nejen neprotestuje, ale protože Jendův syn je jí nesympatický svým „haurovstvím“, tak Slávkovu zlodějinu schvaluje. Ale ani alkoholik Jenda není tak zcela bez nějaké podezřelé minulosti. Když synovi chce darovat kopací míč, tak prověřuje Mirek otce opakovaně otázkou, kde míč vzal, jako by jeho otec měl také za sebou nějaké kriminální zkušenosti:

„Mirek: Odkud je ten míč?

Jenda: To je kopačák. Není nověj to je fakt trošínku vobroušenej tadyhle přešívanej ale pořizoval jsem ho s tím že ti ho dám

[...]

Mirek: Kdes ho vzal?

Jenda: Je koupenej Mirku...

Mirek: Kdy?

Jenda: Asi před tejdnem

Mirek: Kde? “⁶⁰⁾

Hlavní dramatický konflikt vzniká především mezi samotnými postavami (nikoliv jako u Drábka, kde je konflikt spíše mezi postavami a „konzumním světem“). Ve hře *Tatka střelí góly* je to zvláště generační konflikt, který se později přenesle do roviny agresivity, jež je už přeorientoována jiným směrem – té může padnout za oběť v podstatě kdokoliv, kdo tuto nahromaděnou agresi záměrně či náhodně vyprovokuje. Když Jenda přivádí svého syna a jeho snoubenku ke kiosku, aby se Bláže a Slávkovi potomkem pochlubil, je to po rodinné rozluce – oba se předtím nestýkali pět let. Už z Mirkova odměřeného chování je zřejmé, že k odloučení obou došlo ze strany syna. Důvod je nabíledni – otec se o syna zřejmě v dětství nestaral, nebo zapříčinil nějaké vážné rodinné problémy a jistě v tom sehrálo úlohu jeho pijanství. Kopací míč, který Otec daruje u kiosku synovi, zapříčiní nepříjemný rozhovor: „*Tos mi měl dát spíš když mi bylo deset a ne teď to je jako já kdybych ti dal flašku*“, ⁶¹⁾ říká Mirek. Navíc je zde ještě to podezření, zda tatík nezískal kopačák krádeží.

Pozice syna Mirka je neméně komplikovaná, ač o něco nadějnější: před lety se od otce a jeho životního stylu odvrátil a vyšel si svou cestou – stal se dobrým fotbalistou, kterého čeká skvělá sportovní kariéra. Zároveň si našel dívku, s níž se bude chtít pokusit zrealizovat manželský vztah, nejspíš s předpokladem, že to bude vztah kvalitnější, než sám v dětství pozoroval u svých rodičů. Oba mladí lidé jsou dosud nevyzrálí – když se Mirek dozví, že otec u kiosku roztruboval, jaká čeká syna kariéra, tak se chvástá svou finanční zajištěností a skutečně dělá, jak jeho chování pojmenovává kioskářka Bláža, „haura“. Navíc ani fotbalistova partnerka Renata nepřidává nadějněmu fotbalistovi na rozvaze: jednak se jí alkoholové

rozjímání u kiosku zamlouvá, soucítí se sentimentálním pobrekáváním Mirkova otce a konspiračně si objednává další becherovku. A ještě ve chvíli, kdy mladík zjistí, že nemá peněženku, odmítá s ním opustit kiosek. Fotbalista je pak nucen odejít domů pro peníze sám a zanechat dívku s tatínkem a jeho „*kámošema*“, kteří se mu z duše protiví, o samotě.

Konflikt mezi otcem a synem je vyhraněný a zatím naprosto neřešitelný. V postavě Jendy a syna Mirka se totiž střetávají nejen dva rozdílné přístupy k životu, ten alkoholicky pasivní a ambiciózně aktivní, ale svou úlohu zde hrají i naznačená traumata z minulosti. Tento konflikt je ještě vyhrocován vedlejšími postavami – Renatou, která se postavila na stranu otce, a Blážou se Slávkem, kterým byl fotbalista od první chvíle nesympatický, protože se už od svého příchodu ke kiosku zdráhal s nimi popíjet. Kdyby nebylo těchto postav, které děj rozvíjejí, konflikt mezi otcem a synem by se logicky „zmrazil“ tím, že by syn se svou partnerkou odešli bez újmy domů a závěrečný masakr by zůstal čistě opileckou rvačkou bez širšího přesahu do jiné společenské vrstvy (což se Pokornému stalo ve hře *Odpočívej v pokoji*).

Závěrečnou tragikomickou katastrofu vyprovokuje Slávek, ale největší podíl na ní má Jendovo vnímání reality.

Slávek: „*Ta by kamaráde šla*

tadydle v křoví bych jí to udělal

ani by sis nevším

a ona asi taky ne

[...]

„*Syn se nezdařil ale vona vona co?*

Až budou mít barák

řekni

kluk vodjede na mač

vona v kalhotkách u plotny a řekne

co si dáte tatínku na co máte chuť

hm? co řekneš?

(Jenda se nenápadně shýbá pod stůl pro prak a šátrá po kameni)

[...]

slíbíš, že tvůj kluk ze Sparty bude s náma hrát fotbal
je to gauner nafoukanej
jsme pro něj vzduch úplně na nás sere
a ty na mě míříš prakem
víš co by se ti stalo v lochu?
Víš co by se ti stalo?
Hele já jsem udělal všechno proto abysem ho tady zdržel
na rozdíl od tebe a taky si zato užiju
(vytáhne z kapsy Mirkovu peněženku)
Čumiš jak piča
(Jenda vystřelí a trefí Slávka do oka, Slávek se motá bolestí, ale v tichu, padne na
kolena a syčí – dopičidopičidopiči, Jenda mu skočí na hřbet, uchopí Slávka za čelo,
zabere oběma rukama, až to křupne a Slávek je mrtev, Jenda ho odtáhne do křoví a
dopije pivo [...]. ⁶²⁾

Z citace je zřejmé, že vztah otce Jendy k realitě je velmi „nestandardní“ a evidentně je jeho chování ovlivněno několika faktory, z nichž pouze jeden má opodstatnění v reálné skutečnosti, jímž je Slávkova provokace. Hlavním důvodem toho, proč se situace u stánku vyvine do krvavého střetnutí, je, že otec Jenda ani není schopen vnímat situaci reálně a podle toho se zachovat. Ve chvíli, kdy ho Slávek provokuje, má Jenda vypito už tolik, že by znemožnilo nejen jakékoliv racionální řešení konfliktu, ale pravděpodobně i nějaké „účinné“ fyzické jednání vůbec. Pod silným vlivem alkoholu se jeho myšlení řídí už zcela jinými pravidly, než je běžné: Slávkovu provokaci, která spočívá především v tom, že Jendu dráždí fiktivními představami, považuje za téměř něco reálného a zareaguje tak, jako by nešlo o vulgární hospodské žvásty, ale již naplněné události. Dramatik do tohoto bodu hry ještě trefně vložil do ruky Jendy dětskou zbraň – prak, který otec přinesl s sebou ke kiosku spolu s fotbalovým míčem a krabicí dalších upomínek, aby těmito nostalgickými dárky potěšil syna. Synovo dětství (vnímáno samotným synem jako nepříliš šťastné právě díky otci) a možná i samotné dětství otce symbolizované prakem, se v Jendově ruce stane nástrojem, jenž odstartuje vlnu fyzického násilí vedoucí k vraždě a další agresivitě. Syn Mirek, který žije především v realitě a až ostentativně se jí zaštiťuje – ponocování se mu nelíbí, neboť má ráno trénink,

nechce popíjet a i zpřítomňování minulosti mu není vhod (krabici s upomínkami hodí obratem do koše se slovy, že jsou to „zapomenutý věci“) – se na konci dramatu stane nepřímou obětí toho, co nenávidí: iracionálna. Rozdíl ve vnímání reality otce a syna je diametrálně rozdílný – otec žije především (idealizovanou) minulostí nebo možnou budoucností (představami). A když zabije provokatéra Slávka, jako by si ani neuvědomoval, co ve skutečnosti způsobil. Je to jako kdyby se to, co právě vykonal, odehrávalo na televizní obrazovce a skutečný vrah – Jenda – byl jen divákem, který si v klidu popíjí pivo.

Motiv dětství je v této hře podobnou hnací silou, jako například v Drábkově hře *Kosmická snídaneň*. U Drábka vede k sebevraždě, u Pokorného k vraždě.

Když po Jendově zúčtování se Slávkem a odklizení mrtvoly do křoví přijdou ke stánku další dva návštěvníci, Broněk a Dušan, a posléze rybář Veleborský, situace v parku se ještě několika násobně zkomplikuje. Broněk s Dušanem jsou podobným typem lidí jako právě zavražděný Slávek – vulgární provokatéři, jejichž hlavní zábavou jsou všelijaké lumpárny. Zvláště u Broněka se projevuje podobný vztah k realitě, jaký má Jenda. Pod vlivem alkoholu se pro bezvýznamnou příčinu začne chovat jako pistolník. Rybář Veleborský, veskrze obyčejný slušný člověk, který si vyšel na ryby a chce si dát v kiosku jen čaj a koupit „dva lahváče“ s sebou, nechce podezřelým individuíům půjčit své rybářské pruty, načež Broněk vytáhne pistoli a vynucuje si pruty a respekt přítomných násilím: „*Okamžitě mu puč ty pruty a ty (Dušanovi) ty ty mi ukaž jak se nahazuje na candáta*

[...]

Dušan: Broňku sedni si

dej si panáka

ty vole já nevím co blbneš

Broněk: [...] dejte si ruce nad hlavu ano přesně tak jako ve filmu“ ⁶³⁾

To, co následuje, je krvavá řetězová reakce, která sice začala už Jendovým zavražděním Slávka, po krátkém zklidnění ale situace u kiosku dosáhne tragikomického vrcholu: Dušan se pokusí „nahodit na candáta“ a zasekne háček prutu do Broněka – pro nastraženého Broněka s pistolí je to signál, aby vystřelil, přičemž zasáhne rybáře Veleborského. Jenda se zmocní pistole a střílí Broněka do

rozkroku..., v tom se ale vrací fotbalista Mirek s penězi pro stánkařku Blážu a hledá svoji snoubenku; ta je schována v kiosku, kde ji hlídá vlčák Blizzard. Jakmile Mirek otevře dveře stánku, pes po něm skočí a kousne ho do varlat, a Mirkova snoubenka za to zakousne vlčáka. A navíc situaci přijdou vyřešit nezkušení policisté...

Tato závěrečná situace, v níž se okamžité a neuvážené reakce spojují s panikou a primitivním fanatismem, má velmi blízko k šílenství. Asi největší příčinou této bláznivé řetězové reakce je (kromě náhody) opět neadekvátní postoj k realitě, znásobený požíváním alkoholu. Jendovo zabití provokatéra způsobem „jako by se nic nestalo“, svědčí o vážné a navíc velmi nebezpečné poruše osobnosti. Ta je velmi zřetelná například i u Broňka, který si vynucuje poslušnost pistolí, nehledě na jeho sexuální agresi, která se projevuje v jeho chování, když uvidí u stánku osamělou Mirkovu snoubenku. A touha po sexu, ať už podvědomá nebo vědomá, stejně jako alkohol a s ním související neadekvátní vnímání reality, vytváří poměrně realistické vyústění hry, jakkoliv je v závěru velmi patrný sklon dramatika k hyperbole. Také v této hře se nakonec míchají ti relativně normální – Mirek, Renata, Bláža, Veleborský a oba policisté – s těmi „vyšinutými“ – Jendou a Broňkem – do jednoho bláznivého, tragikomického, panického třeštění.

3.2. Odpočívej v pokoji

Hra *Odpočívej v pokoji*, která se odehrává v lesní chatě blízko německých hranic, začíná také alkoholovým „dýchánkem“, a navíc popisem iracionálního chování jedné z postav. „*Na jedné z židlí sedí se svěřenou hlavou Ludvík, asi čtyřicetiletý muž v šoféřském. [...] Po čase se zvedne, dojde unaveně ke kredenci a opře se o něj čelem. Otevře jej. Vytáhne láhev whisky. Po chvíli ji nečekaně energicky otevře a z výšky nalije plnou sklenku. [...] Sundá si čepici a dá ji do dřezu. Pustí na ni vodu a nechá ji téct. Sleduje to. Po chvíli to přestane sledovat a upije ze sklenky. Dolije ji. Napije se z láhve. Přemýšlí. Po drahé chvíli otevře kredenc a zírá do něj. Po rozmyšlení odtud vybere dózu s cukrem a zvolna, velmi zvolna jej vysype na čepici pod tekoucí vodu.*“⁶⁴⁾ Následný děj hry v mnohém

chování postavy Ludvíka vysvětluje tím, že se ocitl ve velmi problematické situaci, z které neví jak ven, a tak se vyrovnává s hrozbou neodvratitelného konfliktu pomocí alkoholu a nesmyslných (jakoby rituálních) úkonů. Tak jako iracionální jednání jedné z postav hry otevírá, je způsobu chování jednajících postav přizpůsobena také stavba dramatu. Hra působí trochu jako těsnopisný popis reálných událostí. Jakmile do chaty dorazí další z postav – Lád'a, rozhovor se stočí podobně jako v předešlé hře k pochutinám, zvláště k nakládaným okurkám, které jsou leitmotivem prvního obrazu. Obsahy dialogů jsou záměrně napsány ve velmi neuspořádaném (zdánlivě nelogickém) stylu a pro recipienta je téměř nemožné pochopit, o čem hra opravdu pojednává: jakmile si ale čtenář zvykne na způsob, jakým je drama pojednáno, je schopen vyčíst hlavní dramatický konflikt, byť jen velmi přibližně. Většina i podstatných podružností mu zůstává nejasná, dokud si nepřečte vysvětlení děje hry, které je součástí syžetu.

Ludvík s Lád'ou jsou členy jakéhosi převaděčského gangu, který má převést přes hranice tajemnou skupinu lidí čekající ve vedlejší místnosti chaty. Parta převaděčů má však poněkud zvláštní charakter: nejen že holduje alkoholu, někteří převaděči ale ve velké míře konzumují drogy, což se projevuje jak ve způsobu jejich chování a mluvy, tak i ve způsobu uvažování. Většina postav Pokorného hry (kromě skupinky uprchlíků, kteří ale ve hře téměř nevystupují) evidentně trpí psychickou poruchou vyvolanou užíváním psychoaktivních látek a u některých se porucha zdá být dokonce trvalého rázu. Otrava těmito látkami se u nich projevuje agresivitou a odtržeností od reality – euforiemi, pocity velikášství, labilností nálady, podezřívavostí a chaotičností.

Obsahem trhaných dialogů, které mezi postavami přeskakují, jsou především obrovské cifry, jež mají utečenci zaplatit, a smrt jednoho z uprchlíků, které má gang převést do Německa (ten zemřel během dosavadní cesty). Gang převaděčů, jak stále více vychází na povrch, není zcela jednotný, a jeho členové se navzájem podezřívají ze zrady a zároveň se stále snaží před sebou něco tajit. Atmosféra postupně v chatě vygraduje do rvačky mezi členy gangu, v níž zvítězí dosavadní vůdce tlupy Milan; své odpůrce spoutá, dokud se nerozhodne, jak s nimi naloží. I nadále ale hra běží, aniž by čtenář jednání postav pochopil, a byl tak zbaven dojmu, že tato Pokorného hra je jen jakýmsi nepochopitelným obrazem

podivných, přízemních alkoholiků a narkomanů, kteří neustále něco blábolí o penězích, převaděčství, a z nichž to nikdo nemá v hlavě v pořádku.

Jak díla Davida Drábka, tak i Jiřího Pokorného nezobrazují pouze jednoho „vyšinutého“ jedince obklopeného „normálními“ lidmi. Oba autoři psychicky narušené jedince zobrazují vždy na pozadí širší skupiny lidí, která je na tom obdobně. Zatímco u Drábka (stejně jako například v Zelenkově hře *Příběhy obyčejného šílenství*) tato skupina reprezentuje celé lidstvo („šílenství“ je jakoby symbolem celé naší doby), v Pokorného hrách je tomu jinak. Psychickou labilitou a projevy psychických poruch trpí především lidé na okraji společnosti – „nekalé noční živly“: zločinci, zlodějíčci a zkrachovalci. Šílenství je tak v Pokorného hrách vázáno vesměs na problematickou část obyvatelstva, a ti si za svůj psychický stav „mohou vesměs sami“. Dramatik tak tepe a zesměšňuje především primitivní touhu po penězích, utápění problémů v alkoholu a neschopnost postavit se nepříjemnostem včas čelem, fušerství a sklon labilních povah nechat se sebou manipulovat od těch pevnějších. Hry Pokorného jsou svéráznými moralitkami, v nichž šílenství funguje svým způsobem jako trest za nezřízenou či mělkou povahu. Svět těchto gangsterů a opilců je velmi vulgární, latentně a posléze otevřeně brutální, velmi primitivní, ačkoliv pokud jde o prospěch či postavení v bandě, dokáže být pozoruhodně zrádný.

I tato hra v druhé polovině vyústí do brutálního vyřizování účtů (jako předcházející drama *Tatka střílí góly*), pro které rvačka mezi převaděči byla jen zahřívacím kolem. Vůdce gangu plánuje uprchlickou skupinu zazdít v chatě s tím, že je udusí jako v plynové komoře, a svého odpůrce nechá ukopat k smrti. Při tom všem ale vítězní členové gangu popíjejí kafe a řeší banální problémy, kdo komu co snědl ze společné lednice. Čas při zazdívání vchodu do místnosti, kde čekají uprchlíci na přechod hranic do Německa, si krátí hospodským plácáním o dějinách migrace, baví se vtipy o narkomanech a nástrahách a výhodách podnikání v prostituci, s nímž má velké zkušenosti kuplířka Maruna – snad nejsurovější článek téhle party.

Svým způsobem všichni členové gangu nějak utíkají: byli donuceni okolnostmi nebo jim vyhovuje rezignovat na normální život – v mezích zákona za poctivě vydělané peníze. Jako typy pošetilců-bláznů, které popisuje Brant ve své

Narrenschiff, jsou tito pošetilci, ve srovnání s těmi Brantovými, o několik řádů zbědovanější, ale vesměs také imunní vůči svému obrazu. Ten jim zprostředkovává tichá skupina čekajících uprchlíků, až budou převedeni přes hranice. Ti pravděpodobně utíkají před nějakým násilím či nesvobodou ve své zemi a vytváří k vůči zfetovanému, rozhádanému a vulgárnímu gangu konzistentní protiklad. Tito lidé se komunikace s gangstery štítí, žádné drogy nekonzumují a ctí své tradice. Úctu k životu a k smrti demonstrují tím, že vyžadují po gangu odklad přechodu hranic, aby mohli věnovat počtu druhu, který zemřel během cesty. Jsou to lidé psychicky zdraví, možná jedni z „nejnormálnějších“ ve všech hrách rozebíraných v této práci. Paradoxem je, že jim dramatik ve své hře věnuje jen velmi málo prostoru, kromě závěru, v němž mladá žena ve chvíli, kdy má být znásilněna gangstery, vytrhne jednomu ze zločinců pistoli a převaděče postřílí. Není to ale ani tak projev šílenství, jako poslední možnost zachránit svou důstojnost a život svůj i ostatních. Téma útěku z reality je v této Pokorného hře nahlíženo ze dvou úhlů: Jako útek subjektu před sebou samým, před nahlédnutím zvrácené pošetilosti a ubohosti u gangsterů, kteří musí zbytek lidskosti neustále potírat drogami – svým způsobem utíkat do šílenství. A nebo je to útek psychicky i morálně vyrovnaného člověka před násilím, nenávistí či fanatismem – před formou šílenství, které jednak symbolizuje tajemné nebezpečí kdesi v jejich zemi, před nímž uprchlíci chtějí uniknout do jiného státu, přičemž se dostanou do přímého styku s podobným typem „šílenství“ před nímž utíkají – s gangsterskou partou.

4. Iva Volánková

Iva Volánková se narodila v roce 1964 v Brně. Po gymnáziu pracovala jako garderobiérka v Janáčkově divadle a také začala působit v Dětském studiu Divadla Na provázku. Později hrála v amatérském souboru Nepojízdná housenka. Odtud nastoupila v roce 1984 jako herečka do HaDivadla, kde působila do roku 2004.

V roce 1997 napsala hru *Všichni svatí*, v roce 1999 *Zisk slasti*, dále pak *trilogii minach* (2000), *Stísnění* (2001), *3sestry.cz* (2002). Většina těchto her se umístila na předních místech žebříčku soutěže o nejlepší českou a slovenskou hru

Nadace Alfréda Radoka. V současnosti pracuje jako dramaturgyně Národního divadla. Její zatím poslední dramatické texty (kromě hry *Barbíny*, která se zabývá jejím hlavním tématem – postavením ženy ve společnosti), patří do žánru politické satiry: *Standa má problém* a *Paroubek je kamarath*.

4.1. Všichni svatí

V dramatické prvotině Ivy Volánkové *Všichni svatí* lze podobně jako v Drábkově hře *Hořící žirafy* jak nalézt motivy, tak identifikovat styl psaní, které jsou charakteristické i pro další autorovy hry.

Divadelní publicistka Marie Reslová, která napsala studii do programu Volánkové hry *Stísnění* (premiéra v Národním divadle v roce 2003), popsala jeden z nejvýraznějších rysů současných her takto: „*Přečteme-li v krátkém sledu za sebou větší počet současných divadelních her, všimneme si nápadné věci – protagonisté mají společné potíže: s realitou. Jejich vlastní identita se jeví často navenek, ale i pro ně samotné (dovnitř) jako cosi nejistého, nedefinovaného, co lze snadno zpochybnit a co existuje v mnoha různých možnostech. Není divu, že pak i svět, tedy sama skutečnost, se v těchto hrách jeví jako unikavá a nejistá, jako by neměla ověřitelné kontury a zjevné, pevné zákonitosti.*“⁶⁵⁾

Tvorba Ivy Volánkové je plná této unikavé a nejisté reality, která se odráží v chápání prostoru, v němž se postavy pohybují, v nich samotných i v konstrukci děje.

Už v prvním obraze dramatu *Všichni svatí* se mlhavá, snová „konturovitost“ projevuje v plné míře. Dějištěm hry je místnost (jako ve většině Volánkové her), která je popsána v úvodní poznámce jako prostor „*klidně jenom namalovaný křídou*“. Také vnější svět autorka popisuje neostře: „*Za oknem jsou vidět obrysy Věže, která snad něčím připomíná raketu, tedy je to něco, co zprostředkovává kontakt s okolním světem, se světem tam, za dveřmi.*“⁶⁶⁾ Konkrétní vybavení místnosti a detaily, které by charakterizovaly postavy či reálie místa, kde se hra odehrává, pro dramatičku nejsou důležité. Stejně nekonkrétní a zbavena osobní identity jsou i jména postav. Zůstává jim jen to nejzákladnější společenské

postavení – role Mladé ženy, Otce, Matky, Muže, Bratra... a pokud nějaká konkrétní jména mají, jako například v *trilogii minach*, jsou to jména nezřídka v naší zemi atypická, jako Herold nebo Edgar – kromě Ludvíka, ale i tohle běžné jméno by se mohlo dobře hodit do nějaké historické hry.

Konturovitost se ale projevuje i ve stylu, jakým Volánková píše. Krátké repliky bývají zakončené vykřičníky, otazníky nebo třemi tečkami – symbolem nedořečenosti. Jako by to skutečně podstatné bylo slovy těžko sdělitelné či nevyslovitelné.

V jejích hrách jsou v popředí zvláště ženské postavy a postavy nereálné: andělé, mrtvé ženy apod. Vztah reálných lidí a nadpřirozených postav mezi sebou vytváří dramatické napětí, které je ještě zvýrazněn vztahem těchto postav k prostoru – dějišti dramatu. Zatímco nadpřirozené postavy se necítí být nějak zvláště omezovány místem, v němž se zjevují, ti živí se téměř nikdy necítí uvnitř a nejspíš ani venku příjemně nebo svobodně: „*Někde uprostřed místnosti čupí Žena – Dcera, teď je ale ještě holčička. Pozoruje po očku Otce a ani nedutá. Vedle ní čupí její Strážný anděl. Ten si hraje daleko svobodněji než Dcera.*“⁶⁷⁾ Časoprostor hry není těm reálnějším postavám nijak zvláště nakloněn. Vytváří prostředí, v němž je těžké se orientovat a rozeznat, co je skutečné a co pouze klamavá realita. Hra se odehrává v blíže neurčené minulosti, evokované na začátku scénickou poznámkou, v níž se zmiňuje, že postava Otce používá k mytí džbán s vodou a pokoj je osvětlený petrolejkou. Oproti tomu je v textu průběžně připomínáno, že venku (za oknem) každý rok odlétají na měsíc rakety s lidskou posádkou, a tato událost je vždy ohlašována amplionem, jako jedna z nejšťastnějších věcí, která mohla ty vybrané k letu potkat. Vzniká tak představa, že zatímco mimo místnost šel čas a vývoj dopředu, uvnitř, kde žije Otec, Matka, Dcera, a Syn a strážní andělé obou dětí, se hodiny před mnoha lety zastavily a s nimi ustrnul i život obou rodičů, kteří k této strnulosti vychovávají i své potomky.

Ačkoliv dramatická díla Ivy Volánkové se velmi liší od her výše zmiňovaných autorů, a to zvláště tím, že narozdíl například od her Davida Drábka, v jejích hrách mnoho humoru není (s výjimkou politicko-satirických her z poslední doby) a jsou orientovány především na ženu a její svět, mají společnou zálibu v nadpřirozených postavách. Ve srovnání s texty Jiřího Pokorného, který

v dramatech využívá drastické scény a jeho postavy se nalévají alkoholem a dopují drogami, jsou hry Ivy Volánkové jemnější a téměř bez násilí (kromě *trilogie minach*). Pro děj jejích dramat není podstatné (jako je tomu u Pokorného) vnější jednání, ale spíše vnitřní pocity postav, zatímco vnější děj her je velmi statický. Narozdíl od obou dramatiků se ve Volánkové hrách stává rodinný a partnerský život stěžejním tématem.

Text hry *Všichni svatí* zobrazuje především rodinné vztahy, je jakýmsi náhledem do jedné domácnosti, v níž živitel rodiny má silnou dominantní roli a Matka se stará o děti, o pořádek a Otcí musí být po vůli. Celá hra připomíná polosnovou vzpomínku na dětství a dospívání. Sled situací a promluv jako by byl řízen podvědomím, v němž člověku utkvěla atmosféra rodinného soužití, asi tak, jako si člověk často nepamatuje z dávné minulosti velmi výrazné události, ale například vůni doutníku či otcovo sako přehozené přes židli. A právě z evokací nálady a vcelku banálních replik s určitým pocitovým či vzpomínkovým obsahem je hra složena. Adekvátně k tomu autorka pracuje s časem: mezi jednotlivými replikami, aniž by byly jasně oddělené, může uběhnout třeba několik let. Na začátku hry se narodí v rodině syn a tato událost je v textu zachycena ve dvou promluvách.

„Služka: No, no. Jen se nepřeražte. Kluk se Vám narodil. Máte štěstí. Bylo to o strach.

Otec: Tak syn. Věděl jsem to. Kdyby ne, šla by z domu.“⁶⁸⁾

O pár řádek níž už Syn vchází do místnosti se svým strážným andělem. Uběhlo několik let, aniž by mezi postavami proběhl nějaký vývoj. Jako by od narození Syna do jeho dětského věku uplynulo jen pár minut, pár *„pomalých, hlubokých tónů“*, jak píše autorka ve scénické poznámce předtím, než Syn vejde do místnosti.

V replice Otce je zřetelně vystižen jeho vztah k rodině, popřípadě k ženskému pohlaví: ženu považuje za bytost podřadnou, plémě, které by se nemělo příliš rozmáhat a zbytečně „přebývat“. V souvislosti s chováním Otce je pozoruhodný postoj jednoho ze strážných andělů, toho, který má na starosti Syna. Oba andělé se vůbec chovají velmi uvolněně až vřískavě, jako by oni byli hašteřivými dětmi (narozdíl od Syna a Dcery, kteří jsou spíše tišší). Synův anděl odmítá o chlapce pečovat a když se ho jeho svěřenec zeptá: *„a proč mě nechceš,*

Andělíčku můj strážníčku?“, dostane se mu podivné odpovědi: „*Proč? Protože seš už teď hajzl, sviňa a prase, víš?*“⁶⁹⁾ Protože anděl během hry nemá se Synem žádné negativní zkušenosti – ničím se dosud neprovinil a neproviní se ani ve zbytku hry - lze andělovu averzi vůči chlapci vysvětlit dvěma způsoby. Buď anděl soudí Syna podle Otce (ačkoliv se Otec jeví jako despota, přesto v některých okamžicích nepůsobí až tak negativně), nebo odhaduje či dokonce ví, jaký bude Syn v budoucnu.

Minulost, přítomnost a budoucnost slité dohromady vytváří zorný úhel, z něhož nadpřirozené postavy pohlíží na svět živých, kterému paradoxně reálné postavy nerozumí, ačkoliv se intuitivně snaží naučit se v tomto světě žít a najít v něm nějaký smysl. Konfrontace obyčejných postav s tímto „nadpřirozenem“ či obecně tajemstvím nevědomí, něčím, co je skryté za věcmi i za lidskými životy je hlavní příčinou toho, že některé postavy se snaží tlaku iracionálna bránit vytvářením pravidel a „toho, co je normální“, kdežto jiné v něm hledají poznání. Poznání také toho, co je schováno v hloubi duše člověka a nekontrolovatelně vychází v některých situacích na povrch. Chování postav v těchto situacích, ať těch popírajících irealitu jako těch druhých, má rysy zmatenosti, horečnatosti až psychického třesnutí a šílenství.

Takové situace se ve hrách Volánkové objevují velmi často v nejrůznějších obměnách a na komunikaci s bytostmi reprezentujícími jakousi nadpozemskou pravdu mají licenci většinou ženy. Tato schopnost žen se promítá zvláště v jejich vztazích k mužům a obecně i v jejich vnímání světa. Ženské postavy pak oscilují mezi těmito extrémy: vnitřním pocitem plným ireality a praktickým životem v realitě.

Žena žije život nesvobodný, nezřídka chaotický, v němž se sama nevyzná, je svázána obecnými konvencemi, které její život určují – mít rodinu, pečovat o muže apod. Typická hrdinka her Volánkové se chce vymanit z modelu života, který je jí společností, rodinou či partnerem přisuzován, a chce žít sama za sebe, podle vlastní vůle svého „já“. Ve hře *Všichni svatí* sní Dcera o tom, že bude obdivována a stane se pro někoho zajímavou, k tomu musí nejdříve opustit rodinné prostředí – doma se cítí jako mrtvá. Matka ale dceři v odchodu z domu brání a odmítavý postoj vysvětluje takto: „*Tady je vaše místo. Stejně jako moje. Tady se vám nemůže nic*

stát. Ty si myslíš, že tě tam něco čeká. Nic.“⁷⁰⁾ Nejen že podle Matky je vnější svět plný nebezpečí a je třeba se před ním schovávat, ale podle jejího názoru člověka také devastuje: „*Stačí, že tam [ven] musí otec. A podívej, co z něj je. Copak to nevidíte?*“⁷¹⁾ Přesto dceřino nutkání opustit „místnost“ je tak velké, že vyskočí z okna a díky svému andělu tento útěk přežije a dostane se ven – Dceřin anděl má ke své svěřenkyni daleko lepší vztah, než tomu bylo mezi andělem Syna a malým chlapcem. Jako byl Syn pro jeho anděla už „*hajzl*“, kdyby se měl vyjádřit ke své svěřenkyni její anděl, asi by řekl, že Dcera je už teď nešťastná a využívaná žena, které je třeba pomáhat mnohem více než mužským.

Když Dcera utíká z místnosti výskokem z okna, je složité odhadnout, které z prostředí je reálnější, zda to uvnitř, nebo svět za oknem. Vzniká tak podobná situace jako v Drábkových hrách: svět z něhož postavy utíkají je zobrazován jako nenormální do té míry, že působí dojmem hrozného snu, v němž je člověk uzavřen jako v „odcizené mašině“. Ale místo, kam sebevraždou utíkají je ještě neskutečnější – autor posmrtný svět stylizuje do kýčovitého ráje.

První návrat Dcery do místnosti je důkazem toho, že vnější svět nesplnil její očekávání a nyní si není jistá, zda chce zůstat v realitě, po které tolik toužila, nebo se vrátit domů. Její nerozhodnost kde žít vyústí v druhý pokus o útěk – opět vyskočí z okna.

Jako není svět venku nejspíš tak idylický, jak se Sestra domnívala, tak ani život v domácnosti není tak strašlivý a podřízen pouze despotické náladě Otce. V šestém obraze s názvem *Narozeniny* Iva Volánková ve scénické poznámce popisuje domácí prostředí a soužití obou rodičů a Syna jako téměř bezproblémové: „*Otec i Matka se šťastně otáčí a jdou do vedlejší místnosti.*“⁷²⁾ Vztahy mezi postavami se mění a nejsou tak jednoznačné, jak se zdály na začátku.

Když se Dcera vrací do domácnosti rodičů podruhé, je to již jako by přišla z onoho světa: „*Okno v pokoji se najednou prudce rozletí. Do pokoje vletí dvoje nohy. Nohy oběšenců. Anděl Syna se vzbudí a prudce vyskočí. Běží k oknu a udělá pohyb, jako by odřezával těla. Do místnosti spadnou jako pytle Dcera a její Anděl. Oba se smějí.*“⁷³⁾

V rozhovoru se Synem návštěvnice ale nyní tvrdí, že konečně našla to, po čem toužila: „*Myslím, že jsou věci, které člověk ví nebo tuší, ale nechápe.*

Nedokáže je vstřebat. [...] A najednou je pochopí. Přijdou jako smrt.“ A syn se zeptá: „*A kdy si to pochopila?*“ Načež Dcera odpoví: „*Ale to je jedno, bratříčku. Hlavně, že jsem to pochopila.*“ Když se Syn dále ptá, co je rozděluje, kde je hranice mezi místem, kde lze věci chápat a kde nikoliv, Dcera odvětlí: „*Tady... (ukazuje prsty na sebe a na Syna) mezi mnou a Tebou. Mezi tím, že já žiju tam a ty tady. Mezi tím, že já jsem to, co jsem a ty taky.*“⁷⁴⁾

Poznání není dostupné racionálním procesem, ale je „tajemstvím“, součástí iracionálna. Dosáhnout jeho odhalení není tedy možné rozumovým způsobem, nýbrž hledáním na hraniční cestě života a smrti, reality a ireality. A hledání v těchto oblastech nemůže být prosto určitého bláznovství nebo šílenství.

Ve hře *Všichni svatí* je evokováno, jak bylo řečeno, hned několik prostředí: domácnost rodičů (místnost), svět za oknem, dále místo, kam odlétají rakety na jejichž palubě cestují vybraní šťastlivci, dále jakýsi svět mrtvých (možná svět do něhož míří kosmické lodě) odkud pocházejí postavy andělů či mrtvých prarodičů, kteří navštěvují domácnost rodičů, a konečně mužský a především ženský vnitřní svět. Tyto místa vnějšího i vnitřního života postav se vzájemně prolínají a všechny mají nějaká neurčitá pozitiva či negativa. Také místo, kam odlétají každý rok lidé v raketě je podezřelé: hlas z amplionu, který jde slyšet až do místnosti, sice hlásá, že lidé „vystřelení na měsíc“ mají důvod být šťastní, na konci hry ale Syn sdílí otcovu skepsi k tomuto „útěku“. V rozhovoru se Služkou říká: „*Ale tomu přece nemůže věřit ani malé dítě. To je přece nesmysl. Pořád to samé. Každý rok. Vždycky někdo odletí. Komédie. 58 lidí. Čirý nesmysl. A ještě se nikdo nevrátil.*“⁷⁵⁾ S tímto prohlášením souvisí rozdíl ve vnímání života mužem a ženou. Zatímco mužský postoj je racionální, postava Služky reaguje na Synovu věcnost – „*vy to berete moc vážně*“. V cestě na Měsíc vidí naději, že lze dosáhnout štěstí – asi v tom smyslu, že lze uniknout z té příliš komplikované reality, která aby se v ní člověk zcela neztratil, jej nutí žít podle zaběhlých pravidel a izolovat se před okolím.

Jednou z možností, jak v této mnohovrstevnaté realitě vzdorovat, je láska – citový vztah. Mezi Synem a Služkou vzniká milostná blízkost, která oběma na chvíli umožní zažívat skutečné štěstí, i když se jejich sblížení odehraje v místnosti, tedy přízemní ustrnulé realitě: „*Oba tančí. Služka se zalyká smíchem, Syn je šťastný a tiskne se na Služku. Točí se dokola.*“⁷⁶⁾ Takový pocit dokonalé

rovnováhy duše a tělesna hledají všechny hrdinky her Volánkové, ale nalézají jen okamžiky takového souznění, to trvalé jako by bylo možné teprve až po smrti.

Stejně jako David Drábek splétá realitu s představami, cestuje například do vzpomínek na dětství (*Jana z parku*) nebo do světa mrtvých v *Kosmické snídani*, pracuje podobnou metodou i Volánková. Východiskem hry je vnímání domácnosti a okolních „světů“ v snovém oparu – celá hra se odehrává v šerosvitné atmosféře. V tomto snu se ale objevují další sny – návštěva mrtvých prarodičů jako by byla jakýmsi snem ve snu. Vrstvení různých realit (podobně jako v Drábkově *Kosmické snídani*, která je rámována podivnou show a tudíž vše, co se v ní odehrává, je už třeba brát jako „divadlo na divadle“) vypovídá o tom, že oba autoři si velmi citlivě uvědomují, jak spletitý je v současné době vztah člověka k realitě. Cílem postav obou her je z nepřehledného, komplikovaného a tudíž pro postavy nepříjemného světa, v němž se neorientují uniknout a nalézt místo, kde lze žít v jakémsi bájném souladu. Domnívají se, že v běžném pozemském světě to není možné. Ve čtvrtém obraze hry *Všichni svatí* s názvem *Sen* se v „místnosti“ objevují postavy Děd a Bábi, které jsou dávno mrtvé, vedou s Otcem dlouhý dialog, v němž se Otec cítí nesvůj a posléze zemřelý vyhání ven (ze svého snu). Ve Volánkové hře (podobně jako v *Kosmické snídani*) žádný svět není šťastný – ani ten v místnosti, ani ten venku a ani ten snový – nejšťastnější jsou pouze mrtví. Děd i Bábi se, narozdíl od všech ostatních postav, cítí v dobrém rozmaru, láskyplně se k sobě chovají a živé sledují „z nadhledu“. Možná že pochopili vše, jako zemřelá Dcera, která navštěvuje v noci (ve snu?) Bratra.

V samotném závěru hry odchází z „místnosti“ i Otec. Není jasné, zda opravdu zemře. Jde o hru nebo další sen ve snu, když ho Bábi a Děda navádějí, aby si nechal useknout hlavu? Podstatné je to, že i manželka Otcí slibuje: „*Neboj, za chvíli ti bude líp*“ a že samotný akt umírání lze vnímat jako něco nevážného a nestresujícího. Otec položí hlavu pod sekýru se slovy: „*No tak dobře. Abyste měli radost. Abyste neřekli, že nerozumím legraci.*“⁷⁷⁾

Z místnosti ale odchází i Syn, zatím nikoliv do světa mrtvých. Odchází ven, prý „*něco se dozvědět*“. Vědění, kterého chce dosáhnout, je nespíš podobného typu, jakého dosáhla Sestra – najít rovnováhu mezi sebou a světem, být šťastný, žít normálně. To však pravděpodobně „tam venku“ nenalezne. Ráj, ať

kýčovitý či plný štěstí, a vědění na „tomto“ světě neexistují. V realitě – prolínající se s nerealitou – dochází u Volánkové především k pokusu člověka (ženy) vymanit se z řádu, který lidem umožňuje žít relativně normálně. Tento řád ve hře *Všichni svatí* reprezentují rodiče, zvláště otec. Syn, který také odmítá připustit něco nesmyslného, stejně jako odmítá „komedii“ s odlétáním pasažérů v raketě, se spíše přiklání k racionálnímu vidění světa. Tento řád se v závěru hroutí a oně iracionalitě nakonec podléhá i Otec, který se snažil tlaku snů a mrtvých odolávat. Všechny postavy ovládá iracionalita, ať už se tomuto vlivu ve svém okolí či v sobě brání, nebo jej popírají.

4.2. Zisk slasti

Ve hře *Zisk slasti* již Iva Volánková s tolika různými rovinami reality už nepracuje a více se soustředí na vnitřní pocit hlavní představitelky, která opět nemá konkrétní jméno a je označena prostě jako Žena. I ostatní postavy jsou nazvány velmi obecně: Matka, Muž, Doktor... Jednu rovinu vedle reálného světa však Volánková i v této hře zobrazuje. Do bytu Ženy také přicházejí postavy dávno zemřelé – tentokrát Matka a později Farář.

Text hry uvádí předmluva, v níž autorka píše, jak má být postava Ženy vnímána. Zvýraznění některých zájmen v citované pasáži vypovídá také o způsobu, jakým Volánková hry píše, i o tom, jaké je hlavní téma této hry.

„Ona je hlavní postavou. Ona určuje, jak to všechno bude. [...] Je mi na ní sympatické, že se cíleně ptá. A všechny ostatní postavy spolehlivě odpovídají. Jedinou výjimkou by měl být Doktor. Ten by možná mohl mít nad ní navrch. Dozví se víc než ostatní.“ ⁷⁸⁾

Z citované pasáže je zřejmé, že se autorka snaží své hlavní postavě dodat sebevědomí a navíc ji obdarovat (či přesvědčit čtenáře, že je obdarována) nějakým poselstvím, které je žádoucí znát. Tento přístup koresponduje s postavou Sestry v předešlé hře, která „pochopila“. Hrdinky Volánkové nevědí jak žít, a o to více směřují své úsilí k tomu, aby dosáhly nějakého vševědouceho poznání. Autorka o nich často píše, že něco pochopily, že jsou klidné a vyrovnané. Navenek ale její

ženské postavy působí přesně opačně: prahnou po tom, nalézt v sobě klid a poznání, a možná právě proto se zmítají v extrémech a nevědí co s životem.

Důležitější, než se od Ženy „něco dozvědět“, je zamyslet se nad tím, nakolik se autorčina potřeba „pomoci“ postavě ženy k tomu, aby byla čtenářem dostatečně respektována, odráží na mužských postavách dramatu. Jestliže ve hře *Všichni svatí* už bylo téma muži versus ženy velmi výrazné, ale mimo to se autorka snažila zachytit i prolínání reality se sny, v této hře se mnohovorstevnatost redukuje a do popředí vystupuje především téma ženského vnímání světa, v němž muži mají jen velmi omezený význam.

Tak jako je pro Drábka typické, že hlavní postavy jeho her někam cestují a na této cestě potkávají řadu dalších postav, pro hry Ivy Volánkové je charakteristické, že se odehrávají v interiérech a postavy se často navštěvují.

Prvním a průběžným hostem v bytě je Ženina mrtvá matka, která je nalíčena jako klaun, protože se před lety utopila v této masce na maškarním bále. Muž, s nímž žena bydlí, je také jakýmsi návštěvníkem. Přichází a odchází do práce, zatímco Žena z bytu vůbec nevychází a veškerý čas tráví v houpacím křesle v podivném rozpoložení – jako by ustrnula. První replika hry z úst mrtvé matky zní takto: „*To ses lekla, co?*“⁽⁷⁹⁾ Matčina otázka nutí Ženu k nějaké reakci a probouzí ji k pohybu, k životu. Ale postava Ženy se nelekla. Její ustrnutí či apatie je hlubšího typu nežli obyčejné zamyšlení. Podobnou apatií trpí postava Otce v Zelenkově hře *Příběhy obyčejného šílenství*. V *Příbězích* na Otce „bafá“ jeho manželka, aby v něm vyvolala nějakou reakci, to se jí nedaří, z čehož vyvozuje podezření, že Otec trpí Alzheimerovou chorobou.

V závěru Volánkové hry přichází za Ženou Doktor, kterému hlavní postava vysvětluje své ustrnutí tím, že přemýšlí o smrti matky a proč zemřela tak „blbě“, jako klaun. A dále popisuje svoje rozpoložení takto: „*Jestli myslíte, že jsem blázen, tak o nic větší, než vy. [...] Pořád mi někdo chodí něco vykládat. A já přemýšlím o tom, proč. Za ty dva dny jsem se dozvěděla víc než někdo za celý život. Můžu klidně vstát a začít tady uklízet. Můžu jít na oběd do společnosti. [...] Ale mně se nechce. Nechce se mi vstát. Nechce se mi dělat děti. Nechce se mi uklízet. Nechce se mi zrovna teď linkovat si šťastný život. Zítra třeba. Nebo pozítří.*“⁽⁸⁰⁾ Ačkoliv se takové rozpoložení může vysvětlovat například jako „krize středního věku“ (Ženě je třicet

osm let) nebo ještě častěji jako „deprese“, Volánková ve hře na důvody Ženiny dočasné nechuti k aktivnímu životu poukazuje. Především jsou jimi smrt matky a její posmrtné „návštěvy“, při nichž dceru poučuje jak má žít. Zároveň si Žena s větší naléhavostí uvědomuje, že nechce jen naplňovat základní roli, kterou jí společnost a okolí jako ženě přisuzuje – roli rodičky. A navíc prahne po sexuálním uspokojení od někoho jiného než od svého úslušného manžela – jak se ukáže v závěru hry.

Podobně jako první Volánkové hra *Všichni svatí*, tak i *Zisk slasti* a další její dramata – *trilogie minach* či *Stísnění* – jako by přímo volala po psychoanalytickém výkladu. V ženských postavách dochází k velmi zřetelné interakci funkčních systémů osobnosti člověka: struktury id, ego a superega. Id (neboli ono) je tvořeno pudovými procesy, které mají za cíl jediné vlastní uspokojení. Sigmund Freud ale také tvrdí, že jako existuje instinkt života, existuje podobný instinkt smrti – nevědomá touha zemřít. Smrt jako by slibovala osvobození od námahy, vyrovnání se s věcmi, mír. Obliba alkoholu, narkotik, utápění se ve filmech lze pak vnímat jako náhražku tohoto klidu, únik před nebezpečím. Tento Thanatův instinkt (ke smrti) se může projevit i jako sebevražedná touha, nebo též ve formě agrese, krutosti či vraždy.

Ego, neboli já, vychází z instance id jako nástroj uspokojování jeho potřeb. Podílí se na tom, co je fantazie a co realita. Je prostředníkem mezi id a superegem a jeho funkcí je obrana.

Superego (nadjá) reprezentuje společenské normy, které člověk přejal od rodičů a společnosti.

Ego se pak snaží udržovat obě tyto instance (id a superego) v rovnováze. Selže-li z nějakého důvodu obrana ego vůči požadavkům některé z těchto dvou struktur, je vědomí zaplaveno úzkostí (anxiétou).

Ve hře *Všichni svatí* se autorka pokusila „nahlédnout“ do této tajemné, nepochopitelné oblasti podvědomí (předvědomí) a zorientovat se v tom, jaké nároky na ni společnost má, a nalézt odpovědi. Například na otázku, co a proč nutí postavu Dcery opustit místnost – vyskočit z okna. Zároveň se v této hře objevují – v tmavé, iracionální atmosféře – náznaky sexuálního vztahu mezi rodiči a nutkání

obou dětí vymanit se z rodičovského „diktátu“. Dále pak autorka otevírá téma smrti a intenzivně s ním pracuje.

Ve hře *Zisk slasti* a posléze v *trilogii minach* také dochází k zápasům mezi jednotlivými instancemi osobnosti postavy: v *Zisku slasti* především mezi egem Ženy a „nároky“ okolního světa – společnosti (rady Matky, kritika Doktora, představy jejího manžela). Hlavní postava je náhle tímto „bojem v sobě“ zaskočena a nemá klíč, jak tuto situaci řešit. Raději nedělá nic, pozoruje chování svého okolí a zvažuje jeho názory – matčin: „*Nebud' blázen. Uvař mu čaj (manželovi), udělej to tak, aby si myslel, že je král, klidně si na to obleč ty svoje hnědý šaty (na děláni dětí), když to musí být a ...víš co. A běž ke zpovědi. Tak pa.*“⁸¹⁾; manželův: „*Proč bychom my dva nemohli mít děti? Co je to za pitomost. Budeme mít děti. Tak jako všichni normální lidi. Mít děti je normální. Všichni je mají.*“⁸²⁾; sousedky v domě, která přijde Ženu navštívit: „*Dřív jsem se styděla na muže jen podívat. A tenkrát jsem si klidně řekla. Je to hřích? Je to jedno.*“⁸³⁾ (našla si milence a ozvláštnila tak nudné manželství).

Když za Ženou přijde Doktor, Žena s ním o své nechuti cokoli dělat promluví, na konci rozhovoru mu ale říká: „*Nedávajte ty ruce pryč! Vidíte, klidně jsem si řekla. Já si umím poradit, Doktore. Už máte aspoň čtvrt hodiny ruce u mě v klíně. Tenhle rozhovor je zbytečný. Jsem zdravá, doktore. Zdravá jako řípa. A vy jste mi to právě udělal.*“⁸⁴⁾ Do soupeření Ženina ega a superega promluví její id. Neřešitelná situace se rozsekla a Ženino ustrnutí pominulo. Život se vrátil do svých kolejí.

Za bláznivé, nerozumné či iracionální je společností, tedy Mužem, Doktorem, Matkou aj., považováno to, že se Žena přičí ustálenému řádu, který všichni považují za správný. Žena má rodit děti („*Mít děti je normální*“) a pečovat o manžela. „*Jestli myslíte, že jsem blázen, tak o nic větší, než vy*“, říká Žena postavě Doktora. Jako by trvání na nějakém společenském řádu, normě jak žít, nebylo o nic méně bláznivé než se podle takového řádu řídit.

4.3. trilogie minach

V této trilogii, sestávající ze dvou víceméně monologických dramát a jednoho dramatu více dialogického, se v první hře líčí vztah hlavní ženské postavy pojmenované Sestra k jejímu bratrovi a později k další postavě – milenci, objevuje tento „Sestrin“ monolog: „*Ale pro mě je tohle normální život... Pro mě je tohle nejnormálnější život jaký jsem schopna žít... Já si neumím představit nic normálnějšího...*“⁸⁵) Slovo „normální“ se v různých obměnách objevuje v této trilogii velmi často. Jisté je, že život Sestry „normální“ není. Žije v domácnosti s bratrem, který nemluví a pokud něco řekne, jsou to krátké, většinou jednoslovné repliky, jejichž počet by se dal spočítat na prstech jedné ruky. Pro Volánkovou je však typické, že monologickou část prvního textu trilogie chápe, jak poukazuje název této pasáže, jako „Rozhovor s bratrem“. Sestra v tomto „rozhovoru“ vlastně bratrovi říká, co jí přijde na mysl. Je to trochu proud vědomí, myšlenek a otázek, na které si Sestra sama odpovídá. Svým způsobem jako by první text trilogie byl pokračováním hry *Všichni svatí*: kdyby ovšem ve Volánkové prvotině Dcera nezemřela a žila dál se svým bratrem již bez rodičů. Postupně vycházejí najevo všelijaká specifika tohoto sourozeneckého soužití. Sestra hodně pije, prý „z nudy“, opět se zde objevuje téma-trauma smrti rodičů, dále pak podvědomý nespecifikovaný strach a potřeba dotyků a něžností. Autorka také otvírá téma sexuality, které narůstá až do extrémního rozměru. Nejdříve Sestra svléká bratra, aby ho umyla (v scénické poznámce se píše, že si „*prohlíží jeho tělo*“), a později je v textu náznak, že Sestra chce po Bratrovi, aby jí sáhl do kalhotek. O pár stránek dál se Sestra stává agresivnější a vulgárnější, Bratr ji několikrát udeří, ale nezabrání jí, aby mu v afektu připomněla společný incestní vztah, který před lety jejich otec zjistil, a proto syna zmlátil.

Jestliže hra *Zisk slasti* lákala k psychoanalytickému výkladu, už první hra *trilogie minach* jako by byla skoro popisem duševních problémů, v nichž by odborník mohl nalézt příznaky některých psychiatrických „diagnóz“ v krystalické podobě. Postava Sestry osciluje mezi potřebou něžného dotýkání a jemné sexuality a mezi potřebou provokovat fyzické útoky a touhou po hrubé sexualitě. Když za Sestrou přijde na návštěvu její milenec Ludvík, je to právě ona, kdo je vulgární,

přítom její milenec je spíše typ hodného strejdy, který se obrňuje trpělivostí. Svou milenkou většinou klidně vyslechne, odpovídá na její otázky a vesměs se chová vyrovnaně. To Sestra je posedlá mluvením o svých kalhotkách a dokonce ho žádá, aby ji zabil, či rovnou spojil sex se smrtí: „*Dokázal bys to se mnou dělat tak... že bych si mohla myslet... že mě chceš zabít?*“⁸⁶⁾

Oproti tomu muži jsou ve Volánkové hrách zobrazováni vesměs jako bytosti nekomplikované až jednoduché. Své pudy (včetně sexuálních) neproblematizují a vlastně k tomu nemají od dramatičky ani žádný prostor. V jejích dramatických textech vládnu ženy a muži v nich ani být nemusí, nebo přesněji – nemusí moc mluvit.

V druhé hře *trilogie minach*, pojednávající o narcistní postavě jménem Žena, je jejím protikladem Muž, jenž v celé této části promluví jen pětkrát a to následujících pár slov: „*Nejsem altruista*“, „*Ne...Harold*“, „*Nejsem mlčenlivý*“ a nakonec opět „*Ne ...Harold...*“⁸⁷⁾ Žena však otevře svůj dlouhý monolog replikou „*Ty dva kopce mi připomínají prdel... Velkou tlustou prdel...*“⁸⁸⁾ A od této repliky Žena (jako postava Sestry v první části trilogii) vypráví Muži všechno, co ji napadne, a „*dostává se do nejrůznějších spleť myšlenek. Od perverzních, až po naprosto nudné*“⁸⁹⁾ – jak se v jedné replice postava sama reflektuje. V těchto myšlenkách nahlas opět dominuje téma sexu. To je otevřeno zmínkou o gynekologické prohlídce a naplňováno neustálou hrou se slovem „kalhotky“. Celý Ženin monolog působí dojmem provokování mužského protějšku k čemukoliv – souhlasu, nesouhlasu, opovržení, soucitu či k fyzickému jednání: milostného nebo agresivního charakteru. Leitmotivem této hry je vzpomínání Ženy na mrtvého manžela (milence), a tyto střípky vzpomínek postava směřuje ke svému nynějšímu milenci. O mrtvém mluví jako o člověku, který ji bezvýhradně miloval a všechno ostatní nenáviděl, a chvílemi zaměňuje mrtvého partnera s tím současným. Základním životním pocitem této ženy je osamělost. Cítí se ukřivděná a zraněná.

Třetí hra *trilogie* zobrazuje Ženu, která trpí smrtelnou chorobou a je manželem odstrčena kamsi na venkov, dožít. Aby bylo o Ženu postaráno, manžel jí najal ošetřovatelku, která až ženin život vyhasne, má poslat na jeho adresu telegram.

Text hry se skládá z dialogů mezi umírající Ženou a najatou ošetřovatelkou Karin; téma jejich rozhovoru se točí kolem toho, kolik manžel za ošetřování zaplatil, co má ošetřovatelka Ženě uvařit, a především kolem Ženiných pocitů. Ty ona sama shrnuje takto: „*opuštěná, nemocná žena... Stav duše a těla ve dvou slovech [...] I když je nejhuř...pudy zůstávají*“.⁹⁰⁾ A na otázku Karin, zda má bolesti, odpovídá: „*Mám strašné bolesti. Už jako dítě jsem měla strašné bolesti. Pořád jsou nějaké bolesti.*“⁹¹⁾

Umírající Žena, jako předešlé ženské postavy v trilogii, se snaží Karin provokovat k nějaké emoci, rozčilení, což se jí podaří, když naznačuje, že Karin nedostane zapláceno za své služby. Provokace k emocím, které Volánkové ženské postavy často používají ve vztahu k mužům, jako by poukazovala k tomu, že jakákoliv umírněná reakce je lživá, něco zastírající či hloupá. Teprve v intenzivním, citově či nenávistně exponovaném chování lze podle nich najít nějakou pravdivou či skutečnou tvář reality.

Ač vztah i mezi ženami není prost konfliktů a slovních vulgarit – zvláště ze strany umírající ženy – nedochází už, jak tomu bylo v předcházejících dvou hrách trilogie, k fyzickému napadení. V první části trilogie postavu Sestry několikrát udeřil její bratr, v druhé části trilogie byla nesnesitelná provokatérka napadena svým milencem. Fyzické útoky jsou tedy u Volánkové výsadou mužů, téměř nikdy ale nevedou k trvalým následkům – smrti nebo zranění.

Mužské postavy jsou obecně vyrovnanější, a nemívají potřebu někam utéci a působí nekonfliktně.

O dramatech Volánkové se říká, že jsou feministická, a z určitého úhlu pohledu tomu tak skutečně je. Nejsou ale feministická ve smyslu sociologickém. Autorka se nesnaží ženské postavy směřovat k profesní seberealizaci a k prosazení větší rovnoprávnosti, ať už v rodině, povolání či jiných oblastech. Její hry jsou feministické v tom smyslu, že v nich vystupují především ženské postavy, ty jsou hlavními aktérkami téměř všeho, co se v hrách Volánkové odehrává. O *trilogii minach* to platí dvojnásob.

Svým způsobem jsou všechny tři ženy vystupující v hrách trilogie spolu nějakým způsobem svázány: jako by všechny tři byly jednou postavou v různých životních situacích. První žena (Sestra) chce opustit svého bratra a zároveň hledá

útěchu v mileneckém vztahu s Ludvíkem. V druhé hře, jako by Ludvík zemřel a Žena se pokoušela trauma ze ztráty partnera řešit novým mileneckým vztahem. A konečně ve třetí hře Žena opuštěná manželem trpí smrtelnou nemocí. V každé jednotlivé hře lze objevit indicie, odkazující k dalším dvěma částem trilogie, i když tyto pojící prvky jsou mlhavé a nejednoznačné.

Hry *trilogie minach* (název je složeninou vycházející z jména herečky Marianny Chmelařové, pro níž byla hra napsána) jsou pojmenovány jako *minach* (první), *minach* (druhá) a *minach* (třetí) – což také naznačuje, že všechny tři „minach“ - Sestru, Ženu i umírající Ženu z třetí hry trilogie – je třeba vnímat jako postavy spřízněné.

Všechny tyto ženy, nebo jedna žena v různých životních situacích, pořád pomýšlí na změnu života, odchod někam jinam nebo sebevraždu.

V první hře trilogie postava Sestry vzpomíná na jakýsi pořad v rádiu, v němž se redaktoři vyptávali lidí na ulici, co by si sebou vzali, kdyby museli náhle opustit domov – přičemž jedna z dotazovaných odpověděla, že nic. Toto slovo „nic“ se pak stává motivem celé první části trilogie, a připomíná, kdykoliv toto slovo postava Sestry vysloví, že myslí na odchod pryč z domácnosti – na útěk z tiché, ale nejasně naléhavé přítomnosti Bratra. Když se ale Sestra rozhodne odejít, Bratr jí v tom násilím brání. V této vyhraněné situaci Sestra Bratrovi připomene jejich dávný sexuální vztah a trest od otce. Zároveň dodá, že Bratr kdysi (v předhistorii hry) zabil oba rodiče jedem na krysy. Rozpoutané násilí rychle pomíjí a ze strany Bratra vychází impuls ke smíření: políbí Sestru na tvář a v náruči ji odnese do koupelny. Potřeba utéci pryč v ženské postavě zůstává i během následující návštěvy milence Ludvíka. Nejen že se ho vyptává, co by si vzal on, kdyby musel odejít z domu, ale i otázkami na téma zda by dokázal zabít, stále vytváří dojem, že vědomě či podvědomě přemýšlí o variantách, jak by se mohla dostat pryč z „místosti“ i za cenu smrti (jako to udělala postava Dcery ve hře *Všichni svatí*). „Zabij mě...a všechno se změní...“⁹²⁾ – říká Sestra Ludvíkovi a váhá, zda by měla sílu zabít se i sama. Řešení této situace je opět únikovou variantou: „*Dáme si repete* (sex – pozn. autora) *a za chvíli bude líp...*“⁹³⁾

Milostný akt je u Volánkové častou možností, jak zapomenout na neradostnou realitu, na chvíli tomu všemu okolo uniknout. To nasvědčuje tomu, že

problém, kterým ženské postavy trpí, je ukryt především v jejich psyché, která je pod silným tlakem vnějšího a vnitřního světa těchto hrdinek. Pud sebezachování – v psychoanalýze pojmenován Eros – někdy umožňuje zmatené ego dočasně vyvést z pocitu úzkosti (anxiety). Paradoxem je, že v závěru hry místnost opouští, byť ne natrvalo, Ludvík. Nikoliv z toho důvodu, že by chtěl uniknout, ale z podnětu banálnějšího – návštěva je u konce a odchází nejspíš domů.

Také postava Ženy v druhé části trilogie implicitně uniká před realitou. Muž, který je s Ženou v místnosti, slouží ženské postavě jako objekt, na němž se „spouští“ obranný mechanismus – pravděpodobně po smrti partnera. Není zřejmé, zda Muž skutečně existuje, nebo si ho žena jen představuje: ostatně tato nejasnost je pro díla Volánkové typická. Muž jako by neměl ani jméno a Žena si ho teprve sama pojmenovává – říká mu Harold, proti čemuž Muž v několika svých miniaturních replikách protestuje. Bylo už řečeno, že tento Harold je pro Ženu něco jako hračka-panáček, kterého cepuje, kritizuje nebo si s ním jen tak vypráví. Žena pak tomuto Muži řekne i o tom mrtvém: „*Byly dny, roky, měsíce, kdy byl pro mne vším.*“⁹⁴⁾ Do přítomného Muže pak projektuje svůj strach ze smrti, své nedostatky a pochybnosti jako by byly jeho vlastní. Muž je v podstatě hromosvodem pro všechny Ženiny potřeby a v jedné chvíli ho Žena dokonce nazve Ludvíkem... jménem, které možná nosil její zemřelý partner.

Muž psychický nátlak, který je veskrze zmatený až šílený nevydrží a Ženu začne škrtit. Po chvilce jeho agresivita pomine, a aniž by Ženě nějak ublížil, vrátí se do své poklidné mlčenlivé letargie. Reakce poblázněné Ženy opět není bez provokačního motivu: „*Bohužel... Nic... Vid'? Zase nic...*“⁹⁵⁾ Jako by se jí opět nepodařilo ze svého šílenstvím poznamenaného života uniknout smrti.

V poslední části trilogie chtějí uniknout z pokoje, v němž se ošetřovatelka Karin stará o nemocnou Ženu, obě jmenované postavy. Na otázku umírající, co si přeje, Karin odpoví: „*Vydržet to tady a potom pryč.*“⁹⁶⁾ Představuje si, že odjede k moři. Neví ale k jakému, ani zda sama, nebo s někým blízkým – „*Prostě k moři.*“⁹⁷⁾

Umírající Žena zase touží, aby si pro ni přijel manžel, a když ošetřovatelka odmítá jejího partnera kontaktovat (má své instrukce), žádá Karin, aby ji odvezla

domů. Místo splnění tohoto přání „*Karin houpe umírající Ženu na kolenou a zpívá ji písničku*“.⁹⁸⁾

Život žen v *trilogii minach* je plný psychických traumat, provokací za účelem vzbudit v protějšku nějakou reakci, je to život po psychické stránce velmi intenzivní až do té míry, že tyto ženy podléhají drobným či větším záchvatům maniodepresivní psychózy: dochází u nich k velkým změnám nálad, vitality, někdy mluví velmi nesrozumitelně či nelogicky a často uvažují o sebevraždě či si přejí vlastní smrt. Hry v *trilogii minach*, nebo i jejich dílčí části, často končí usmířením vyexponovaného konfliktu v podobě jemných dotyků.

4.4. Stísnění

V roce 2003 uvedlo Národní divadlo hru *Stísněná 22*, což je název inscenační verze Volánkové hry *Stísnění*. Mezi těmito verzemi je velký rozdíl – především co se týče stavby dramatu. Inscenační text obsahuje repliky, které jsou mezi jednotlivé postavy více rozděleny, dialogy jsou „dořečenější“, oproti autorské verzi jejich objem narůstá, a inscenační text je navíc obohacen o texty písní a odehrává se na pro Volánkové tvorbu netypickém místě: v tělocvičně.

I autorský text hry (kterým se chci v této práci zabývat především) je v některých ohledech pro tvorbu Volánkové netypický. Zatímco dosavadní hry byly umístěné do „místnosti“ nebo do „pokoje“, nyní autorka dějiště rozšiřuje do prostředí popsaného takto: „*Starý, hezký, obydlený dům. Bez výtahu. Krásné točité schodiště. Dveře do různých bytů. Zvuky domu. Stíny domu. Na schodech, někde v mezipatře.*“⁹⁹⁾ Prostor dramatu nyní do soukromí (do bytů) nezasahuje, ale z tohoto hraničního místa se nerozšiřuje ani směrem ven, mimo dům. Místem, kde se postavy setkávají, je výhradně chodba domu.

Druhým netypickým rysem této hry je, že v ní vystupuje hodně postav, celkem deset. To je téměř o třetinu více než v první, „nejzaldněnější“ Volánkové hře *Všichni svatí*. Třetím netypickým rysem je pak to, že ve *Stísnění* je poměr mužských a ženských postav nastaven „ve prospěch“ mužů. Ti nyní nejsou jen

mlčenlivými naslouchači, popřípadě těmi, kteří vyprovokování ztropí nějakou násilnou scénu, ale počítá se s nimi v dialogích.

Jak už bylo naznačeno, poměrně velká část autorské verze ani do dialogů rozčleněna není a mnohé promluvy vytvářejí jakési „hlasy domu“, které se navzájem prolínají, a ne vždy lze rozlišit, zda mluví muž či žena. V průběhu textu ale nechává autorka čtenáře postupně nahlédnout, komu hlasy patří, a z hry vystupují obrysy párů i jednotlivých postav.

V domě se střetnou Muž a Žena, milenci, jejichž vztah se zvolna rozpadá. Z chumlu replik se vynořuje impulsivní soužití dalšího mileneckého páru, bezstarostného Mladíka a Staršího muže, který zabil při automobilové nehodě Těhotnou ženu (ta prochází činžovním domem jako přízrak, který se děsí porodu). Vedle těchto postav ve hře figuruje dvojice starších manželů, jejichž zábavou je rituál, při němž čistí domácím miláčkovi – psíkovi – uši. Asi v polovině dramatu přichází do domu postava postarší Dámy, která dnešnímu světu nerozumí a s láskou vzpomíná na minulé časy. Dění v domě pak sleduje s cigaretou v ruce mlčenlivá postava Doktora.

Název inscenační verze *Stísněná 22* poukazuje ke hře autorky Sarah Kaneové *Psychóza ve 4.48* (taktéž uvedené v Národním divadle v roce 2003). Kaneové *Psychóze ve 4.48* se ale zvláště podobá původní, autorská verze Volánkové hry s názvem *Stísnění* – jistě se dílem této britské dramatičky nechala inspirovat. Text *Stísnění* je blízký hře Kaneové v onom zvuku hlasů, v prolínání reality s neskutečnem, a především v jakémisi citlivém sblížení ženských postav. S tou samou hrou se rozchází ve způsobu sdělení pocitů a emocí. Sarah Kaneová hledá dokonalou formu, která by přesně vyjádřila, co cítí. Ve své posedlosti dokonce používá na okamžik i řeč čísel. Celá její hra se podobá složitému básnickému vzorci, v němž slova postav vyjadřují vše a není třeba je nějak výrazně dovysvětlovat ve vedlejším textu.

Iva Volánková své pocity a sdělení jen načrtává, její postavy nic nedořeknou. Drtivá většina replik obsahuje pouze tři čtyři slova a nakonec končí třemi tečkami, někdy znásobenými vykřičníky. Postavy ve hře *Stísnění* evidentně chtějí něco říci, ale neví jak. Proto jejich pocity autorka masivně vysvětluje ve vedlejším textu, který je plný něžností a pochopení. Zvláště pak ve vztahu dvou žen

– Těhotné ženy a Ženy. Neustále se dotýkají, hladí, líbají... dokonce tak často, až se zdá, že pro Volánkovou není ani tak důležité to, co postavy říkají, narozdíl od toho, jak působí svým chováním a vzezřením. Tato metoda popisu postav, místo jejich vytváření v hlavním textu, dosahuje extrému v postavě Doktora, který se objevuje už v první třetině dramatu, ale až do konce hry promluví jen dvě repliky: „*Ke mně?*“ a „*Akorát si zadřeš třísku do prdele!*“ V scénických poznámkách ale role Doktora není nezanedbatelná. Pořád „*kouří*“, „*nemluví*“ a „*dívá se*“.¹⁰⁰⁾

V autorské verzi chybí výrazný konflikt a její největší devizou je celková snová atmosféra. Jména postav splývají, do hry jsou implantovány verše Charlese Baudelaira ve francouzštině a scénické poznámky obsahují poetické metafory. Text působí tak (podobně jako je tomu u některých Drábkových her), že by ho bylo o další verše, postavy a pocity možné doplňovat donekonečna. Je-li tato hra ve Volánkové tvorbě netypická četností mužských postav a rozšířením místa děje z intimního prostoru do „poloveřejné“ chodby, objevuje se zde také celá řada témat a motivů typicky „volánkovských“. Mezi ně patří téma smrti, které je pojednáno, jak je u autorky časté, návštěvou mrtvých mezi živými. Ve hře *Stísnění* reprezentuje mrtvé postava Těhotné ženy, která přijde do domu a jde po schodišti: „*pomalů, vznešeně a hezky maminkovsky stoupá nahoru*“¹⁰¹⁾ – jak říká scénická poznámka. Iva Volánková s velkou oblibou ve vedlejším textu vnitřní rozpoložení některých postav popisuje jako vyrovnané a klidné, ačkoli jejich repliky takovému stavu neodpovídají, nebo se vyrovnané chování postav rychle mění v opak. Těhotná žena, ač mrtvá, trpí velkým strachem až hrůzou z porodu. Její repliky jsou plné slov vyjadřujících její vnitřní pocity jako – bolest, strach, pořezat, rozpad... Po chvíli tato postava zmizí a ke konci hry se znovu objevuje (pravděpodobně byla u Doktora, který má v domě ordinaci), a sestupuje po schodech dolů a pak náhle opět zmizí – už natrvalo.

Postavou, která ve hře připomíná latinské „memento mori“, je další návštěvnice v domě – Dáma. Tou je postarší žena, která na schodišti vzpomíná na staré časy. Jako by přišla z minulosti: „*Tohle století mě minulo... Nic na něm (už) mi nepřipadá hezké Minulé století... [...] Jsem dezorientovaná... Absolutně... Dezorientovaná...*“¹⁰²⁾ – říká. Je to ona, která miluje Baudelaira. Jeho verše mimoděk plynou i z úst Těhotné ženy nebo Ženy, ale je právě to postava Dámy, dřívější

obyvatelky některého z bytů, ke které tyto verše patří a kdo jimi jakoby nasýtil zdi domu. V tomto domě také Dáma krátce po svém příchodu spáchá sebevraždu. Stane se to ve chvíli, kdy přízračná postava Těhotné ženy odchází a setkává se s Ženou, a v chodbě domu jsou další lidé. Autorka popisuje smrt Dámy takto: „*Pán stojí na schodech, dívá se a poslouchá. Těhotná žena se objímá a líbá se Ženou. Je v tom víc smutku než vášně. Je v tom víc loučení. Je to poslední dotyk živého člověka. Žena stojí, papír v ruce. Dáma se nakloní přes zábradlí a jako list papíru padá. [...] Těhotná žena je už skoro dole. Dámy, která tam leží, si nevšímá. Ruka dozadu, troška krve. Těhotná žena mizí. [...] Bílý list papíru leží na schodech. Zvuk křídel. Pták zvědavě krouží útroby domu.*“¹⁰³⁾ Z této ukázky je vidět, jak důležitý je pro Volánkovou vedlejší text. Podobně jako u Davida Drábka, zvláště pak v jeho hře *Žabikuch*, se i tato hra hutností scénických poznámek přibližuje beletristickému stylu psaní. K tomu přispívají i do textu vložené Baudelairovy verše – celá hra pak působí svou obrazností a nedořečeností replik jako prozaicko-poetický útvar.

Téma smrti a viny prostupuje také postavou Staršího muže. V útržcích jeho replik a replik jeho milence se mlhavě skládá událost, při níž Těhotná žena přišla o život: pravděpodobně vběhla pod kola jeho automobilu, který řídil a on od místa nehody ujel. Z toho vyplývá i vztah mezi Starším mužem a Mladíkem, jehož hlavní náplní jsou výčitky svědomí Staršího muže.

Celá hra je zobrazením – nahlédnutím do krátkého časového úseku života v domě. Asi jako kdyby se čtenář (divák) ocitl někde v mezipatře a odtud sledoval dění na chodbě během jedné nebo dvou hodin. Nedozeví se nic o minulosti těchto lidí, o jejich povolání a jen velmi málo o jejich charakterech. Tak i o vztahu tří partnerských dvojic, které ve hře vystupují, se recipient dozvídá jen to, co „prosákne“ z jejich soukromí až na chodbu. Starší muž je velmi zamilovaný a zcela ve vleku Mladíka, který ví o jeho provinění a využívá toho k provokování a k mírnému vydírání. Mladík, provokatér a zároveň pozorovatel, už ví o světě své: „*Kde je nějaká lítost? [...] Zastavte svět!!! Chci vystoupit!!!*“¹⁰⁴⁾

Vedle tématu smrti se v této hře otevírá také otázka porozumění mezi milenci, či obecněji mezi příslušníky obou pohlaví. Postava Ženy prožívá podobně jako ženská postava ve hře *Zisk slasti* ustrnutí – neví, zda chce odejít s Mužem

„nahoru“, kde se asi obvykle spolu milují. Sedí na schodech, aniž by se dokázala rozhodnout, kdežto Muž má v této věci jasno. Koupil knihu fotografií a chtěl by, aby s ním Žena odešla do bytu, a sdílela radost – nad prohlížením knihy z toho, že jsou spolu sami. Místo toho přecházejí na schodech v patové situaci, kterou Muž pojmenovává: „*Když chceme být spolu Jsme na schodech Úplně jednoduchá logika Když nechceme jsme na schodech*“⁽¹⁰⁵⁾

Druhý pár, sestávající ze starších manželů, se baví chytáním domácího mazlíčka – psa, kterému chtějí vyčistit uši. Kolem tohoto problému dělají na chodbě kravál a zdá se, že tato zábava je hlavní náplní jejich soužití. Ale i v těch několika málo replikách, kterými manželé do hry přispějí, se dvakrát vyskytne okamžik, v němž manželka manželovi důrazně říká, aby mlčel – krom okamžiků čištění psích uší i tento pár asi nepatří mezi ty nešťastnější...

Dalším tématem (autorka ho nastínila už ve hře *trilogie minach*) je propojenost, či až jakoby telepatické spojení ženských postav, které citují právě Baudelairovy verše. Ženy se přednesem vzájemně doplňují – a zdá se, že tak je tomu také s jejich vnějšími i vnitřními atributy. Co jedné chybí, doplňují jiné a společně vytvářejí komplexní obraz ženy – jejich milostných problémů, ženy těhotné a strachující se porodu, ženy zestárlé, která už modernímu světu nerozumí. Z několika ženských postavách tak Volánková skládá ženu jednu – od jejího partnerského hledání až do (sebevraždě) smrti.

Pro tuto „evryženu“ je charakteristické, že se cítí dezorientovaná ve světě, v němž žije, a je nešťastná. Důvodem bývá minulost a traumatické zážitky – vzpomínky na dětství, incestní vztah, smrt rodičů aj. Na frustraci této „evryženy“ se podílí velkou mírou vnitřní pocity strachu (o dítě, z bolesti, z osamění) nebo těžko vysvětlitelné apatie. K tomu přispívá i problematický vztah k mužům, touha po citových zážitcích, po štěstí. Jednotlivé ženy skládající obraz oné komplexní představy „ženství“ mají zároveň problém se sexualitou. Nacházejí v ní uvolnění, ale zároveň jim také přináší traumatické zážitky. Všechny tyto vlivy ženou hrdinky Volánkové k sebevraždám či k pohrávání si s touto myšlenkou. Ve hře *Stísnění* si tento krajní útěk z reality zvolí dokonce dvě ženské postavy. Svět a život v něm reflektuje Volánková skrze své postavy jako přízračný poloson, v němž se všechno splétá dohromady. Realita se sny a sny s jinými sny, utrpení se slastí, to „normální“

s „nenormálním“; jediná cesta, která vede ven, je smrt. Tam na ženu čeká všechn klid, poznání a štěstí, kterého se jí v životě nedostávalo.

5. Markéta Bláhová

Autorka se narodila roku 1970 v Hradci Králové a vystudovala obor dramaturgie na DAMU. Od roku 1993 pracuje jako dramaturgyně v Činoherním studiu v Ústí nad Labem, ale dosud spolupracovala také na inscenacích pražských divadel – Činoherního klubu, Labyrintu, Divadla pod Palmovkou a souboru CD 94. Vedle adaptací a dramatických pohádek napsala v roce 1995 hru *Pastička*, za kterou obdržela druhé místo v soutěži Nadace Alfréda Radoka. V roce 1998 napsala hru *Podzimní hra*.

5.1. Podzimní hra

Už z názvu hry je možné odhadnout, že v *Podzimní hře* bude mít velký význam exteriér. Krajina, hory, bystriny nebo alespoň park, to jsou místa, s kterými více nebo méně pracuje většina z výše rozebíraných her Davida Drábka, Jiřího Pokorného i Ivy Volánkové. Malé shrnutí: u Drábka se obraz krajiny (přírody) vyskytuje velmi často a to hned několika různými způsoby, park je dějištěm celé hry (*Jana z Parku*). V jiných hrách je příroda dějištěm části hry – je to však příroda často drábkovská, fantaskní či kýčovitá: ve hře *Žabikuch* Remake se svou partou přistane s létajícím modulem na ostrově „Mahoa“, který leží uprostřed zpěněných vln a který zdobí vodopády „Alma Kami“. Hra *Akvabely* končí vypuštěním postavy Filipa do volné přírody – do rybníka.

Hra Jiřího Pokorného *Tatka střílí góly* se také odehrává v parku a dějištěm dramatu *Odpocívej v pokoji* je Krušnohorská, chata uprostřed lesů.

V textech Ivy Volánkové se často objevují zmínky o horách – v *trilogii minach* se ve všech třech textech opakovaně mluví o Českomoravské vrchovině a poslední část trilogie o smrtelně nemocné ženě a její ošetřovateli se odehrává

někde na venkově, jak vyplývá z jedné repliky Ženy: „*Taky máš pocit, že to dění ve městě nemá žádný smysl? [...] Tady se podíváš ven a když náhodou někoho uvidíš, vidíš i jeho cíl [...] Vidíš traktor a hned vedle pole vidíš děti a hned řeku.*“¹⁰⁶⁾

Podzimní hra (podobně jako *Volánkové Zisk slasti*) začíná obrazem, v němž postavy mají důvod k tomu, být šťastné. Manželský pár Valli a Fanouš si vyrazil na výlet se svými dvěma dětmi a odpočívá po túře před stanem u plápolajícího ohně. Franta má pěkné zaměstnání – v Kostelci pracuje jako radní – Valli udržuje domácnost a vytváří teplou rodinou atmosféru. (V *Zisku slasti* Ivy Volánkové také mohou být oba manželé šťastní – mají nový byt a muž nejspíše vydělává dost peněz a plánuje rodinu.) Ač žijí normálním spořádaným životem a nemají žádné vážné problémy, přesto se dostanou do velmi iracionálně exponovaných situací. Dalo by se říci, že jsou do světa iracionálna a šílenství během večera a noci v lukách vmanipulováni, či jsou tímto světem pohlceni. Postupně však vychází najevo, že podlehnutí obou manželů iracionalitě v nich bylo zakódováno už daleko dříve, než k němu skutečně došlo. Jako by iracionální svět kdesi uvnitř člověka čekal na spouštěcí impuls, aby se mohl vyjevit v plné míře a vše dosud přátelské a racionální mohl zastříť temným blouznivým rejem.

Ona – Valli – dbá, aby kolem stanu byl pořádek, manželovi chce ošetřovat chodidla, protože měl na nohou nové pohorky, které ho musely tlačit, a také připomíná, kolik už mají našetřeno na společnou investici: auto. Valli musí mít ve svém životě řád a cíl, který dá budoucnosti směr.

On se cítí rodinným životem znuděn až podrážděn a podvědomě čeká na nějakou výraznější změnu. Když se ho manželka ptá, co by si přál od padající hvězdy, odpoví: „*No... někdo by moh zdefraudovat městskou pokladnu, zastřelit starostu a vyhodit do vzduchu starobinec.* (Pracuje jako zastupitel na radnici.) *Nebo by mohlo přijít zemětřesení, z moře by se vynořila nová pevnina, hlubinný obludy, víš, jak jsme četli, že žijou za hranicí, kam už nedopadá světlo, by poprvé spatřily slunce...*“¹⁰⁷⁾ Valli se podiví a dál se stará: „*Není ti zima? Neměla bych přiložit? Nemáš ještě chuť na vuřtík?*“¹⁰⁸⁾ Kdežto muž manželku nepříjemně odmítne – „*nechci vuřtík a nechci přemýšlet, jestli není právě vhodná chvíle pořídít si třetí dítě. Já vím, jak ráda jsi těhotná, jak ráda o tom všem mluvíš, ale teď ne!*“¹⁰⁹⁾ A v tomto okamžiku vyruší pár v jejich drobné manželské třenici dvě opilé dámy,

které si odskočily z vozu, který kolem projížděl, na toaletu a s nimi vystoupí i jejich doprovod – důstojník Raul. Společně se dají s manžely do řeči, dokonce si donesou k ohni deku, šampaňské a jedna z dam, protože nikam nespěchají, kolem místa, kde se uvelebí, zapíchá do země pštroší a paví pera. Tím se kolem ohně rozprostře atmosféra, která pohltí všechny postavy – realita se změní v celou řadu složitých her s minulostí, sny, smyslem života, s radostí, pláčem i šílenstvím.

Vznikne podobná situace jako v Drábkově hře *Kosmická snídaneň*, v níž se prolíná život se show, či ve hře Ivy Volánkové *Všichni svatí*, v které je nerozeznatelné, co je realita a sen (popřípadě sen ve snu). V *Podzimní hře* je hlavním zdrojem tohoto zmatení skutečnost, že postavám splývá to, na co si jen hrají, s tím, co už hrou není.

Dvojice dam se manželům představí jako Nataša a Elsa, jedna z nich ale zároveň hned dodá, že Elsa je jméno umělecké – jak se opravdu žena jmenuje neprozradí. Hru-pobavení začnou nově přichozí rozvíjet tím, že si vypůjčí od Fanouše a Valli rádio, aby si pustili taneční hudbu. Místo zábavné muziky ale z rozhlasu zazní fašisticky laděný projev Benita Mussoliniho. Tím se první pokus o zábavu zvrhl a vyvolal hlasy minulosti, které se začaly proplétat s realitou. (Pozadí pro toto směřování si Markéta Bláhová připravila už v úvodní scénické poznámce, v níž popisuje styl kostýmů a rekvizit někde mezi třicátými léty a současností.)

Kromě zmíněného fašistického proslovu evokuje minulost i původní cíl přichozích. Rozšafná trojice měla totiž původně namířeno do hotelu Blue Star, o něm však Fanouš, který se v okolí dobře vyzná, nic neví. „Hotel Modrá hvězda“ by se však možná rychleji než na mapě dal najít mezi názvy českých filmů, v nichž ve třicátých letech hrála Adina Mandlová. Tento cíl kromě evokace minulosti také spoluvytváří atmosféru hry: je totiž možné, že si dámy s plukovníkem Raulem dělají z manželského páru jen legraci. Je to totiž pořouchlá společnost: dámy náleží ke komediantskému živlu, obě jsou nejspíš estrádní umělkyně či herečky. Jedna z nich, když se z rádia taneční hudby nedočkají, pro radost žongluje a předvádí drobná kouzla a obě pak tančí. Nataša se dokonce chystá vrhat nože a jako terč si volí kolík upevňující stan s dětmi – cirkusová zábava, hra, začíná prostupovat do vážné sféry života: Valli také hned Natašu od hry s noži odrazuje. Veselá nálada, žonglování a další „křepčení“ obou dam, jak se ukáže později, je jakýmsi

záměrným zastíráním jiné reality, té vážné až tragické. Je to způsob, jak se vyvléci ze sevření temně bláznivého lidského osudu: ze ztrát, bolestí, smrti. Jako Hamlet v nejtěžších okamžicích života dokáže dělat vážné legrácky a častovat své okolí ironickým humorem, aby zcela nepropadl děsu z „prohnilé“ reality, tak i obě dámy vzdorují temnému šílenství světa iracionální (poblázněnou) radostí.

Další hra, která dámám přijde vhod, souvisí s Valli a je míněna jako trest za prudérnost, s jakou na umělkyně pohlíží: chtějí, aby se Valli vysvlékla a vylezla na posed. A její manžel Fanouš z nadšení ze setkání s rozpustilou společností úkol ještě zkomplikuje: přeje si, aby Valli na posedu zakřičela blasfemickou kletbu – „*Chcípni, ty zasranej, zkurvenej bože, zmrde jeden! Stejně neexistuješ!*“¹¹⁰⁾

Je to ještě hra – jak tvrdí Raul, obě šampaňským notně posilněné umělkyně a nakonec i Fanouš, který uložil Valli nejtěžší část úkolu?

Také postava Pouštní liška ze hry Tomáše Rychetského *Nevinní jsou nevinní*, zmíněná na začátku této práce, hraje s dívkami nalíčenými načerno hru podobnou té, kterou pro Valli vymyslela příchozí společnost. Tři černé Julie, jak si dívky Pouštní liška pojmenovává, jsou ale donuceny ke hře-rituálu násilím: z jejich strany tedy určitě o žádnou hru nejde. Ani Valli však neodejde na posed zcela dobrovolně, i když násilím nucena není. Jednak chce splněním úkolu získat zpět medailónek s portrétem dětí, chce ale také vyhovět manželovi – dokázat, že není tak prudérní, za jakou ji ostatní považují. Její účinkování v této „zábavě“ má kompromisní ráz – vysvlékne se do spodního prádla a místo nadávek na adresu boha popravdě vyjádří svůj životní pocit: „*Nezlobte se, ale budu říkat, co já chci. Co...co mi ústa dovolí. Že...že jsem ráda zdravá a mám ráda věci v pořádku a mám ráda... bože... a tebe, Františku, a děti a ráda žiju a těší mne to, jak žijem... normálně poctivý život...*“¹¹¹⁾ Pokud je toto vystoupení pro Valli hrou, je to hra vážná, taková, v níž se nežertuje a nešálí. V kontextu, v kterém pronáší vyznání a hodnocení svého života slovem „normálně“, získává její přirozený a jistě správný životní postoj iracionální až vyšinuté vyznění: Valli sedí v růžovém spodním prádle a s čelenkou kolem hlavy na posedu a dole ji poslouchá přioopilá skupinka u ohně. To, co je normální se najednou jeví jako bláznivé, a bláznivé jako normální.

Princip vážné hry vede děj do exponovaných situací, v nichž se postavy navzájem šálí a ztrácejí v tom, co je jen jako a co doopravdy. Fanouš s Elsou hru

využijí ke společnému útěku – zavážou Valli, Nataše a Raulovi oči a nařídí jim, aby počítali do sta: „*pak se dozví, co bude dál*“. Chvilé, kdy je zbylá společnost „zaslepena“ hrou, využijí k tomu, že skočí do auta a odjedou pryč – do jakéhosi hotelu. I v tomto hotelu ale hra s realitou pokračuje dál. Elsa provokuje a škádlí s břitvou v ruce Fanouše otázkou, zda by ho dokázala zabít. Na tuto hru už ale Fanouš nepřistupuje. Hra s realitou jako by pro něj měla svou mez, a tou je smrt. Samotný princip této vážné hry ale žádná tabu nemá a Elsa, která nejspíš nemá co ztratit, hru rozvíjí dál, když vysvětluje Fanoušovi, proč nemůže mít děti: „*Když mi bylo dvanáct, unesli mě marťani a dělali se mnou příšerný pokusy.*“¹¹²⁾ Je to k smíchu nebo jde o nemístné žertování, které by si zasloužilo pokárání? V druhé verzi už Elsa své tvrzení poopravuje: prý byla během dospívání znásilněna milencem své matky. Fanouš ale v domněnku, že hra pokračuje, už „ví své“: „*Nevěřím ti. Proč si takové věci vymýšlíš?*“¹¹³⁾

Ale Elsina hra, tentokrát na pravdu a na lež, má složitější strukturu, než se na první pohled zdá. Hra s realitou vytváří téměř neřešitelný labyrint otázek: Je možné aby něco, co se skutečně stalo, bylo relativizováno do té míry, že nikdo neuvěří v pravdivost události? A nestane se časem taková událost, v níž nikdo nevěří, neskutečnou i pro člověka, který ji opravdu zažil? Nebo se lze ptát i naopak: Nemůže se výmysl podle vzoru „stokrát opakovaná lež se stane pravdou“ stát skutečností jak pro autora lži tak i pro ostatní? Je možné ale položit ještě komplikovanější dotaz: Co když je zmíněná událost pravdivá jen částečně, nebo se opravdu stala, ale někomu jinému?

Elsa sice přiznává, že si vymýšlí, protože považuje život za fádni a hru na pravdu a lež vnímá jako únik z reality. Zároveň však není jisté, jestli pomocí této hry neříká pravdu, která je pro ni traumatická. Je to jako v zrcadlové síni, v níž zrcadla ukazují pokřivený obraz, ale nikdo s určitostí neví, zda není pravdivý a do jaké míry.

V krajině se během útěku Fanouše a Elsy dějí ještě bláznivější věci. Taktéž velmi blízko hranice smrti: hra na „jako“ se hned v několika případech stane skutečností. Valli je natolik zmatena Fanoušovým útekem, že začne kolem stanu uklízet a rovnat rozházené hračky, přičemž s nimi vede bláznivý rozhovor: „*Srovnáme je do řady. Ták. Pěkně jako postřílené. No ale tenhle zajíček je špinavý.*

*Ty jsi ale špinavý zajíček! [...] Čímpak my tě vyčistíme? [...] Co tohle je za fleky? Hele, benzín! Tím to pude. [...] Hlavně aby to bylo všechno čisté a v pořádku. Valli vypere, umyje, vyžehlí, naleští! Chchi. Máma to zas všechno zavařovala. Všechno, co jí přišlo pod ruku. I sklenici mandelíných larev, co jsme obrali z brambor. [...] No ten stan je taky pěkně špinavý. Ale benzínem to půjde. (Valli polévá stan s dětmi benzínem) Tedy takhle špinavý stan svět neviděl! Ale žádný strach, žádný strach, Valli vyčistí všechno! (Hledá po kapsách sirky, škrtá a v tom ji šťouchne do zad Nataša)*¹¹⁴⁾ Teprve Nataša, která na Valli vybafne, vrátí matku z okraje šílenství zpět do už tak bláznivě vychýlené reality nočního pikniku. Ale i Nataša podléhá bláznivosti, a později i Raul. Nataša prý viděla plazit se v trávě muže s helmou, který měl prázdné oční důlky, a po tomto zážitku najednou začne „*skákat, dělat hvězdy a šňůry*“. Za každým projevem radosti, se u těchto dam skrývá nějaký zážitek nebo trauma spojené s temným iracionálním či trpkou událostí.

Markéta Bláhová ladně spojuje naznačené iracionální motivy s realitou, vše se zaplétá do sebe a podobně jako v tvorbě Volánkové není možné rozlišit, co se děje jen v myslích postav a co ve skutečnosti. Krajina, v níž se děj odehrává, je plná bunkrů a nedaleko dokonce stojí vojenská základna, jak říká postava Valli v souvislosti s Natašíným setkáním s přízrakem. Realita je od iracionality (nadpřirozenosti) naprosto k nerozeznání – možná Nataša viděla skutečného vojáka a hra stínů z něj udělala umrlce.

Motiv války, který dramatička otevřela Mussoliniho projevem, je rozvíjen opět principem vážné hry. Raul Valli varuje, že bude válka a radí jí, aby začala pro svou rodinu budovat protiatomový kryt.

Hra s realitou, minulost, šílenství i smrt se jako by hmatatelně dotýkají všech postav a z jedné z nich si vyberou oběť. Po několika „hvězdách“ a jiných veselých cvicích Nataša ochabne, prý proto, že snědla jakési houby, které našla v okolí. V blouznění se schoulí Valérii do náruče a před smrtí se se světem rozloučí, jako by odcházela z jeviště, na němž hrála svůj život: „*Jo, a oči zavřu sama, né jako ve filmu. Tak ahoj. Ahoj*“¹¹⁵⁾

Ale ani touto smrtí vážná hra na hru nekončí. Když se o Natašíně smrti dozví Raul, vidí v ní další taškařici. Teprve když pochopí, co se opravdu stalo, uchopí dětskou lopatku a kyblíček, aby vykopal hrob – je to další z těch

poblázněných jednání. Ale i tato tragická událost jako by vznikla z hraní si s realitou. Valli, která Natašinu smrt přičítá otravě houbami, Raul prozradí tentokrát skutečnou (?) pravdu, která se za hrou skrývala: „*Houby! Jaký houby! Včera byla na potratu. Telefonovala nám z kliniky, abysme ji unesli pryč, že prej je v pořádku. Chci na projížďku, ječela pořád, chci na projížďku... Slízala v proužkatým županu po hromosvodu, žonglovala přitom kartáčkem na zuby a smála se na celý kolo. [...] A pak si vymyslela ten hotel Blue Star.*“¹¹⁶⁾

Ale ani tato smrt není tak zcela reálná, jako možná nejsou reálné ani ty tři postavy – Raul a jeho dvě dámy –, které zastaví autem poblíž stanu manželů a změni jejich mírně hádavý, avšak vcelku poklidný večer v noc plnou podivných her a bláznivostí, nad nimiž jako by dohlížel bůh záhrobí Thanatos. Po návratu uprchlé dvojice, naloží Raul s Elsou mrtvou Natašu do vozu a odjedou pryč – do města za doktorem, stejně dobře ale mohou odjet také do své doby, do minulosti. Když manželé Fanouš a Valli zůstanou o samotě u ohně, jejich vztah vypadá, jako by úspěšně prošel nějakou vnitřní zatěžkávací zkouškou. Možná, že ona trojice byla nakonec jen noční můrou, zhmotněním jejich životních úzkostí nebo géníem loci toho kousku podzimní šumavské krajiny, v níž si manželé postavili stan.

Ono šílenství či tajemství smrti, reality a fikce jako by bylo skryto v nich samotných, kdesi hluboko uvnitř, jakkoliv se snaží iracionálně v sobě potlačovat racionálním a spořádaným životem. To latentně bláznivé bylo už v jejich předcích, je obsaženo v lidech okolo, v lásce a partnerských vztazích, nebo je dokonce součástí míst, v nichž člověk žije. Když podivná trojice odjede, Valli se zasní: „*Za měsíc tady už možná bude padat první sníh. Holá pláň. Dobrý místo pro bitvu*“¹¹⁷⁾ Válka, bitva, to je něco, co je ukryto hluboko v člověku – ať už je to bitva partnerská, válka mezi národy nebo boj za kousek obyčejného štěstí, potýkání se se zážitky z dětství nebo s minulostí obecně.

Čím jiným, než svým způsobem bitvou s představami a realitou či minulostí je i Vallino šílenství, když se chystá podpálit stan s dětmi, přičemž vzpomíná na svoji matku, která všechno nesmyslně zavařovala do sklenic, jako by byla posedlá něco ze svého života zakonzervovat a uchovat na věky. Lze se jen domnívat, že příčinou mohla být podobně jako ve Vallině případě nějaká neshoda v manželském

vztahu, iracionální psychická obrana před rozkladem řádu života, která i Valli nutí mít ve všem pořádek.

Vliv minulosti je jedním z hlavních faktorů, který poznamenává stigmatem vnitřních psychických traumat i Raulův život – v dětství byl svědkem matčina alkoholismu a promiskuity s důstojníky – , sám se pak stane vojákem a jeho vztah k ženám je velmi nevyrovnaný a promiskuitní. Je to nejspíše on, kdo přivedl Natašu do jiného stavu, ale spí i s Elsou, a když Fanouš odjede, svádí i Valli. Ta mu taktéž zmatená Natašinou smrtí, iracionálně, proti všem očekáváním na chvíli podlehne. Atmosféra je plná klamu, samoty a nejistoty a Raul s Valli se společným erotickým sblížením pokusí tento nápor temně tajemné noci zmírnit, nějak tu nejasnou realitu přelstít a zvítězit nad ní.

Také Elsa, která nejspíš byla v dětství znásilněna, je nějak determinována tímto zážitkem. Když uteče s téměř vzorným manželem a otcem dvou dětí, může to být jen chvilkový rozmar, ale také pomsta Valérii, že je šťastná a kypí rodinným štěstím.

A nakonec je zde také onen Hotel Blue Star, filmový hotel šťastných setkání, v němž herečka Adina Mandlová nalezne toho pravého partnera, ačkoliv její skutečný partnerský život byl plný ztroskotání a tragédií... Postava navenek veselé Nataši, která má brzy točit film a možná i proto se rozhodne k potratu a pak chce jet do vymyšleného hotelu „Modrá hvězda“, jako by poukazovala k analogii s touto herečkou. A vedle „Hotelu Blue Star“ je zde ještě samotný název hry – *Podzimní hra*. Možná i tento název hry je nějakým kódem, odkazujícím třeba i ke hře Američanky Lillian Hellmanové *Podzimní zahrada*, kterou uvedlo Národní divadlo v roce 1957 v režii Alfréda Radoka. Nebylo by těžké hypoteticky najít analogie rozpadu rodinných vztahů mezi touto Hellmanovou hrou, Radokovou inscenací a dramatem Markéty Bláhové.

Minulost, přítomnost, to co se stalo i nestalo, ale stát se mohlo, vědomí i podvědomí, vše se slévá dohromady: v takovém světě být normální není možné, lze pouze vytvářet klamný dojem normalnosti. Dalo by se říci, že v takovém světě je spíše normou být trochu šílený.

6. Petr Zelenka

Narodil se v roce 1967 v Praze. Vystudoval scenáristiku a režii na FAMU. V roce 1997 byl jeho autorský film *Knoflíkáři* oceněn mj. Českým lvem za scénář, režii a nejlepší film. Na jiném populárním filmu – *Samotářích* – se podílel jako scenárista. Mezi jeho další filmy patří *Rok d'ábla*, *Mňága-Happy End* aj. V roce 2002 napsal divadelní hru *Příběhy obyčejného šílenství*, která se později stala i předlohou filmového zpracování, jeho zatím posledním dramatickým textem je hra *Teremin*.

6.1. Příběhy obyčejného šílenství

Tato hra Petra Zelenky jako by vycházela z presumpce toho, čím končí drama Bláhové, v jehož závěru manželé Valli a Fanouš po exponované noci plné bláznivostí opět odpočívají u ohně – smíření nejspíš s tím, že být trochu šílený je zcela normální. Už samotný název Zelenkovy hry jasně poukazuje k tomu, že cokoli se čtenář v textu dočte, vlastně patří k současnému životu, a není to o moc podivnější, než když někdo běží na tramvaj.

Hlavní postavou hry je šestatřicetiletý Petr, kterého první scéna zachycuje ve chvíli, kdy vstává po večírku a najde v kapse kalhot chomáč ženských vlasů. Zvedne telefon a zavolá kamarádovi Mouchovi, jak má s nálezem naložit, a dostane se mu této odpovědi: „*Musíš je svařit v mlíce, pak usušit a spálit s jablečným listím a rozfoukat v místech, kde jste se seznámili.*“¹¹⁸⁾ Od toho okamžiku se spustí řetězová reakce bizarních až bláznivých situací, které navenek působí naprosto iracionálně, ale čím více čtenář „vstupuje“ do hry, nabývá dojmu, že jsou to situace vlastně pochopitelné a jejich účastníci nejsou žádní blázni, ale životem a kuriózními náhodami usmýkaní lidé, kteří nevědí, jak tomu, co život přináší, čelit.

Postavy, které Petra obklopují, propadají nejružnějším typům „obyčejného šílenství“ a vytvářejí tak poblázněné paradigma, v němž je všechno trochu vychýlené, podobně jako ve zmíněné zrcadlové síni. Podstatou tohoto dramatu ale

není hra s realitou, jako tomu bylo v *Podzimní hře* Markéty Bláhové. Důvodem zmatení Zelenkových postav jsou především partnerské vztahy a jejich proměnlivost. Všichni v této hře tak trochu šílí z lásky nebo z neúspěchů na tomto poli.

Petr tak, aby získal zpět bývalou partnerku, skutečně vaří v mléce chomáč vlasů. Aby hlavní hrdina získal nezbytnou ingredienci k tomuto magickému obřadu, zažehl nechtěně a díky náhodě zažehl jedno z ohnisek, z něhož se šíří požár bláznivosti. Předešlé noci během večírku vnikl do pokoje partnerčiny příbuzné a omylem jí, v domnění, že spící žena je dívka, která ho opustila, ostříhal vlasy. To pochopitelně zapříčiní nevoli obou žen a Petr je nucen vzniklou situaci vysvětlovat a napravovat, což vede k dalším nedorozuměním. Petr však není zdaleka jediným „žhárem“, který nechtěně vykřeše jiskru. Zelenkova hra je jakoby celá nasycena latentním potenciálem šílenství – číhajících náhod, podivností a různých příběhů, které dohromady vytváří vysoce hořlavý materiál, a i sebemenší podnět tuto naakumulovanou „směs“ může zapálit.

Jedna z nejbizarnějších postav hry, Petrův vrstevník přezdívaný Moucha, nalézá po sérii zpackaných milostných vztahů útěchu v „nestandardních“ způsobech sexuálního sebeukájení. Tak jako se Petr při návštěvě Mouchy podivuje nad jeho pomůckami nahrazujícími ženské milostné partie, Moucha, který považuje svoji úchylku za zcela normální, nedokáže pochopit, jak si někdo může splést bývalou partnerku s tetou a ostříhat ji.

Petrovy rodiče mají také specifická hobby: Matka vystřihuje z novin články o katastrofách, „bafá“ na Otce, aby zjistila, zda se lekne či nelekne, podle čehož odhaduje, zda má Otec Alzheimerovu chorobu, a ještě ho navíc nutí, aby telefonoval na náhodně zvolená čísla, protože se domnívá, že kdokoliv zvedne telefon, musí poznat Otcův hlas. Petrův otec se totiž před revolucí živil namlouváním komunistických týdeníků. Nyní se ale věnuje především pozorování bublin v pivech a otázkám, zda se žárovka vejde do úst, přičemž žije tichým životem blízkým stavu ustrnutí, ne nepodobnému ustrnutí Ženy ve hře Volánkové *Zisk slasti*.

Každodenní bláznivost – obyčejné šílenství – nepostihuje jen Petra a osoby jemu blízké. Není to stav úzké skupinky, o níž by se dalo říci, že se navzájem do

osidel bláznivosti stahuje. V Zelenkově hře je vyšinutost rysem celé společnosti. Náhodné telefonní číslo, na které Otec na žádost Matky zavolá, patří dívce Silvii – ta na Otce, aniž by se představil, vychrlí své problémy: auto jí prý zajelo psa Alíka a z nešťastné lásky se pokoušela otrávit léky. Hovor pak v domnění, že mluví s mužem, který ji opustil, uzavře žádostí: „*Chtěla bych, abys řekl, že mě miluješ. I kdyby to nebyla pravda. Potřebuju to slyšet.*“⁽¹¹⁹⁾ Otcovo potvrzení lásky do aparátu je pak zase pro Matku zcela pochopitelně nezvratným důkazem Otcovy duševní nemoci.

Dalším příkladem bláznivosti, která se ze začátku dotýká Petrova příběhu jen okrajově, ale postupně se na něm podílí a spoluvytváří vyšinutou atmosféru, jsou postavy Jiří a Alice. Tento pár se přistěhuje do bytu sousedícího s Petrovou garsonkou a ruší hlavní postavu stylizovanými hádkami. Jakmile se sousedi navzájem seznámí, vyjde najevo, že Jiří a Lucie se hádají jen tak pro radost, za to ale mají dva jiné, podstatnější problémy: Jiří skládá hudbu pro hotelové výtahy a soudí se o autorská práva; ten druhý je však už ryze bláznivého typu: pár k plnohodnotnému sexuálnímu styku potřebuje, aby se na ně někdo díval. Voayerem přitom nemůže být úplně kdokoli. Jiří si Petrovi stěžuje, že najít osobu, která by jim vyhovovala, může být zapeklité: „*Řekl bys, že je to lehký, ale ono je to zatraceně těžký. Sledovals někdy, jaký mají lidi oči? Ne? Mají je úplně vyhaslý. Nevadilo by nám, kdyby je měli šílený. Šílený berem. Ale lidi tady je mají prostě vyhaslý.*“⁽¹²⁰⁾

Sexuální úchylkou trpí i Petrův šéf v práci, epizodní postavička, která ve hře má jen velmi malý význam. V podstatě jen rozšiřuje řadu (ne) obyčejně šílených postav. Během rozhovoru s Petrem, má jeho „obyčejné“ šílenství až absurdní formu. Šéf Petrovi po formálních otázkách oznámí, že „*je na malý kluky*“. Tuto informaci však sděluje nikoliv jako něco, s čím je těžké žít a co člověku nedá a musí se svěřit, ale jako by se jednalo o běžnou věc, asi tak, jako by upozorňoval, že je puntičkář nebo diabetik. „*Jen jsem měl dojem, že byste to o mně měl vědět*“⁽¹²¹⁾ – uzavírá audienci.

S tímto popisem poblázněnosti a úchylek souvisí i důvod, proč se s Petrem rozešla partnerka, proč s Mouchou žádná dívka nevydrží a proč projde krizí také manželství Petrových rodičů – partnerské rozchody ať dočasné, nebo trvalé se

nevyhnou žádné z postav (nepočítáme-li i mikropostavičku perverzního Šéfa). Na návštěvě u bývalé partnerky Jany (aby urovnal „*tu věc s vlasy*“) se Petr dozví, proč došlo k rozchodu. Jana říká to, co říká celá řada postav ve výše rozebíraných dramatech: „*Chci žít normální život.*“ A dodává: „*S tebou jsem měla pocit, že svět je plnej šílenců a psychopatů. [...] Přitahuješ takový lidi, protože jseš uvnitř takovej.*“¹²²⁾

Co je to ale normální život? Způsob života „většinové společnosti“? Průměrný život, nebo život podle nějakého racionálního či obecně zaběhnutého řádu? Možná, že je tím myšlen způsob života, v němž je eliminováno vše iracionální, co se nedá vysvětlit, co nelze alespoň částečně ovládnout.

Na konci hry se Jana pokouší o obnovení vztahu s Petrem a radí mu, co má dělat: „*Začít se chovat normálně ... vyhodit všechny ty výstřižky (jsou to novinové články o katastrofách, které Matka Petrovi posílala po mnoho let) ... koupit si nové boty ... normálně se dívat na televizi, když budeš chtít... poslouchat hudbu... a já budu u tebe, když mě budeš potřebovat...*“¹²³⁾ Příznakové je, že dva ze čtyř atributů „normálního“ života jak si jej Jana představuje, mají co dočinění s televizí a nakupováním. Zatímco v hrách Davida Drábka byla média infekčním virem, který devastoval člověku myšlení a nastavil mu nové hodnoty (žít jako v seriálu), v *Příbězích obyčejného šílenství* Zelenka pracuje opačnou metodou. Nekritizuje systém v němž žijeme, ale nenásilně převrací věci naruby. Dokonce je někdy převrací tak dobře, že čtenář ani nepostřehne, že něco není v pořádku. Dívat se občas na televizi, na tom opravdu není nic nenormálního, stejně jako nakupovat kalhoty. Teprve tím, že nakupování a sledování televize se dostávají na první dvě místa, která člověka napadnou v souvislosti s normálním životem, začíná být Janina představa podezřelá. Ve skutečnosti Jana neví, jak by měl takový normální život vypadat.

Postavy Zelenkovy hry se navzájem pozorují a radí si, co mají dělat. Způsob, jakým se sledují, je podobného ražení jako replika jedné z postav – Aleše: „*Měl by ses nad sebou zamyslet, Petře. Já tě pozoruju už dlouho a...*“¹²⁴⁾ Jeden o druhém si prostě myslí, že ten druhý to nemá v hlavě v pořádku. Není to tak nepochopitelné. Každá z postav zná důvody svého jednání a každé připadá její

chování jako normální a logické. Pro Mouchu je jeho sebeukájení s pomocí vysavače či umyvadla běžnou praktikou, kterou dokonce doporučuje ostatním.

Společnost zaujímá k mnoha takovým a podobným úchytkám liberální stanovisko. V kdejakém časopise si dnes lze přečíst článek uznávaných odborníků (stejně tak lze vidět podobně zaměřené pořady v televizi), které relativizují, co je normální, a co nikoliv. Obecné pravidlo v této oblasti v dnešní době zní – co není proti zákonu, to je dovoleno. A masturbace je přece považována za běžnou praktiku, za zpestření sexuálního života. Pokud není prováděna způsobem, který nějak ohrožuje ostatní občany nebo samotného aktéra, není důvod nějak zasahovat. Podobně by sexuolog nejspíše reagoval na chování Jiřího a Alice. I manželská soužití již tak ostře nepodléhají – možná z důvodu přehodnocování křesťanského vlivu v této oblasti – tak ostrým pravidlům. Již léta například jeden z nejvlivnějších odborníků v oblasti manželských vztahů Miroslav Plzák obhájí střídání partnerů i manželskou nevěru jako obohacení sexuálního života, které může mít pozitivní vliv.

Také absurdní oznámení Šéfa, že „*je na malý kluky*“, nemusí být z určitého hlediska tak podivné. Pokud bude nahlédnuto z paradigmatu, který v této oblasti vytvářejí odborníci a média (aniž bych chtěl i tento přístup hodnotit) – , v oblasti homosexuality platí idea, že člověk nemusí svou rozdílnou orientaci skrývat či se za ni stydět – v této logice postava Šéfa může lehce nabýt dojmu, že i jeho méně běžnou sexuální orientaci není nutné skrývat. „*Nepředstavujte si, že se na ně nějak vrhám... Prostě je mám rád.*“¹²⁵) – říká šéf Petrovi a ten odpoví, že to chápe.

I další řadu výstředních chování, lze vysvětlit poměrně racionálně: když Otec Petra navštíví sochařku Silvii, najde ji oblečenou v pánských šatech. Vysvětlení Silvie je jednoduché: „*To jsou šaty po Martinovi. Myslela jsem, že když si na sebe vezmu jeho šaty, dokážu se do něj vcítit.*“¹²⁶) Později si ze stejného důvodu oblékne Otec šaty Petrovy matky a ještě později Matka šaty Otce. Proč se všichni chtějí vcítit do toho druhého?

Odpověď na tuto otázku lze najít v replice Matky, v níž synovi vyčítá, že nemá život v pořádku: „*Ty jsi na rozcestí, milej zlatej, ne že ne. [...] Ale ty nevíš, kam máš jít, co s tebou bude. Tobě je třicet pět let a ty nevíš, co bude za rok, za dva*

roky, ty nemáš vybudovaný vztahy s lidma [...] ty nemáš ženu, ty nevíš, co si máš myslet, čemu věřit, piješ...“¹²⁷⁾

Něco v tomto smyslu by se dalo říci o všech Zelenkových postavách, včetně Matky. Zde je popsán důvod, proč se postavy rozcházejí a oblékají do šatů svých protějšků, proč se Jana po rozchodu s Petrem rozhodne k sexuální promiskuitě a vyspí se za několik málo dní se dvaceti muži a proč i jiné postavy všelijak „obyčejně šílí“. Do určité míry to dokonce platí i o většině postav všech pěti dramatiků, jejichž díla jsou předmětem této práce. A platí to i o četných postavách současné české hry vůbec. Výraz „normální život“, po němž postavy touží, znamená: nebýt na rozcestí, vědět kam jít, mít vybudovaný vztah s lidmi, najít to, čemu je možné věřit a co si myslet... – opak toho, co Petrovi schází.

I v *Příbězích obyčejného šílenství* se objevují, kromě chvilkového či trvalejšího podlehnutí poblázněnosti, atmosféra a motivy, s kterými pracuje Drábek, Pokorný, Volánková i Bláhová. Všichni tito dramatici zakomponovávají do svých her večerní či noční čas – šero nebo tmu –, v němž se dějí podivné věci. V Zelenkově hře Petr v noci nejen ostříhá omylem Janinu tetu, ale později se mu stane ještě jedna velmi zvláštní příhoda: na chvíli mu obživne deka a začne se hýbat. Nadpřirozeno (snad kromě her Jiřího Pokorného) je dalším z těchto společných rysů. Po zkušenosti s dekou Petrovi obživne doma výloková figurína, která Mouchovi sloužila k sexuálním experimentům, dokud mu ji Petr neschoval u sebe v domnění, že tak Mouchovi zabrání, aby ztrácel kontakt s realitou – ten totiž s figurínou začínal regulérně žít jako se skutečnou partnerkou.

Podobná situace je například jádrem hry Josefa Topola *Dvě noci s dívkou*, s tím rozdílem, že před více jak čtyřiceti lety nechal Topol figurínu obživnout jen naoko – Dolfovi, který se do figuríny zamiloval, vychytralí zlodějící podstrčili místo modelu ženy prostitutku, která měla za úkol z Dolfy „vytáhnout“ dědictví po otci. Zelenkova verze starodávného příběhu o Pygmaliónovi, který se zamiloval do sochy Afrodítiny a tato bohyně pak sochu na jeho prosbu proměnila v živou ženu, má jednu zvláštní vlastnost. Figurína obživne sama od sebe. Bez zásahu bohů nebo lidí – jak je tomu v Topolově hře. Tato událost je prostě další bláznivou epizodou v řetězci jiných. Když někdo vaří vlasy v mléce a věří, že mu to pomůže získat zpět dívku, v noci mu obživne deka, proč by mu jindy nemohla obživnout také figurína?

Ačkoliv Petra samotného svéprávné chování figuríny překvapí a neméně překvapený je i Moucha, který jakmile se od Petra dozví, že „vznikla [...]situace, že Eva byla původně figurína, ale pak začala mluvit a šla na procházku“, na Petra zaútočí ironickým komentářem: „A židle k tomu neřekla nic? Ne? To se divím. Taková situace a židle k tomu nic neřekne. Židle dělá jako by se nic nestalo.“⁽¹²⁸⁾ V šíleném světě je možné všechno.

Lidé, které Zelenka zobrazuje, sice neví, v co věří, a vlastně nevěří v nic, ačkoli zároveň tak trochu věří ve vše. V anděly – Moucha si chvílemi myslí, že ženy jsou poslové boha, v lásku – i když se v ní všichni zklamou, ve sny... Jiná postava, nový Janin stálější partner Aleš, kterého Jana také opustí, se Mouchovi svěří: „Věděl jsem, že svět je plnej bláznů, jako jsi ty a Petr, ale najednou se mi zdálo, že možná existují i ostrůvky šťastnejch náhod, kdy to Něco nebo Někdo nad náma zasáhne do našeho života a otočí ho tím správným směrem. To jsem si myslel. Stal se ze mě věřící člověk. Teď nevím, jestli mám přestat věřit, nebo ne.“⁽¹²⁹⁾

V ostrůvek šťastných náhod uvěřil i Petrův otec, když se na druhé straně telefonního aparátu ozval Silviin hlas. S její pomocí začal s úspěchem přednášet na večírcích texty komunistických týdeníků ze sedmdesátých let a v závěru hry má nabídky tuto činnost provozovat dokonce i mediálně. Jak říká Silvie: „V lidech je nostalgie po týhle době“.⁽¹³⁰⁾ Díky jednomu náhodnému telefonnímu hovoru se Otcí podaří se na stará kolena zamilovat a zároveň se opět uplatnit řekněme v showbyznysu. Odlehčí-li se ale razantně jedna strana vah, ta druhá miska klesne stejně razantně dolů: Petrova matka nejen, že začne nosit manželovo oblečení včetně spodního prádla, ale vize rozpadu manželství ji přivede až do psychiatrické léčebny, protože v mužském spodním prádle běhala po Národní třídě a vybafávala na kolemjdoucí.

Zelenkovy Příběhy jsou psané formou rychlých střihů, v nichž se střídají kratší dialogické pasáže. To umožňuje sledovat několik příběhů postav dohromady, vzájemně je proplétat na základě rodinných či milostných vztahů či čistě náhodných událostí. Tomu odpovídá poměrně vysoký počet postav – včetně Šéfa je jich dvanáct.

Velkou předností hry je humor, jenž i vážnější situace strhává do úsměvné polohy, jako by život beztak plný bláznivosti bylo nutné brát s nadhledem a pochopením. Stříhová metoda stavby dramatu a vytváření jakési koláže z jednotlivých navzájem propletených příběhů vede k několika dějovým liniím, z nichž každá má svoji gradaci, dohromady ale nevytváří jeden hlavní dějový proud, čímž vzniká problém zakončení dramatu (stejnému úskalí čelila Iva Volánková v podobně koncipované hře *Stísnění*). Zelenkova hra na začátku trefně evokovala „obyčejné“ šílenství dnešních třicátníků a jejich rodičů, neméně trefně je vyexponovala do zajímavého „chumlu“, v závěru ale postavy postupně z dramatu mizí, aniž by jejich příběh byl nějak výrazně rozuzlen. Tak se ztratí Jana, sochařka Alice a další postavy. Nejasný zůstává vztah Petrových rodičů, ačkoliv se v léčebně setkají a ujistí se o své lásce. Protože Otec odchází přímo z léčebny účinkovat se svými týdeníky, vzniká dojem, že i jeho vztah s Alicí nemusí být ukončen. Také vztah Mouchy k obživlé figuríně zůstává plný otázek, přestože je tento moderní Pygmalion přesvědčen, že tomu tak není: „*Byl to zázrak.*“ – říká o svém nabytém štěstí – „*Začalo to jako deviace. Ale vyvinula se z toho láska.*“¹³¹⁾

A hlavní postava hry Petr se rozhodne čelit nepolevujícímu náporu šílenství psaním básní a útekem. Vleze si do krabice a nechá se poslat jako balík do Čečenska. Stejně jako metoda rychlých stříhů umožňovala vytvářet řadu propletených příběhů, umožňuje i zvolit rychlé řešení a jakýkoliv z příběhů téměř kdekoliv přestříhnout.

Ačkoliv samotný závěr hry, v němž se Petr nechává „odeslat“ do Čečenska, má svoji logiku, a to nejen v kontextu této konkrétní hry. Je to samozřejmě další z bláznivých činů, kterých je hra plná (a navíc Petr tím, že si s sebou bere „ampulku s matčinou krví“, chce nejspíš splnit podobně bláznivé přání své matky, zachránit nějakého tamějšího vojáka). A i v kontextu této práce, potažmo celé řady současných her různých autorů, má takové jednání svoji logiku. Útěk z těžko pochopitelné, bláznivé, iracionální reality, ať už má různé podoby, je jedním z podstatných témat všech výše rozebíraných her. Přesto takový konec působí až příliš úsečně: jako rychlé řešení, jež ovšem jednotlivé příběhy neuzavírá.

Ve filmové verzi *Příběhů obyčejného šílenství* se Petr v závěru nechá odeslat v balíku na adresu své bývalé partnerky, aby ji tímto činem okouznil a

získal zpět. Do Čečenska je balík s Petrem poslán omylem, neboť dojde k záměně s zásilek. Takové řešení lépe využívá motivů, jež hra rozvíjí, a zároveň symbolickým, ale neuskutečněným návratem uzavírá i příběh obou milenců. V tomto případě je to především ruka osudu, iracionální síla, která se řídí podle vlastních pravidel, co oběma milencům zabrání v setkání. Takový závěr je sice daleko líbivější a dojemnější, než Petrovo provokující rozhodnutí utéci pryč, ale celou Zelenkovu hru (i filmový scénář, který se odlišuje od dramatu více než jen v závěru) je možné chápat i jako nenáročnou, veselou hru o bláznovství, které ukazuje snad na každého z nás.

7. Zpráva o stavu reality, šílenství a možností úniků z toho všeho aneb Závěrečné shrnutí

Mezi na začátku sledovanou tvorbou dramatika Davida Drábka a na konci rozebíranou hrou Petra Zelenky jako by bylo větší pojítko, než mezi díly dalších tří autorů – Jiřího Pokorného a obou dramatické. Společným rysem je především pohled na svět skrze ironicko humornou optiku, v níž se i velmi vážné situace a projevy šílenství mění v legrační rej všelijak vyšínutých postav a postavíček. K tomuto dramatickému žánru, ironické tragikomedii, má blízko i Jiří Pokorný, s tím rozdílem, že jeho hry mají drastický závěr, který sice není prost jisté komičnosti (zvláště v dramatu *Tatka střílí góly*), ale vyznění her je tragické až hrůzostrašné.

Hlavní rozdíl mezi Drábkovými dramaty a *Příběhy obyčejného šílenství* spočívá v postoji, jaký oba dramatici zastávají vůči společnosti, kterou oba považují za vykořisťovanou. Drábek je spíše jejím satirickým kritikem, i když využívá dadaistických či surrealistických postupů. Otevřeně napadá média a konzumní způsob života, v němž vidí hlavní síly, které negativně formují současný život. Svět je zkažený nebo zmatený těmito vlivy a zároveň plný katastrof a nejistot, které už tak zmateného člověka psychicky podrážďují. Postavy jeho her lze rozlišit na dvě skupiny: za první na ty, které plně podlehlly a staly se otroky odlidštěné energie médií a konzumu, jež se lidem vymkla z kontroly. Základem jejich představy

normálního života je to, co vidí v televizi, čtou v novinách a co je jim podsouváno v reklamách. Druhou skupinu reprezentují postavy, které se snaží této negativní energii vzdorovat, nebo už vzdorovat nedokáží a pokouší se z neradostné reality utéci. Opíjí se, unikají do vysněných světů, pokouší se o sebevraždu nebo se metamorfuji v živočichy. Dramatik Drábek je autor angažovaný, jako správný satirik je na válečné stezce proti společnosti a jejím chorobám. Snaží se v člověku resuscitovat jeho duchovní potřeby.

Petr Zelenka společnost nekritizuje ani se jí nevysmívá. *Příběhy obyčejného šílenství* nereprezentují dramatikův postoj k světu jako takovému. Hra zobrazuje všelijakými okolnostmi zmatené postavy čelící každodennímu náporu malých i větších bláznivých situací, jež život přináší – zvláště v milostných vztazích. Vyjma Šefa všechny ostatní postavy zažívají rozchod s partnerem nebo jim hrozí, žádný se Zelenkových hrdinů si není jist, jak má žít. A jakmile některý z nich najde nějaké řešení, kolo štěstí se rozmarně otočí v jeho neprospěch. V této hře zároveň nic není tak vážné, jak se může zdát. Každá situace, do níž se postavy dostanou, podléhá dramatikově humornému nadhledu a relativizování. V tomto textu nikdo nezemře – v souladu s lidovým rčením by se tedy o hře dalo říci, že „když nejde o život, nejde o nic“. Hlavní idea, která *Příběhy* prochází, se blíží velmi populárnímu českému filmu *Vesničko má středisková* – žít se musí a nakonec to všechno nějak dopadne. Divácká veřejnost na takovou notu slyší, jak potvrzuje velká popularita této hry nejen v inscenačním provedení v Dejvickém divadle, v ostravské Aréně a na dalších scénách, ale i ve filmové verzi. (Ta se ale v některých bodech od původní divadelní hry výrazně liší a je k publiku ještě vstřícnější.)

Hry Jiřího Pokorného mají velmi vyhraněnou poetiku, blízkou žánru tzv. „coolness“ dramatiky, která k nám byla importována z britských ostrovů. V jeho textech postavy ve velkém konzumují alkohol, drogy, vystupují zde mafiáni, zloději a jiné nekalé živly. Nejpráhodnější čas pro tyto historky z podsvětí na český způsob je noc, během níž postavám v žilách kolují omamné prostředky, hlavou mají plnou peněžitých částek a v ruce svírají pistole. Nejdříve plácají, co jim becherovka nebo pervitin přinese na jazyk a pak si kroutí krkem a rozkopávají si ledviny. Zároveň jsou to primitivní smolaři – postavy v jádru směšné, ale velmi nebezpečné. Nemají až na několik málo výjimek potřebu žít „normálně“ – neboť

svůj život jako nenormální nereflektují. U Pokorného (jako u Drábka) stojí proti sobě dvě skupiny postav. Ve hře *Tatka střílí góly* se od pijáků u stánku odlišuje například fotbalista Mirek, stane se ale obětí vespolné rvačky. Ve hře *Odpočívej v pokoji* vytváří opozici vůči gangsterům noblesní společnost, která čeká ve vedlejší místnosti. Tito uprchlíci uznávají své tradice a náboženství, ale jsou v roli štváčů, kteří musí utíkat ze své země před nebezpečím. Dalo by se říci, že na rozdíl od většiny postav všech pěti dramatiků, právě tito lidé vědí, jak žít, ale v dramatu téměř nevystupují: jako by byli příliš „normální“ a v jejich pohledu na svět nebyla žádná podstatnější zpráva o stavu společnosti. Jako by byli, paradoxně (?), příliš výjimeční svou „nebláznivostí“ na to, aby se stali „většími“ postavami, v nichž dnešní člověk nalezne kus sebe sama.

Dvě proti sobě vyhraněné strany lze vyzorovat i v hrách obou dramatiček. Iva Volánková staví do vzájemné opozice vnitřní svět žen a mužů. Ten ženský je plný nevyrovnanosti, nejistot a obav. Dramatička se pokouší vstoupit do hlubin ženských postav a nalézá tam rozpor mezi vnitřním „já“ svých hrdinek a tím, co jim vsugerovala výchova, soužití s muži či obecně společnost. Ženské postavy svádí boj především se sebou samými – svou sexualitou, svými tužbami, strachem z osamění, tím, jak jsou vnímány a jak by chtěly být reflektovány okolím. Normální život vidí v neurčitém vnitřním naplnění štěstím. Muži oproti nim mají v životě více „jasno“ a nepropadají tolik náhlým pocitům. Ve Volánkové hrách utíkají z reality většinou ženy – páchají sebevraždy, otupují se alkoholem, uzavírají se do svého vnitřního světa nebo vstupují do jakéhosi snivého iracionálního rozpoložení.

Markéta Bláhová v *Podzimní hře* také staví proti sobě dva vyhraněné světy: Valériin plný čistoty, pořádku a pravidel, v němž je vše iracionální potíráno racionálním smýšlením, a svět rozšafných umělkyní a jejich pánského doprovodu, s nimiž do Valériina života vtrhne naplno iracionalita, vášně, bláznivost i smrt. Na jednu noc dojde fúzi těchto principů a postavy ztrácejí své ochranné vrstvy – na povrch se dostává to, co člověk neustále skrývá: strach, traumata z dětství, skryté milostné tužby, chuť prostě utéci pryč a začít nový život.

Z dramát všech pěti dramatiků jako by sálala jedna prastará otázka: „Jak žít?“ Nebo otázka jí velmi podobná: „Má vůbec cenu žít?“

Každý z těchto dramatiků potvrzuje, že k realitě, v níž žijeme, neodmyslitelně patří i svět iracionální. Tyto světy se navzájem prolínají a následkem je dezorientace člověka v současném světě. Dramatici proti sobě staví určité modely života, odhalují jejich stinné stránky a hledají nějaký pevný bod, který by je nasměroval k nějaké odpovědi. A skutečně nějaké takové orientační body nalézají či znovunalézají, nebo potvrzují jejich aktuálnost. Díla pětice dramatiků ukazují, že je stále a s větší intenzitou třeba hledat odpovědi především v iracionální, bláznivé sféře života. Také v temnotě a noci, v nočním bdění i spánku, tedy ve snech. Je pozoruhodné, jak často (byť jen útržkovitě) autoři ve svých dílech zmiňují „filmovou realitu“. Film jako by u nich byl blízký snu. Tma, která k filmu patří, a proud barevného světla vycházející z promítačky, jako by poukazovaly k lidskému vnímání reality: světlo je jakoby symbolem „skutečnosti“ (řádu, pravidel, normálnosti) a tma „iracionality“. Je pak ale otázkou, zda v opravdové skutečnosti není spíše, nežli proud světla, reálnější ta tma.

Dalším výrazným motivem jejich her je postoj k bohu, náboženství a nadpřirozenu. Většina her, které s těmito motivy pracují, potvrzují, že současný člověk vnímá křesťanství a jeho vize správného života jako neatraktivní. Paradoxem ale je, že postavy často neví, „v co věřit“ a věřit potřebují. Mezi postavami se objevují andělé, ti jsou však polidštění, lidem pomáhají i způsobují trable. Pokud se mluví o bohu, je chápán jako „to něco“, co lze popřít, avšak ve vypjatých okamžicích, jako by právě „to něco“ mohlo člověku trochu pomoci.

S nadpřirozenem souvisí i časté návštěvy mrtvých mezi živými či cesty na onen svět (jedno ani druhé opět není žádné specifické novum). V Drábkově hře *Kosmická snídaneň* je let raketou spojen s cestou do záhrobí či ráje, jenž má fantaskní podobu. Ve Volánkové hře *Všichni svatí* se také spojuje světské se sakrálním – startují tam rakety do šťastných světů a mezi lidmi se proplétají andělé. K živým přicházejí kostlivci (u Drábka), mrtví příbuzní a sebevražedkyně (u Volánkové), objevují se vojáci s prázdnými očními důlky (v *Podzimní hře* Bláhové) a ožívají věci (*Příběhy obyčejného šílenství*).

Vyjma dramata Pokorného, všechny postavy, které v hrách umírají, páchají vědomě či podvědomě sebevraždu – Nebřenský v *Kosmické snídani*, Dcera ve hře

Všichni svatí, Nataša v *Podzimní hře* a řada dalších postav. Volí tak nejzazší formu útěku z reality.

Dramatici často útržkovitě reflektují i katastrofické události jakoby za hranicemi svých příběhů – projevuje se tak, více než kdy předtím, vědomí globálnosti světa. Hry vnímají vojenské konflikty, přírodní a ekologické katastrofy v jiných zemích, což prohlubuje i životní nejistoty a zmatení jejich postav.

Hledají odpovědi ve vzpomínkách na dětství. Minulost a dětství je vůbec jedním z nejdůležitějších věcí, která vesměs všechny postavy nějakým způsobem determinuje a přispívá k jejich dezorientaci. S jednou „částí“ minulosti ale tito dramatici ve vybraných hrách kupodivu nepracují téměř vůbec: s komunismem. Ačkoliv v Drábkově hře *Akvabely* nebo v Zelenkově *Příbězích* se i o této „části“ minulosti mluví, ale i tak toto téma není pro ně podstatné.

Nebo se upínají k přírodě – častým dějištěm her je park, dějištěm dvou her jsou šumavské hory, řada postav Ivy Volánkové si připomíná Českomoravskou vrchovinu...

Žádná z her ale jednoznačnou odpověď na tyto podstatné otázky zda vůbec žít a jak žít, které se odráží ve všech zde reflektovaných dílech, nezná. Jedinou komplexní odpovědí, kterou lze z těchto současných her vyzrálých polistopadových dramatiků vyčíst, je nejisté ano. Ale nejlépe snad někde jinde.

8. Summary

Escapes from mad reality

The relation between reality and different kinds of unreality is one of the most important subjects in Czech drama written after revolution in 1989. In the last seventeen years a new generation of authors – middle aged dramatics - was formed between the dramatic authors, who started to write before the revolution. Alfred Radok's Association, which organises the dramatic competition (since 1992) and rewards the best Czech and Slovak plays, helped this new generation of dramatics to become more known among people interested in drama. Among these successful "middle aged" dramatics belongs for example Markéta Bláhová, David Drábek, Jiří Pokorný, Roman Sikora, Iva Volánková, Petr Zelenka oops. Of course, it is valuable to succeed in Radok's competition not only for this middle aged dramatics generation, but also for older authors who started to write before the revolution and the youngest generation of dramatics as well.

My thesis deals with some of the plays written by "middle aged" authors which succeeded in Radok's competition.

David Drábek is one of these "middle aged" authors. In my theses I analyze his plays "Burning giraffes" (Hořící žirafy), "Jane from park" (Jana z parku), "Akvabely" and others. Drábek works with special kind of humour full of fantastic motives very often but at the same time his plays show the world to be a place, which is systematically destroyed by media and consume lifestyle. People in his plays get crazy frequently and some of them are looking for ways to escape from crazy world even if it means to commit a self-suicide. Drábek criticises the whole society with ironical, sarcastic humour.

Jiří Pokorný wrote two plays which were successful in Radok's competition: "Father shoots goals" (Tatka střílí góly) and "Rest in peace" (Odpočívaj v pokoji). Both of them belong to the sort of "Czech cool drama". His plays are full of agresivity and murders. Characters escape from reality by using alcohol and drugs and become very strange. The picture of these characters is made by Pokorný in hyperbolic style.

Iva Volánková is one of the best known Czech female dramatics. In her plays (for example "All the saints" (Všichni svatí), Benefit of delight" (Zisk slasti) or "Depressed" (Stísnění) there are often found unrealistic characters – for example the dead come among alive people. She mixes reality with dreams. In her plays there are mostly female characters. Volánková creates something like "every-women". Her characters are often connected by means of telepathy or mysterious power. Her women suffer psychologically, they long for wisdom how to live in the society. On the other hand they have desire for sexuality. They are not far from getting crazy, from self-suicides.

Markéta Blahová shows normal middle aged married couple, which is massively touched by atmosphere of iracionality during one night, in her play "Autum garden" (Podzimí zahrada). While the couple is camping out in the country, it is visited by three people – who might have come from the past, or they could be creation of their minds, or might be real people as well. In this play the past is mixed with presence, reality with fiction, and no one knows, what is real. All of the characters get mad at certain moments, and also, every once in while there is a danger of death spreading on the characters. The content of the drama is full of different "half-serious" games on true and lie.

Finally, this thesis deals with Petr Zelenka's play "The stories of usual madness" (Příběhy obyčejného šílenství), which is very popular in the Czech Republic. There is also a film made according to this play. In his play Zelenka pictures his characters coping with every day problems, not only but primarily with relationships, which make people behave "normally" crazy. He realises, that

everybody can get in situations when it is difficult remain rational. He puts these situations together and constructs a chain of them. This creates a dramatic play full of understanding humour.

All the dramatic works, which are analysed in this thesis, show that these “middle aged” writers deal with the world of iracionality and madness and find similar motives, to help to show their readers (audience) the importance of iracionality our lives. It is the influence of media and films. They also find out, that people want to believe in something, but their conception of God is relative, but still functions in their minds. They believe in mystery, in angels, in anything, but on the other hand they believe in nothing. Reality and unreality, past and presence, memories of childhood and the presence of adults are mixed together and create a very difficult crazy presence for the characters, in which it is hard to live “normally” and not to get crazy at least a little. Many characters want to escape from this reality. They drink very often, intent to commit self-murders or to escape to nature, some of them make it happen. The others have to deal with their unusual or “normal” madness.

The major question, which these dramatic writers ask themselves is “Is it worth to be alive?” or “How to live?” Their answer is uncertain. The main sense of their plays replies to the first question “Probably Yes”. The other question is answered partly: “We do not know, but if there is a possibility to escape from this kind of civilisation we live in, it would be better to try to live in another society.

9. Poznámky

- 1) Uhde, M.: Očima porotce soutěže o novou hru, Svět a divadlo 17, 2006, č. 4, 7.
- 2) Foucault, M.: Dějiny šílenství, Praha 1993, 4.
- 3) Nadační fond ve spolupráci s agenturou Aura-Pont každoročně od roku 1992 vyhlašuje česko-slovenskou anonymní dramatickou soutěž, která je příležitostí a motivací k původní autorské tvorbě, a to především pro začínající divadelní autory. Nadační fond také uděluje každoročně Ceny Alfréda Radoka v sedmi inscenačních kategoriích. Tyto ceny jsou výročním oceněním české divadelní kritiky na základě ankety časopisu Svět a divadlo.
- 4) Foucault, M.: Dějiny šílenství, Praha 1993, 25.
- 5) tamtéž, 23.
- 6) Drábek, D.: Hořící žirafy in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 9.
- 7) tamtéž, 39.
- 8) tamtéž, 41.
- 9) tamtéž, 55.
- 10) tamtéž, 59.
- 11) Šebesta, V.: ...David Drábek..., Svět a divadlo 14, 2003, č.1, 45.
- 12) tamtéž, 46.
- 13) tamtéž, 46.
- 14) Drábek, D.: Hořící žirafy, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 56.
- 15) tamtéž, 57.
- 16) Drábek, D.: Jana z Parku, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 65.
- 17) Rychetský, T.: Nevinní jsou nevinní, in: Reslová, M. (red.): Česká divadelní hra 90. let, soubor 13 divadelních her ze soutěže Cena Alfréda Radoka 1992 – 2002, Praha 2003, 40.
- 18) Kraus, J.: Nahniličko, in: Reslová, M. (red.): Česká divadelní hra 90. let, soubor 13 divadelních her ze soutěže Cena Alfréda Radoka 1992 – 2002, Praha 2003, 169.
- 19) Jung, C. G.: Duše moderního člověka, Brno 1994, 320.
- 20) Drábek, D.: Jana z parku, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 66.
- 21) tamtéž, 77.
- 22) tamtéž, 79.

- 23) tamtéž, 83.
- 24) tamtéž, 73.
- 25) tamtéž, 101.
- 26) tamtéž, 75.
- 27) tamtéž, 91.
- 28) tamtéž, 94.
- 29) tamtéž, 74.
- 30) tamtéž, 71.
- 31) tamtéž, 118.
- 32) tamtéž, 81.
- 33) Foucault, M.: Dějiny šílenství, Praha 1993, 11.
- 34) Aristotelés: Poetika, Praha, nakl. Svoboda, 1996, 74.
- 35) Drábek, D.: Kosmická snídane, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 124.
- 36) tamtéž, 127.
- 37) tamtéž, 142.
- 38) tamtéž, 205.
- 39) tamtéž, 200.
- 40) Drábek, D.: Žabikuch, rukopis hry, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 11.
- 41) tamtéž, 63.
- 42) tamtéž, 66.
- 43) tamtéž, 7.
- 44) Drábek, D.: Akvabely, rukopis hry, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 2.
- 45) tamtéž, 4.
- 46) tamtéž, 22.
- 47) tamtéž, 12.
- 48) tamtéž, 11.
- 49) tamtéž, 12.
- 50) tamtéž, 37.
- 51) tamtéž, 46.
- 52) tamtéž, 30.
- 53) tamtéž, 54.
- 54) Drábek, D.: Kostlivec v silonkách, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 300.
- 55) Drábek, D.: Akvabely, rukopis hry, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 55.
- 56) Drábek, D.: Embryo čili Automobily východních Čech, in: Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003, 359.
- 57) Pokorný, J.: Taťka střílí góly, in: Svět a divadlo 9, 1998, č. 2, 156.
- 58) tamtéž, 174.
- 59) tamtéž, 157.
- 60) tamtéž, 161.
- 61) tamtéž, 161.

- 62) tamtéž, 166.
- 63) tamtéž, 171.
- 64) Pokorný, J.: Odpočívej v pokoji, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 3.
- 65) Reslová, M.: Strašné příběhy vyprávěné hlasem doby, in: Program Národního divadla k inscenaci Stísněná 22, Praha, Národní divadlo, premiéra 2003, 29.
- 66) Volánková, I.: Všichni svatí, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 2.
- 67) tamtéž, 2.
- 68) tamtéž, 3.
- 69) tamtéž, 6.
- 70) tamtéž, 10.
- 71) tamtéž, 10.
- 72) tamtéž, 17.
- 73) tamtéž, 20.
- 74) tamtéž, 21.
- 75) tamtéž, 17.
- 76) tamtéž, 19.
- 77) tamtéž, 26.
- 78) Volánková, I.: Zisk slasti, in: Pitínský, J.A.(ed): Markéta Bláhová – Podzimní hra, Petra Havelková – Zpěvy tmy, Dora Kaprálová – Výšiny, Lenka Lagronová – Terezka, Jitka Martinková – Vteřiny soli, Iva Volánková – Zisk slasti: (Šest žen napsalo šest her), Brno 2001, 327.
- 79) tamtéž, 329.
- 80) tamtéž, 364.
- 81) tamtéž, 345.
- 82) tamtéž, 346.
- 83) tamtéž, 353.
- 84) tamtéž, 365.
- 85) Volánková, I.: trilogie minach, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 29.
- 86) tamtéž, 27.
- 87) tamtéž, 34, 35, 36.
- 88) tamtéž, 33.
- 89) tamtéž, 33.
- 90) tamtéž, 57.
- 91) tamtéž, 59.
- 92) tamtéž, 28.
- 93) tamtéž, 28.
- 94) tamtéž, 43.
- 95) tamtéž, 50.
- 96) tamtéž, 69.
- 97) tamtéž, 69.
- 98) tamtéž, 77.
- 99) Volánková, I.: Stísnění, in: Program Národního divadla k inscenaci Stísněná 22, Praha, Národní divadlo, premiéra 2003, 37.
- 100) tamtéž, 42, 46, 41.
- 101) tamtéž, 39.

- 102) tamtéž, 55.
- 103) tamtéž, 59.
- 104) tamtéž, 45.
- 105) tamtéž, 48.
- 106) Volánková, I.: trilogie minach, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 71.
- 107) Bláhová, M.: Podzimní hra, in: Pitínský, J.A.(ed): Markéta Bláhová – Podzimní hra, Petra Havelková – Zpěvy tmy, Dora Kaprálová – Výšiny, Lenka Lagronová – Terezka, Jitka Martinková – Vteřiny soli, Iva Volánková – Zisk slasti: (Šest žen napsalo šest her), Brno 2001, 13.
- 108) tamtéž, 14.
- 109) tamtéž, 15.
- 110) tamtéž, 31.
- 111) tamtéž, 33.
- 112) tamtéž, 50.
- 113) tamtéž, 50.
- 114) tamtéž, 42.
- 115) tamtéž, 47.
- 116) tamtéž, 52.
- 117) tamtéž, 59.
- 118) Zelenka, P.: Příběhy obyčejného šílenství, in: Svět a divadlo 13, 2002, č. 1, 106.
- 119) tamtéž, 112.
- 120) tamtéž, 116.
- 121) tamtéž, 113.
- 122) tamtéž, 114.
- 123) tamtéž, 144.
- 124) tamtéž, 113.
- 125) tamtéž, 113.
- 126) tamtéž, 122.
- 127) tamtéž, 138.
- 128) tamtéž, 140.
- 129) tamtéž, 142.
- 130) tamtéž, 123.
- 131) tamtéž, 143.

10. Prameny a Literatura

- Aristotelés: Poetika, Praha nakl. Svoboda, 1996.
- Drábek, D.: Akvabely, rukopis hry, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla.
- Drábek, D.: Hořící žirafy, Jana z parku, Kosmická snídane, aneb, Nebřenský, Švédský stůl, Kostlivec v silonkách, Kostlivec – Vzkříšení, Embryo, čili, Automobily východních Čech: (divadelní hry), Brno 2003.
- Drábek, D.: Drábek, D.: Žabikuch, rukopis hry, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla.
- Erml, J.: Domovní řád pro tři tváře, Svět a divadlo 14, 2003, č. 4, 57-60.
- Erml, J.: Hořící žirafy na kosmických, virtuálních a pohádkových stezkách, Svět a divadlo 17, 2006, č. 5, 30-38.
- Erml, J.: Jak uhlídat dítě negace, Babylon 12, 2003, č. 8, 6.
- Erml, J.: Příběhy šílenství jako normální každodenní dřina, Mf Dnes, 8.3.2003.
- Foucault, M.: Dějiny šílenství, Praha 1993.
- Freud, S.: Přednášky k úvodu do psychoanalýzy, Praha 1997.
- Hedbávný, Z.: Alfréd Radok, Praha 1994.
- Hanáčková, A.: Kamelopardalis olomoucká, krásná a hořlavá, Divadelní noviny 12, 2003, č. 7, 10.
- Hedbávný, Z.: Alfréd Radok, Praha 1994.
- Jung, C. G.: Duše moderního člověka, Brno 1994.
- Mazáčová, B. (ed): Josef Topol a Divadlo za branou, Praha 1993.
- Pitínský, J. A. (ed): Markéta Bláhová – Podzimní hra, Petra Havelková – Zpěvy tmy, Dora Kaprálová – Výšiny, Lenka Lagronová – Terezka, Jitka Martinková – Vteřiny soli, Iva Volánková – Zisk slasti: (Šest žen napsalo šest her), Brno 2001.
- Plzák, M.: Taktika a strategie v lásce, Praha 1970.
- Pokorný, J.: Odpočívej v pokoji, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla.
- Pokorný, J.: Taťka střílí góly, in: Svět a divadlo 9, 1998, č. 2, 153-154.
- Program Národního divadla k inscenaci Stísněná 22, Praha, Národní divadlo, premiéra 2003.

- Příběhy obyčejného šílenství, hraný film, režie P. Zelenka, Negativ s.r.o., Praha, premiéra 24. 2. 2005.
- Reslová, M. (red.): Česká divadelní hra 90. let, soubor 13 divadelních her ze soutěže Cena Alfréda Radoka 1992 – 2002, Praha 2003.
- Šebesta, V.: ...David Drábek..., Svět a divadlo 14, 2003, č.1, 45-52.
- Uhde, M.: Očima porotce soutěže o novou hru, Svět a divadlo 17, 2006, č. 4, 5-7.
- Volánková, I.: Standa má problém, in: Standa má problém (a další malé hry pro velké SADisty), příloha časopisu Svět a divadlo, Praha 2005.
- Volánková, I.: trilogie minach, trilogie minach, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla.
- Volánková, I.: Všichni svatí, rozmnoženo, agentura Aura-Pont, s.a., uloženo v archivu Jiřího Ermla, 2.
- Zelenka, P.: Příběhy obyčejného šílenství, in: Svět a divadlo 13, 2002, č. 1, 105-145.