Bc. Filip Sojka

Abstrakt: Cieľom bakalárskej práce je analýza estetiky in-yer-face, komparácia so slovenskou dramatickou tvorbou prelomu 20. a 21. storočia a skúmanie dôvodov jej oneskoreného príchodu na slovenské javiská. Práca rozoberá vznik, vývin, inšpirácie a postupný prienik in-yer-face do prostredia slovenskej dramatiky a analyzuje kľúčové slovenské diela, motivované dramatikou in-yer-face (Klimáček, Olekšák, Kerata a ďalší).
Kľúčové slová: slovenské divadlo a dráma, in-yer-face, roky 1980-2010, Sarah Kane, Mark Ravenhill, Viliam Klimáček, Laco Kerata, Roman Olekšák, Dodo Gombár, Martin Čičvák.

Faces of In-yer-face drama in Slovakia

Abstract: Text reflect on the misconceptions that appear to a significant extent in the current methodology of teaching opera singing. The importance of the work consisted in summarizing these methods, their sources and current phenomena, which negatively influenced and still influence the processes of teaching opera singing in schools and their results. The results of this reflection summarize the author’s acquired knowledge and experience during the entire period of studying opera singing at various schools, as well as outside them. The author subsequently offers methodological clues and suggestions to correct the named misconceptions of the methodology. The work is divided into two chapters divided into subsections. The first chapter deals with the deduction of the main problematic points of contemporary teaching and the sources of their origin, and the second chapter deals with methodological procedures leading to a return to the aesthetics of vocality of older singing schools.
Keywords: pedagogy, methodology, singing, opera, misconceptions.

Dramatická tvorba Martina Čičváka

Dom, kde sa to robí dobre

Debutovú hru divadelného režiséra a dramatika Martina Čičváka z roku 1996 môžeme

v mnohých ohľadoch kategorizovať ako parodické spracovanie gangsterky či ,,grotesknú parafrázu amerického predmestského geta“,[1]ktorá je situovaná do sveta vzrastajúcej kriminality. Vymenované centrálne témy sa zároveň opierajú o predostretý motív konzumného životného štýlu, ktorý, podobne ako v tvorbe Marka Ravenhilla, mrzačí ľudskú identitu a prezentuje ju ako jednoduchý tovar s príznačnou hodnotou – v prípade Čičvákovej hry sa jedná o kšeftovanie s narkotikami a ženským telom ako mužsko-pudového potešenia. Generačná spoveď na tepe dobových spoločenských zmien zastrešuje pasívne a rezignované postavy z okraja spoločnosti, ktorých prevažne živí nelegálne živobytie a duchovne a názorovo spája citovo absentujúci, letargický, až defetistický postoj k životu.

Štruktúra hry je písaná vo forme nesúrodých a nelogicky nadväzujúcich príbehových fragmentoch v deviatych obrazoch, pre ktoré sú zvolené patričné názvy (napr. *Frankie a jeho priatelia*; *Peggy a jej škola, Lisa*; *Edd, zásielka a prerozdeľovanie*;…). Autorom zvolená žánrová fúzia je doplnená kombináciou prvkov z absurdnej a konverzačnej drámy, popkultúrnymi, kinematrogafickými či literárnymi referenciami (narážky na kľúčové zápletky z *Hamleta* či *Troch sestier* alebo pomenovanie piateho obrazu *Frankie, Peggy a ,,Káva a cigarety“*, ktoré je prepožičané z rovnomerného Jarmuschovho filmu) alebo badateľne využitým filmovým strihom, ktorý zásadne utlmuje gradáciu potenciálne napätých dramatických konfliktov do neutrálnej, nekonfliktnej podoby.

Stanovené výrazové prostriedky, meritórne podporené groteskno-satirickým spracovaním, dodávajú hre epickejšie a menej dramatické vlastnosti, vymedzujú sa akejkoľvek logickej kauzalite a rozdeľujú obrazy do pseudosituácií, ktoré sumarizujú postavami prerozprávané osobné zážitky, udalosti alebo svetonázory. V prípade jazykovej zložky prehovory postáv neobsahujú početný vulgárny a obscénny slovník; zriedkavú dvojzmyselnosť, úzko spätú s erotickým či iným kontextom, prevažuje civilný, slangový, sarkastický a hovorový jazyk, ktorý korešponduje so špecifickým intelektuálnym presahom hry.

Aj napriek zriedkavým zmienkam o priestore (ako napr. kaviareň Michael’s place) či nezmieneným časovým súradniciam, je hra primárne zasadená do fiktívneho sveta ilegálnych obchodov a kriminality, v ktorom nie je konkrétne určený dramatický priestor. Pre ťažiskovú,

ale stále abstraktnú, priestorovú orientáciu môže poslúžiť dom, v ktorom prevažná časť postáv zdieľa prenajaté izbové jednotky. Nakoľko je hlavné dejisko v priestore domu diskutabilné, princíp spolužitia, ktoré podobným spôsobom zobrazil Ravenhill v hre *Shopping&Fucking*, zásadne ovplyvňuje vnútorný svet postáv a ich rozhodnutia – neustála vzájomná interakcia má impulzívne toxický vplyv, ktorý ich udržuje v životnej bezútešnosti, stagnácii a čiastočnej lamentácií.

Postavy v Čičvákovej hre pôsobia groteskným, komiksovým, karikatúrnym a deprivačným naturelom. Individuálna beckettovská bezvýchodiskovosť a závislosť na iných, podobne toxických, osobách, ako aj recipročná spoločenská dezilúzia, vychádza zo stereotypného prežívania, ktoré, aj napriek osobným ambíciám či vytúženým snom, ukotvuje postavy na jednom mieste. Ich funkčná aklimatizácia do sveta, ktorý je poháňaný ilegálnym kapitalistickým konštruktom, je viac praktickým, ako osobným počinom – z tejto skutočnosti vyplýva, že nie sú obeťami, ale prispôsobilými členmi nezdravej spoločnosti, v ktorej zastávajú určitú životnú funkciu (díler, zlodej,…) a ohýbajú spoločenské pravidlá vo svoj vlastný prospech. Práve táto dobrovoľná autosugescia podporuje motív rezignácie po lepšej budúcnosti a absencie aktívneho konania.

Okrem ilegálnych aktivít sa postavy riadia mottom ,,robíme to dobre“, ktoré zároveň vychádza z názvu hry. Táto životná mantra ironicky slúži ako blahosklonné pokrstenie dobre vykonanej práce, ospravedlnenie zhýralých a chladných rozhodnutí či náznakový kompliment voči iným postavám. Repetícia motta ako pomyselnej životnej istoty v prostredí vyprázdnenosti zodpovedá počtu zúfalých snáh vzoprieť sa stereotypu, hoci každá motivácia zlyháva na nerozhodnosti, medziľudskej toxicite či komunikačnom deficite.

Ústrednou postavou je díler drog Frankie, ktorý v hre zastáva funkciu hlavného rozprávača a komentátora s jasným psychologickým odstupom. Jeho prvotný otvárací monológ hry je mnohými črtami charakteristický pre prozaické introdukcie, ktoré nachádzame v novelách alebo románoch. Na rovnakom princípe sú aj Frankieho zvyšné monológy – podporené výraznou epickou naratívnosťou, ktoré sú čiastočne modifikované strohým a ironickým konštatovaním. Ako komentátor predstavuje svojich spolubývajúcich – drogového kolegu

Edda, dvojicu paranoidných zlodejov Blacka a Writea a poskytovateľku erotických služieb Peggy a jej mladé neskúsené zamestnankyne – a ich stručné životopisy.

Z Frankieho rozprávania a komentovania vyplýva, že kľúčové udalosti a príbehy ostatných postáv patria do minulosti, pričom je časová prítomnosť badateľná v jeho záverečnom monológu, kedy opisuje terajšiu situáciu a osobné plány do budúcna. Z tejto vyplývajúcej skutočnosti je legitímne podotknúť, že na báze Frankieho nostalgických zážitkov, pôsobia ostatné postavy ako vytrhnuté fragmenty z denníkových zápiskov, o čom svedčí aj nesúrodý a spontánne nahodený dejový priebeh, plynúci v rôznych neucelených časových rozmedziach.

Nakoľko Frankieho prehovory prevládajú nad ostatnými postavami, podobne na tom je aj jeho sociálny vplyv. Hoci sa prezentuje ako naivný, infantilný a mentálne obmedzený pracujúci občan, ktorý je obeťou ilegálneho živobytia, je to hraná a strategicky premyslená póza. Tomuto tvrdeniu síce môže kontrovať jeho kolegiálny vzťah s Eddom, založenom na vzájomnej dôvere, avšak Eddova strohá prítomnosť v jednom obraze ho posúva skôr do pozície tichého pasívneho partnera v úzadí.

Napriek tomu, že je Frankie schopný čiastkovej manipulácie vo forme nevinných poznámok či komplimentov, jeho zásadná charakterová črta spočíva v dôvtipnej póze – balans medzi ostýchavosťou a žoviálnosťou, naivitou a ironiou, z neho robia krutého a rafinovaného kriminálnika, ktorý svoju temnú autentickú podobu skrýva aj vďaka minimálnej angažovanosti v situáciách. Ako rozprávač sa snaží predať vyfabrikovanú a objektívnu pravdu, ktorá má obhájiť jeho skutočné zámery.

Obrazy, ktoré sa teritoriálne vymedzujú od Frankieho vplyvu, ako aj vplyvu ostatných postáv, patria trom samostatným dialógom Blacka a Writea. Intermezzá dvoch zlodejov sa ponášajú v groteskom pseudosokratovskom dialógu, v ktorom nikdy nedospejú k záverečnej pointe. Zdroj humoru a sarkazmu vychádza z ich vlastných svetonázorov a banálnych pseudomoralistických postojov, v ktorých dominuje slovný šermiarsky súboj – vo vyostrenej dišpute si pravidelne striedajú model inteligentného a primitívneho diskutéra. Okrem

chronicky používanej frázy ,,robíme to dobre“, majú Black a Write aj svoje vlastné slovné paritné zastúpenie: ,,nechajme to tak“. Ich osobná životná mantra, založená na ťapákovsky-alibistických a defetistických tendenciách, zásadne ovplyvňuje ich lakonické konštatovanie – to je zároveň aj dôsledkom, prečo sa každá ich konverzácia končí bez pointy.

Ich priestor pre glosovanie je proporčne vyvážený s Frankieho monológmi a výstupmi, čo podporuje a zvýrazňuje ich kľúčovú úlohu – práve z tejto skutočnosti vzniká prekvapivý paradox. Hoci sú obaja zlodeji zaujatí vzájomnou nudou, striedajú si sofistikovaný a sedliacky rozum ako vzácnu transakciu a konverzáciami sú identickí s Estragonom a Vladimírom z *Čakania na Godota*, ako jediní si dokážu uvedomiť, že život kriminálnikov nie je ich konečnou definíciou. Prepožičaná godotovská scéna, kedy Estragon a Vladimír zvažujú samovraždu obesením, je v Čičvákovej hre prezentovaná ako komický duelantský súboj s nabitými zbraňami, pri ktorom si Black a Write uvedomia, že aj s vražedným nástrojom stále vzbudzujú dojem seba samých – dvoch životne zmätených a frustrovaných ľudí.

Odchod Writea a Blacka vypovedá o vzopretí sa čakaniu po lepšej budúcnosti a odmietnutí letargického postoja vo svete, v ktorom sa ostatné postavy prispôsobili nastoleným pravidlám. Nakoľko je Peggy nešťastne zavraždená, Edd dolapený bezpečnostnými orgánmi a Frankie zostáva úplne sám, Write a Black opúšťajú spoločne zdieľané priestory domu, v ktorom sa ilegálne činnosti chorobne prenášali, a hľadajú životný zmysel na inom, menej skorumpovanom, mieste.

Dramatická tvorba Laca Keratu

Večera nad mestom

Životná bezvýchodiskovosť a frustrácia, čechovovská stagnácia či disharmónia medziľudskej komunikácie (ako v Čičvákovej debutovej groteske) je badateľná aj v hre slovenského dramatika, prozaika a spoluzakladateľa divadla STOKA, Laca Keratu. *Večera nad mestom* z roku 1997, ktorá v naštudovaní súboru Divadla Andreja Bagara v Nitre získala prestížnu Cenu Alfréda Radoka, je vzťahovou tragigroteskou medzi jedným mužom a niekoľkými

ženami.

Hlavnou doménou Keratovej hry sú novovzniknuté medziľudské vzťahy, ktoré sú založené na obrátenom mužsko-ženskom princípe – muž ako submisívny jedinec, výrazne ovplyvnený dominantnou ženou. Autorom zvolený prevrátený model naštrbuje potenciálne milenecké väzby a prekrúca nevinnú, ostýchavú až romantickú atmosféru medzi dvomi ľuďmi do surového, pejoratívneho, miestami až schizofrenického slovného súboja, v ktorom krutá strana pravdy odkrýva nekalé vnútorné motivácie a mrzačí ľudský cit do podoby manipulačného prostriedku.

Hra je rozdelená do troch výstupov (*Mário a Mária*; *Mário a Viera*; *Mário a Barborka*), ktoré ohraničujú tri samostatné milostné schôdzky v záhradnej reštaurácii. V každej schôdzke figuruje ústredná postava Mária, staromládeneckého a existenčne dezorientovaného hypochondra, pokúšajúceho sa o permanentný a jadrný milenecký vzťah so ženou. Kerata všetky tri výstupy vystaval na osobných, konverzačných dialógoch s prvkami absurdity a vyrývačného až krutého humoru, v ktorých prevláda hybridná jazyková variácia medzi mestským, slangovým a nárečovým jazykom; reč postáv je zároveň fundovaná citovo zafarbenými slovami a náhlymi rečovými deficitmi, vyplývajúcimi z emočne napätých a cudných situácií (zajakávanie sa, koktanie, opakovanie slov alebo viet…).

V neformálnych, romanticko-uštipačných konverzáciách sa dialogické pasáže pravidelne pretavujú do monologických útvarov, ktoré v konkrétnych situáciách retardujú dramatický charakter hry; v aplikovanej štruktúre monológov, obsahujúcich zlomkovité, nesúrodé a náznakové informácie z osobného života postáv, Kerata vytvára mysteriózno-detektívnu napínavosť so symbolickým významom v hlavnom či vedľajšom texte. Mnohovrstevný metaforicko-symbolický zámer nielen tematizuje absenciu intímnej a erotickej príťažlivosti, prepája myšlienkové kontexty medzi všetkými tromi výstupmi, ale zásadne narúša časovú kontinuitu, ktorá balansuje medzi reálnym a snovým svetom.

Prostredie záhradnej reštaurácie nad fiktívnym pobrežným mestom čiastočne dodržuje aristotelovskú jednotu miesta – naštrbenie kompaktnosti miesta, ako aj času, vyplýva zo

stanovených didaskálií, ktoré kľúčovo kreujú záverečný výstup Mária a Barborky. Prvé z dvoch milostných schôdzok sú situované do konkrétneho a toho istého reštauračného prostredia, kde absentuje personál (čašník a kuchár), pričom tretí výstup tejto skutočnosti zásadne oponuje; kontradikcia vyplýva z didaskálií, v ktorých je daný priestor záhradnej reštaurácie ,,nápadne podobný tým predošlým“[2] s tým rozdielom, že stoly nie sú formálne ozdobené a pripravené k pokrmu. Toto tvrdenie podporuje aj Máriova prekvapivá reakcia, keď je zrazu prítomný aj reštauračný personál, ktorý svojim dvom hosťom ostentatívne vnucuje jedálny lístok a špeciality dňa.

Pohrávanie sa s časopriestorom hry prezentuje ambivalentný interpretačný výsledok – buď sa všetky milostné schôdzky konajú v odlišnom časovom rozmedzí alebo sa prvé dva výstupy odohrávajú v rámci Máriových snov. Imaginárna až surreálna fiktívnosť sveta, ako aj neucelená časová rovina, je najviac badateľná v prvých dvoch výstupoch, v ktorých milostné schôdzky Mária s Máriou a Vierou prebiehajú v odlišných konverzačných tendenciách – to, čo prepája obe stretnutia sú okrem absencie reštauračného personálu a podobných drastických koncov po konzumácií sladkých pokrmov, aj náhly, nelogicky vyostrený slovný konflikt, ktorý vyplýva z Máriovej submisívnej povahy a snahy prispôsobiť sa osobným štandardom oboch adeptiek.

Každá tragická udalosť v hre je čiastočne vyprovokovaná Máriovou podradenou, a neskôr pre prítomné ženy, nesympatickou povahou, ktorú dopĺňa aj jeho excentrickosť, infantilnosť, názorová neobjektívnosť či poklesnutý záujem skúšať nové veci. Mário je zúfalý a rozmaznaný starý mládenec žijúci u rodičov, ktorý trpí škálou žalúdočných či iných biologicko-psychických chorôb, sexuálnou frustráciou a samotou. Jeho sociálna konverzačná neskúsenosť, prejavujúca sa najmä pri ženských postavách, vyplýva aj z patetickej koketérie, hranej pózy elegána, markantnej bezradnosti a nevhodne načasovaných erotických narážok. Mário dosahuje konformistické stanovisko najmä kvôli tomu, aby bol pre ženy adekvátnym, príťažlivým a obstojným partnerom. Nakoľko sa táto premyslená taktika dobrovoľného trpiteľstva javí ako funkčná, v priebehu oboch výstupov je ženami vnímaná negatívne a odpudivo.

Máriova nenútená devalvácia vlastnej identity v prospech osobných, ako aj vzájomných, záujmov má vo všetkých troch výstupoch svoj charakteristický vývoj, empiricky čerpajúci z neúspešných milostných schôdzok. Pri Márii pôsobí vo svojej najautentickejšej podobe žoviálneho, nesústredeného a čiastočne ufrflaného muža, ktorý sa od začiatku snaží romanticky zaujať pestrým výberom komplimentov, pozornosťou a vlastnými svetonázormi. Máriove charakteristické črty fungujú na báze impulzívnych tikov, ktoré mu bránia potlačiť vnútornú excentrickosť a tým osobnostne prekáža a nevyhovuje ženským adeptkám. Pri Viere volí iný konverzačno-koketný model – ponaučený z predošlej neúspešnej schôdzky, Mário umiernene kontroluje svoj prirodzený temperament, poslušne transformuje Vierine názory do repetitívneho súhlasu, čím sa pokúša nastoliť neutrálnu atmosféru. Máriova submisivita a prehnané idealizovanie Márie a Viery končí v jeho neprospech, ktoré zároveň groteskne zvýrazňuje nečakané zaspanie či úmrtie Márie a Viery po konzumácii džemu.

Pri milostných schôdzkach s Máriou a Evou je evidentné, že sa nejedná o partnerskú kompatibilitu; obe ženské postavy majú eminentný záujem o niečo iné, ako lásku a intimitu, a potenciálny vzťah s Máriom vnímajú ako “šťastné riešenie“ osobnej životnej frustrácie a nespokojnosti – Mária túži po Máriovom rodičovskom dome a Viera po nepretržitej opatere, v ktorej odmieta útržky ľudskej intimity. Obe zmienené ženské postavy sú na začiatku prívetivé a svojsky lascívne, zahŕňajú Mária lichôtkami a citovo zafarbeným slovami, ale neskôr sa z nich stávajú prchké, xantipovské a dominantné manipulátorky, ktoré Mária surovo atakujú – citovo zafarbené slová majú vulgárnejší význam, humor naberá na drsnom, posmešnom charaktere a lichotenie prechádza do dehonestovania a slovného týrania.

Posledný výstup s Barborkou je vyvrcholením Máriových mileneckých snáh, v ktorom rezignoval na prívetivé džentlmenské správanie a jeho doterajší charakteristický povahový tik nezasahuje do jeho novonastoleného konverzačného tónu. Na základe predošlých mileneckých neúspechov, je surovejší, dominantnejší a viac myšlienkovo rázny, avšak táto náhla charakterová zmena, ktorá výrazne kontruje jeho autentickej povahe, pridáva Máriovi rozsiahlejšiu dávku zmätenosti, názorovej dezorientácie a paranoje. Paradoxom je, že práve Barborka je pre Mária najviac kompatibilná partnerka, nakoľko oplýva identickými charakterovými črtami ako Mário, ktorému však prekážali v intímnom naplnení v predošlých

dvoch milostných schôdzok.

Rapídny zvrat mužsko-ženského princípu, kedy sú manipulačné a drsné konverzačné metódy aplikované na Barborku, sú možným vysvetlením absentujúcej časovej kauzality, snovosti priestoru záhradnej reštaurácie, ako aj groteskne tragického osudu Márie a Viery. Svojrázna ženská autorita Márie a Viery utláčajú Máriovu prirodzenú povahu, čo ho zásadne privádza k zmene konverzačnej poetiky. Predošlé skúsenosti preformuloval do vlastne stanoveného scenára, ktorý sa pri Barborke snaží dodržať bod po bode – nepúšťa ju k slovu, nedovoľuje jej akékoľvek vzopretie alebo rázne presadzuje spoločné bývanie v rodičovskom dome. Avšak i v tejto novej konverzačnej taktike čoskoro poľaví, keď si uvedomí kumuláciu okolností, ktoré sú podozrivo identické s predošlými dvomi výstupmi.

Máriova vzrastajúca paranoja a diskomfort je úzko spätá s priestorom záhradnej reštaurácie a náhlou prítomnosťou reštauračného personálu, čo mu vyvolá nepríjemné déja vu. Z tejto skutočnosti je diskutabilné, či boli predchádzajúce dva výstupy situované do reality, nakoľko časopriestorová konkretizácia hry nie je zákonito stanovená, absencia čašníka a kuchára je sprítomnená a predložené indície, vychádzajúce primárne z didaskálií, naznačujú identické situácie či repliky aj v záverečnom výstupe, ktorých dôležitosť kľúčovo podporujú Máriove prekvapivé a viac nervózne reakcie.

Aj z tohto dôvodu je legitímne tvrdenie, že Máriove milostné schôdzky s Máriou a Vierou sú krízovými výplodmi jeho fantázie alebo len existenčné nočné mory, vytvorené z jeho potenciálnej fóbie so žien, v ktorých bol vystavený toxickým a neprívetivým ženským konexiám – strach, ako aj nesebavedomé ego, vyplývajúce z neúspešných stretnutí, nútia Mária do direktívnej a surovej konverzačnej poetiky, v ktorej znehodnocuje skutočné intímne spojenie s Barborkou.

Druhou spornou rovinou je dramatické poslanie reštauračného personálu, ktorá je v konečnom dôsledku ambivalentná v interpretácii Máriovho charakteru, ako aj ostatných ženských postáv. Neprítomnosť obsluhy v prvých dvoch výstupoch nijakým spôsobom nebráni tomu, aby sa ženské postavy najedli – Mária sebavedome vkročí do prázdnej kuchyne

a vráti sa s natretým chlebom a Viera si netrpezlivo začne vyťahovať pripravené jedlo z kabelky. V oboch prípadoch je konzumácia sladkého jedla smrteľná, pričom Mário neokúsi ani jeden pokrm kvôli nepriaznivým vedľajším efektom na jeho telo. Prítomnosť čašníka a kuchára v záverečnom výstupe zahŕňa Barborku početným prívalom jedálneho lístka, ktorý Barborka s nadšením prijíma a konzumuje.

Pompézna hostina, ktorá okrem sladkého jedla, obsahuje aj alkoholický nápoj sa náznakovo napája na rozprávkový, grimmovský motív *Janka a Marienky*, v ktorom na podobnom princípe vykrmovali stratené deti do sýtosti, aby boli následne konzumované. Zvrátený, temný motív z tradičnej ľudovej rozprávky vykresľuje reštauračný personál do pozície rafinovaných kanibalov – tomuto tvrdeniu nasvedčuje aromatický zápach spáleného mäsa, ktorý zacítila Mária po vstupe do kuchyne alebo Máriova poznámka, či mu rodičia dajú Vieru za právoplatnú manželku, keď zjedol troch ľudí.

Máriova nevinná poznámka sa môže javiť ako nevšedne použitá metafora, ktorá vyplýva zo značnej nervozity pri hašterivej Márii, avšak aj táto zmienka vytvára polemický oblúk ohľadom jeho pravej identity – buď je Mário obeťou kulinárskeho kanibalského kultu, pred ktorým sa mu po spojení kľúčových okolnosti podarí ujsť, alebo je jeho priamym spolukomplicom, po prípade aj hlavným lídrom. Možná pozícia vodcu v premyslenej kulinársko-kriminálnej štruktúre, ktorá vábi hostí do reštaurácie na okraji mesta, otvára ďalšiu diskutabilnú interpretáciu – na prvý pohľad romantickú záhradnú reštauráciu, ktorá pod falošne prezentovanou záštitou, prevádzkuje ženskú mučiareň a krematórium, vyplývajúcu z vlastne nastolenej, pomstychtivej a zhýralej šovinistickej ideológie.

Dramatická tvorba Viliama Klimáčka

Rozkvitli sekery

Etablovaný dramatik, prozaik, zakladateľ a režisér alternatívneho divadla GUnaGU, Viliam Klimáček, sa v rámci svojej tvorivej etapy koncom deväťdesiatych rokov odklonil od politicko-historických drám a napojil sa na prúd nových spoločenských zmien, uprostred ktorých sa

nachádza moderný, postrevolučný človek. Klimáčkov tematický okruh je v tomto období zameraný na vzrastajúci vplyv a dopad konzumného sveta ako smerodajného, pravicovo-orientovaného, konštruktu v celospoločenskej a medziľudskej machinácii, virtuálnu či počítačovú realitu a novovznikajúce priestory veľkoobchodných domov. Uvedenú tematickú doménu koherentne prepája s prvkami ľudských animozít a patológií, egocentrickým a pragmatickým individualizmom, stratou či deformáciou vlastnej identity, ktorými diagnostikuje súčasného človeka, oscilujúceho medzi starým, režimovým a moderným, demokratickým svetom.

Chronologický rozklad ľudskej identity, vyplývajúci zo ziskuchtivej nátury, podriadenosti a životnej bezperspektívnosti, ako aj podrývanie zdravých etických noriem zobrazuje Klimáček v rodinne založenej tragikomédie *Rozkvitli sekery* z roku 2001, ktorá bola ocenená prvým miestom v súťaži Dráma 2000. Cez model tradičnej, štvorčlennej, slovenskej rodiny zachytáva osobnostnú neprogresívnosť, rezolútny alibizmus, pseudokresťanskú morálku, disharmonické virulentné vzťahy (podporené nesolidárnosťou a majetníckou obsesiou), vyostrené generačné spory a prejavy násilného správania, ktoré sú dôsledkom tragického dejového reťazca. Autorova psychologicko-hyperbolizovaná sonda do panelákového života jednej rodiny prezentuje nefunkčné a toxické rodinné pomery, stimulačne podložené finančnou nestabilitou, parciálnym fatalizmom, prevrátenými hodnotami a zúfalou, urgentnou potrebou po životnej zmene.

Štruktúra hry je vystavaná na ôsmich obrazoch, patrične pomenovaných podľa štátnych sviatkov, medzi ktorými nájdeme všedne oslavované (napr. *Nový rok*; *Deň žien*;…) a kresťanky rešpektované (napr. *Dušičky*; *Štedrý deň*;…). Usporiadanie samostatných, vykonštruovaných dejových udalostí, odohrávajúcich sa počas jedného kalendárneho roka, fungujú na báze časových skokov, v ktorých je využívaná filmová strihovosť; cez strihový efekt, determinujúci obrazy ako formy koláží či klipov v nesúrodej časovej jednote, sa postupne odkrýva ústredný konflikt hry – únos susedovho dieťaťa, z ktorého chce Matka vyťažiť vysokú finančnú čiastku a odísť s rodinou do zahraničia, kde by začali nový, nehašterivý život.

Roztrieštenosť deja a nekompaktné časové súradnice v mnohých prípadoch nezobrazujú niektoré kľúčové udalosti alebo príčiny, ktoré ovplyvnili vnútorný či vonkajší svet postáv – namiesto toho sú prezentované iba ich kauzálne dôsledky, doplnené referenciami postáv na minulosť ako aktívneho, dejotvorného faktoru, ktoré často vyvracajú alebo relativizujú predošlé kontexty a svetonázory postáv (napr. Otcovo nové zamestnanie z domu, Synov psychický rozvoj, Dcérin náznakový až otázny románik s majiteľom bufetu Ivom,…). Zoskupenie obrazov so svojim príslušným pomenovaním zároveň zodpovedajú autorovým implementovaným prvkom irónie a grotesky, ktorými všedne zachované tradície (najmä počas kresťansky uznávaných sviatkov) porušuje a hodnotovo devalvuje; v obraze *Deň detí* je spontánne vykonaná krádež susedovho dieťaťa, v *Dušičkách* Otec s Matkou zavraždia Iva po falošnom obvinení zo znásilnenia a na *Štedrý deň* Syn tragicky zahynie z vlastne vykonaného vandalizmu.

Vnútorným motiváciám rodiny zodpovedá aj zachovaná jednota miesta, ktorá má v hre zásadný, ako aj explikačný význam – výrazným spôsobom ovplyvňuje toxickú rodinnú morálku a hermeticky udržuje vzájomnú antipatiu, melanchóliu, bezvýchodiskovosť a nezdravú ziskuchtivosť, z ktorej sa rodí väčšia kvantita nehumánnych a násilných činov. Dejisko hry je situované do priestoru dvojizbového panelového bytu, ktorého jediným únikovým východom je vonkajší svet mesta; obe únikové alternatívy – dvojizbový byt a exteriéry mesta – však nie sú definitívnym riešením rodinných konfliktov a nezhôd, nakoľko osobné problémy postáv oplývajú silnou a trvácnou imunitou, ktorá svojim pátosovým až kverulantským rozmerom mrzačí akúkoľvek racionalitu či odhodlanosť k perspektívnej zmene. Stiesnené priestory dvojizbového bytu vyvolávajú tzv. ponorkový efekt, ktorý má na svedomí vzrastajúce napätie, nespokojnosť, antipatiu a opovrhovanie akejkoľvek zrozumiteľnej komunikácie. Existencia rodiny v spoločne zdieľanom priestore, podobne ako v Ravenhillovej hre *Shopping&Fucking*, výrazne kumuluje vzájomnú životnú frustráciu a toxicitu, názorovú indiferenciu a nevraživosť, či neochotu porozumieť si v banálnych, ale pre kontext rodiny, dôležitých záležitostiach, ktoré ju postupne vedú do iracionálne utvrdeného, surového až radikálneho konania.

Vedenie domácnosti sa strieda v matriarchálnych a patriarchálnych intenciách, ktoré v oboch

prípadoch zlyhávajú na nedostatočnej komunikatívnosti, odlišnej názorovosti a vzájomnej rebélií. Nefunkčné, citovo vyprahnuté, manželstvo Otca a Matky sa nachádza medzi nervovým zrútením a intímnou kapituláciou, z ktorého vyplýva aj primárna frustrácia oboch rodičov; Otec pendluje medzi stálym a dočasným zamestnaním a svoje dominantné postavenie v rodine sa snaží obhájiť direktívnymi, často cholericky motivovanými, názormi a Matka so svojim stabilným finančným príjmom zastáva úlohu stáleho živiteľa rodiny, ktorá je však nešťastná a túži po lepšom, eroticky nabitom a rodinne stabilnejšom, živote.

Okrem absencie sexuálneho apetítu či pravidelného odmietania pohlavného styku zo strany Otca, je ich vzájomnou kolískou trápenia aj nezvládnuté rodičovstvo oboch detí; osemnásťročný Syn je arogantný, sebecký, politicky angažovaný radikál a večne vedie názorovú dišputu s kontroverzným Otcom a dvadsaťročná, mentálne znevýhodnená, Dcéra, ktorá kvôli hendikepu nie je schopná rozlíšiť dobré skutky od zlých, vyžaduje neustálu starostlivosť. Aj keď obaja rodičia voči sebe stratili poháňajúcu erotickú vášeň, ich spoločne zdieľaná predstava po lepšej budúcnosti čiastočne spojí naštrbený manželský vzťah (hoci je táto náhla aliancia dôsledkom manipulačných schopností Matky) a dovedie ich ku krádeži dieťaťa, ktoré vnímajú ako jediné riešenie na nastolenie poriadku v rodine a prinavrátenie vzájomného libida.

Únos dieťaťa primárne vychádza aj z nedostatku rodinných financií. Investícia oboch rodičov do pofidérnych finančných ponúk, bežne vyskytujúcich sa v novodobom trhovom mechanizme, sú v hre zobrazené sériou premyslených podvodov, ktoré rodinu výrazne ochudobnia a tým aj prehĺbia ich beznádejnú stagnáciu, ako aj ziskuchtivosť. Klimáčkov badateľný politický apel je zobrazený v ich neobjektívnej akomodácii do pravicovo-orientovanej, kapitalistickej spoločnosti, ktorý ironizuje a hodnotovo nivelizuje – namiesto samostatného profitovania z voľného trhu sa rodičia snažia dosiahnuť vysnívaný kapitál vydieraním solventných susedov.

Problematika dorozumievania medzi postavami spočíva aj v autorsky nastolenom spôsobe dialógov, v ktorých prevažne dominujú rýchle a strohé výmeny replík. Úsečná, až miestami lakonická, reč v jednotlivých replikách obsahuje jazykovú variáciu hovorového, slangového,

mestského a sporadicky nespisovného dialektu, ktorý je, podľa autorom prideleného veku a interpretovaného intelektu postáv, možné rozdeliť do dvoch lexikálnych rovín – zatiaľ čo je Dcérina slovná zásoba vehementne obmedzená kvôli mentálnemu znevýhodneniu a strohé, jedno či viacslovné, okomentovanie určitých javov oplýva dlhými pauzami, repetíciou slov či komentárov a často nesúvislými, myšlienkovo-situačnými koreláciami, je jazyk zvyšných členov rodiny sarkastický, miestami intelektuálny až lyrický, uštipačný, drsný a moderne slangový.

V prípade Otca, Matky a Syna je úsečnosť parciálnym deficitom, vyplývajúcim z osobnej existenčnej stagnácie a frustrácie, ako aj vzájomnej nevraživosti či neporozumení, avšak postupne nadobúda na explicitne násilnom a vulgárnom tóne, v ktorom sa objavujú rasistické, xenofóbne a nábožensky odpudzujúce narážky. Chabá a prevažne samoúčelná komunikácia medzi rodinnými príslušníkmi korešponduje aj s Klimáčkovou predloženou lexikálnou fúziou, obsahujúcou mnohopočetné kontexty postáv, ktorá tak vytvára chaotický, nesúvislý až spontánny prúd myšlienok a poznatkov; v mnohých prípadoch sú dané korelácie pre vývoj dramatického napätia irelevantné, avšak zásadným spôsobom kreujú disfunkčný komunikačný oblúk a zvýrazňujú tak vnútorný svet postáv, z ktorého vyplýva mnoho násilných, agresívnych a fatalistických konaní (rodičmi spáchaná vražda, Synove napadnutie dvoch inonárodných občanov, Matkina zriedkavo prísna až krutá výchova Dcéry,...).

Aj z tejto skutočnosti sú dva samostatné monologické útvary, priradené Synovi a Dcére, kľúčové v rámci postavenia v chorobne násilnom a manipulačnom prostredí. Dcérino duševné znevýhodnenie ju stavia do pozície submisívnej bábky, upieranej vlastného názoru či rozhodnutiu, a hoci sú Synove neskoršie konania plné agresie a nenávisti, obaja sú obeťami toxického rodinno-spoločenského konštruktu, ktorý vyplýva z rodičovského nepochopenia a intímneho odmietnutia.

Kontextovú dezorientovanosť zhodne dopĺňa tzv. hluchý dialóg, kedy sa postavy míňajú vo vlastných prehovoroch a tak prichádzajú o vzájomné pochopenie; na báze hluchých dialógov je zároveň viac badateľný individuálny vnútorný svet postáv, v ktorom prevažuje samota, bezvýchodiskovosť, nepochopenie a existenčná frustrácia. Rodina ako stabilný a emočne

podporujúci celok, postavený na altruistických základoch, je v Klimáčkovom modeli markantným protipólom, v ktorom sa členovia rodiny rozdeľujú na dva samostatné tábory – Otec má silný paternalistický prístup k Dcére, ktorá je na neho citovo naviazaná a medzi Matkou a Synom panuje čiastočne solidárny vzťah, kedy je Syn v istých momentoch schopný zmieniť svoje sklony k vandalizmu a násilnému chovaniu voči iným ľuďom. V obrátenej opozícií sú rodičovsko-mládežnícke vzťahy nefunkčné – Otec nie je schopný emočne podporiť a porozumieť Synovi, ktorý sa z politického aktivistu cez katolícky veriaceho stane fanatický radikál s násilnými, xenofóbnymi a rasistickými prejavmi a Matka vo vypätých situáciách ostro a pejoratívne napomína či trestá Dcéru zavretím do špajzky úplne nahú.

Vedľajším, ale za to relevantne opodstatneným, motívom sú postavami spáchané kardinálne hriechy, ktoré sú najviac badateľné v patrične pomenovaných obrazoch s tradičnou kresťanskou tematikou. Autorom predložené kresťanské sviatky dodržuje rodina v rámci formálnej stránky tradícií, ale vymedzuje sa kresťanskej morálke či viere. Hoci je príležitostným veriacim Syn kvôli mileneckému vzťahu, podoba siedmych smrteľných hriechov je badateľných v priebehu celej hry – či už je to pýcha Otca, odmietajúceho udržiavať styk s bývalými kolegami alebo nadviazať kontakt s vplyvnými solventnými ľuďmi, Matkina chorobná závisť voči susede žijúcej v honosnej vile, čo ju poháňa do osobnej pomsty a to uneseniu jej dieťaťa alebo manželská nevera s majiteľom bufetu Ivom, Synov hnev voči iným rasám a náboženstvám alebo vo výsledku rodičovské lakomstvo, kvôli ktorému stratilo priateľstvá či akúkoľvek sympatiu. Jedinou osobou, nedopúšťajúcou sa kardinálnych hriechov, je Dcéra, ktorej duševné znevýhodnenie nesiaha k tak zásadným, ľudsky zvráteným činom.

Okrem pseudokresťanskej morálky, ktorú niektoré postavy alibisticky využívajú ako primárny výklad ich osobného nešťastia, je výrazným interpretačným prostriedkom Klimáčkovo aplikovanie dobových slangových výrazov, kedy moderné, technologické výrazy koherentne transformoval do civilnej, hovorovej reči. Fráza či hodnotovo zvrátené motto ,,skús to prepnúť“, znejúce najmä zo strany Matky, funguje ako závažný manipulačný prvok či vnútená autosugescia, ktorá popiera morálno-etické normy a ospravedlňuje nehumánne vykonané činy. Zaužívané scivilnené frázy, analogicky vychádzajúce z triviálneho spravovania televízie diaľkovým ovládačom, je možné interpretovať ako manuálne odvrátenie pozornosti od reality

a vnímanie zhýralých skutkov ako televízny program, ktorý je možný vlastnou vôľou prepnúť a po istom čase zabudnúť na jej obsah.

Apatický až kruto letargický postoj Otca a Matky voči vražde nevinného človeka či uneseniu dieťaťa, opodstatnený výrazným vplyvom televízie a jej komerčnou, intelektuálne ovplyvňujúcou ideológiou, zároveň prepája prvotný obraz s posledným v čiernogroteskných intenciách. Tragické úmrtie Syna pri výbuchu automobilu v záverečnom obraze, ktoré je náznakovým pripodobnením na obdobie mečiarizmu a podobne dejúcich sa plánovaných atentátov, zvyšok rodiny nevníma. Hoci je Otec telefonicky informovaný o Synovej smrti, primárna pozornosť je venovaná televíznemu programu, ktorý bol predtým kvôli zlému signálu nedostupný. Vyžadovaná zmena po stabilnejšej budúcnosti, ktorá Otca a Matku dohnala do neodpustiteľných, kardinálnych hriechov je zrazu nahradená predtým nevysielaným televíznym programom, čo zvyšné postavy hypnoticky uspokojuje a zároveň uvrhuje do rovnakej bezvýchodiskovosti, ako na začiatku.

Je dobré vycítiť

V tragikomických či politických intenciách a podobným, štruktúrne vystavaným, tematickým okruhom pokračuje Klimáček aj v hre *Je dobré vycítiť* s podtitulom ,,krajina s televízormi“, ktorú napísal v roku 2001 ,,ako reakciu na jazykovo drsnú hru Karola Vosátka *English is easy, Csaba is dead* (2000) z prostredia bratislavskej mafie.“[3] Senzibilita drsnosti je v prípade Klimáčkovej tragikomédie dosiahnutá cez eticky skazené a nehumánne správanie postáv, ktoré sú situované do prostredia súčasného, Bohom zabudnutého, slovenského vidieku, obklopeného prírodnou scenériou a izolovaného od vonkajšej modernej civilizácie.

Cez ústrednú tému masového vplyvu televízie ako informatívno-manipulačného prostriedku vykresľuje sériu individuálne groteskných, citovo a sociálne vyprázdnených, dedinských postáv a ich impulzívne sklony k násiliu, ktoré predovšetkým vychádzajú (okrem z každodenného a obsesívneho sledovania televízie) zo svojsky nastavenej ideológie miestneho kultu Panny Márie. Leitmotív kresťanskej morálky a viery – výrazne hyperbolizovaný až parodizovaný – slúži v hre ako spoločensko-politický nástroj, ktorý v dystopických

tendenciách kreuje dedinské prostredie do funkčného, samostatného štátneho útvaru s vlastnou legislatívou; badateľná kombinácia demokraticko-komunistických až diktátorských metód, podložených kultovou, nábožensky prevrátenou ideológiou, manipuluje postavy do brutálnych a násilných činov, ktorí sa prispôsobili panujúcemu dedinskému systému a konajú v jeho prospech, aby boli zároveň recipročne obohatení – duchovne a materiálne.

Štruktúra hry je vystavaná na princípe krátkych, klipovitých fragmentov v sedemnástich obrazoch s patričným pomenovaním, ktoré Klimáček využíva ako situačný ironický komentár, strohý a informatívny popis, charakteristický pre konkrétnu situáciu či postavu, alebo ním nadväzuje na vyslovenú repliku v danom obraze (napr. obraz *Vôňa doby* ako Chodcov sarkastický komentár na atmosféru zodpovedajúcu staničnému bufetu bez základného občerstvenia, *Treba mýto*, kedy je občanmi dediny vynútený poplatok v podobe materiálnych cenností alebo odhalenie pravej identity Chodca v obraze *Prišla celebrita*).

Zvolená kompozícia fragmentárnosti, podporená Klimáčkovym aplikovaním filmového strihu, rozdeľuje nahustené dramatické situácie do samostatných obrazov, čím sú mnohé vznikajúce konflikty nevyriešené, potlačené alebo posunuté do úzadia – kumulovanie dramatického napätia, ktoré sa v tomto prípade vyhýba tradičnému modelu Freytagovej krivky, nahustene graduje v záverečných obrazoch do podoby rýchlej, chaotickej akcie, kedy sú niektoré vnútorné motivácie postáv zrozumiteľnejšie a konflikty čiastočne uzavreté (ako príklad poslúži Chodcova prítomnosť v staničnom bufete, ktorá predchádza ním vykonanej vražde jeho nevernej manželky alebo záverom odkrytá psychická deformácia občanov dediny, hypnoticky páchajúca vraždu Chodca podľa vlastných predpísaných, rituálno-sakrálnych pravidiel).

Kumulovanie základných konfliktov, ako aj kľúčových vnútorných motivácií, sú chronologicky vystavané na myšlienkovej náznakovosti postáv, slúžiacich ako deduktívne indície, a napínavosti dialógov, ktoré v oboch prípadoch spájajú individuálnu či spoločnú minulosť postáv – nejedná sa však o kompletný, logicky vystavaný a dovysvetlený sumár akcií, ktorý uzatvára dramatický oblúk rozuzlením. Faktor minulosti či predošlých, postavami spáchaných činov, sú determinované v nejednoznačných dejových úsekoch, v ktorých sa striedajú

konverzačné a implicitne násilné obrazy s hudobnými, sacropopovými výstupmi Panny Márie a mieša priateľsky prívetivú a vydieračsky nevraživú atmosféru. Okrem týchto zmienených prvkov, brzdiacich súvislý, gradujúci priebeh napätia a ich koherentne prepojených a dôležitých dialógov, sú dramatické konflikty utlmené aj náhlymi príchodmi a odchodmi postáv či dramatickou pauzou vo forme televízneho džinglu; túto zvukovú upútavku je možné interpretovať ako neočakávanú televíznu reklamu, ktorá práve vysielaný obsah zastaví v napínavom momente – tenzia konfliktov je tak epizódne rozčlenená do samostatných častí, ktoré majú vo výsledku situačne eskalovať do finálneho celku.

Všeobecnú napínavosť zároveň stupňuje nefunkčná komunikatívnosť, postavami dobrovoľná alebo vrodená nesústredenosť, miestami egocentricky podložená ignorancia, ako aj krátka a strohá rozsiahlosť dialogických útvarov, ktoré sú vystavané na báze hluchého dialógu a pretlaku osobitného a miestami irelevantného kontextu. Mnohé konverzácie medzi postavami sú nastavené do formy všedných formálnych rozhovorov či osobitne lakonických, deprimovaných konštatovaní, ktoré sa v kľúčových momentoch míňajú najmä kvôli už spomenutej dramatickej pauze alebo špecifickej charakterokresbe (napr. Beznohého lamentovanie nad nespravodlivosťou zo strany ostatných dedinčanov, ktorí ho ako katolíci neuznávajú kvôli evanjelickému vierovyznaniu, Chodcove rečnícke otázky ohľadom kuchynského zápachu po spálenom filé alebo Vrchnej nepretržité núkanie dostupného jedálneho lístka).

Centrálnym, dejotvorným a charakterovo determinujúcim elementom je fiktívne prostredie súčasného slovenského vidieku, ktoré parciálne dodržuje jednotu miesta – hoci sa prevažná časť deja odohráva v železničnom bufete, jej druhou priestorovou vrstvou je vonkajší svet prírodnej scenérie, ktorý je zobrazený v prvom obraze a svojou všeobecnou existenciou má rovnako relevantný dejotvorný účinok. Príznačný motív apokalypsy v podobe prírodnej katastrofy, ktorá zavalila železničnú trať a tým odstavila priamy kontakt obyvateľov dediny s vonkajšou civilizáciou, uvrhla akýkoľvek progresívny vývoj v ekonomicko-spoločenskej oblasti do stagnácie – jediným trvácnym spojovníkom s modernou spoločnosťou je cez televíznu obrazovku, ktorá sa stáva novou kultúrnou záležitosťou, kolektívnou závislosťou, ako aj edukačným a smerodajným východiskom pre násilnú činnosť.

Edukačný vplyv televízie je implicitne zobrazený v násilných, humánne zvrátených činoch vraždenia a okrádania, ale zároveň je jeho dopad badateľný aj v lingvistickej rovine obyvateľov dediny; okrem sporadicky využitého sociálneho dialektu či nárečových slov, nevzniká výrazný jazykový kontrast medzi Chodcom a zvyšnými dedinskými postavami – jazyková zložka obyvateľov dediny je identická Chodcovmu modernému, slangovému, miestami až lyrickému, mestskému prejavu, čím sa vyhraňuje primárne nefunkčnej či hluchej komunikácii medzi prítomnými postavami. Čiastočné rozdiely v jazykovej alebo rétorickej zložke sú zobrazené v charakteristických prehovoroch, ale týka sa to minimálneho zastúpenia postáv – pri Beznohom je aplikovaná dvojjazyčnosť, ktorá je v dramatickom texte znázornená intencionálnym fonetickým prepisom, v rečovom prejave Chodca a Slepca je evidentný náznak intelektuálneho rozmeru).

Obyvatelia dediny žijú v dobrovoľnej časovej bubline, posilnenej chorobnou, bezvýchodiskovou nostalgiou po starých časoch, kedy bola železničná trať funkčná a pravidelné vlakové spoje privážali rozličný tovar, ktorý udržoval obec v štandardnej prosperite. Ich nenútená aklimatizácia do stereotypného sledovania rôznych televíznych programov vyústi v kľúčovom momente, keď sa niekoľkým obyvateľom zjaví Panna Mária v mraziacom boxe. Náboženský výjav je mnohými interpretovaný ako potenciálne spasenie či zvestovanie prospešnej budúcnosti, okolo ktorého sa vytvorí systematický a morálne zvrátený kult s vlastným, ideovo sadistickým, kódexom – každej okradnutej či zavraždenej obeti, ktorá obohatila obyvateľov dediny po materiálnej a duchovnej stránke, je ako pseudopastorálna kompenzácia vytvorený oltárik zo škatuľky od rybieho filé, pribitej na samostatnom strome v lese.

Okrem televízie ako priameho kontaktu s modernou civilizáciou je v dedine ďalší komunikačný spojovník v podobe železničného tunela; hoci je železničný tunel mimo prevádzky, stále napĺňa svoju primárnu funkciu ako jediného vstupu do dediny, ako aj východu. Možný únikový východ, ktorý by obyvateľov dediny oslobodil od vplyvu fanatického a zhýralého kresťanského kultu, je využívaný ako vysoko sofistikovaná návnada pre náhodných okoloidúcich či zablúdených turistov, od ktorých je vyžadované mýto vo forme materiálneho majetku – z tejto skutočnosti je legitímne interpretovať mýto ako obyvateľmi

dediny zavedenú štátnu menu, ktorá korešponduje s dedinským, novonastoleným spoločensko-politickým systémom.

Železničný tunel funguje na báze rozprávkového motívu začarovanej jednosmerky, ktorý prepája modernú civilizáciu s dystopickým slovenským vidiekom, fungujúcim na občanmi vytvorenej úrovni samostatného štátneho útvaru. Účinky magickej sily zároveň výrazne ovplyvňujú časovú kontinuitu, ktorá sa v priebehu deja drží v pomerne logickej, lineárnej a chronologickej časovej rovine, avšak v záverečnom obraze je jej kompaktnosť diskutabilná; hlásenie televíznych novín upovedomí obyvateľov dediny o zmiznutí Chodca a jeho manželky, ktorí boli naposledy videní pred týždňom – táto informácia zásadne spochybňuje dodržanú jednotu času a vytvára tak otázne dodržaný kompaktný dramatický oblúk.

Úmyselné vraždenie a okrádanie turistov pre individuálne obohatenie je v istých interpretačných rovinách identické s hrou Alberta Camusa *Nedorozumenie*, ktorá má podobne vybudovanú zápletku – matka s dcérou prevádzkujú penzión, v ktorom okrádajú a vraždia hostí, aby začali nový život. V prípade Klimáčkovej hry sa však nejedná o exponovaný motív existencializmu či detailne premysleného spôsobu, ako docieliť lepšiu a emočne stabilnejšiu budúcnosť, ale ako o nehumánne využitie situácie, z ktorej každý obyvateľ dediny osobitne prosperuje. Ich pragmatizmus a krutosť, vyplývajúca aj z ich nezamestnania a stereotypnej otupenosti, ospravedlňuje ich lojálne pôsobenie v despoticky založenom kulte Panny Márie, čím sú všetky spáchané kardinálne hriechy zmazané – táto forma dišpenzu zásadným spôsobom deformuje ich ľudskosť a predkladá tak kolektívnu absenciu sociálneho cítenia.

Charakterovú rôznorodosť urputných dedinských archetypov, ako aj ich patričnú individualizáciu, Klimáček kompenzuje groteskným až hyperbolizovanými prvkami či aplikovaním chalupkovského princípu nomen omen, ktorým primárnu funkciu postavy upresňuje (Chodec ako neznámy pocestný alebo Vrchná ako výčapníčka) alebo ironizuje cez fyzickú deformáciu (Slepec ako náčelník polície a rešpektovaná autorita trpiaca slepotou či Beznohý ako bývalý železničiar, ktorý chce opäť pokračovať v predošlom zamestnaní). Komické až absurdné charakteristické črty postáv zároveň znázorňujú aj ich separátne

obsesie a závislosti (Vrchnej hypnotické sledovanie televízie, Chodcovu obsedantnú potrebu telefonovať a externe riešiť pracovné záležitosti či Slepcov spôsob erotického vzrušenia pomocou znejúcich hlasov z televízie).

Čiastočná beckettovská bezvýchodiskovosť a závislosť na iných je determinovaná na dedinských postavách ako jedného, vzájomne sa oplyvňujúceho kolektívu. Hoci majú niektoré postavy aj vlastné svetonázory, ich spolupatričnosť a ústredné motivácie sú pevne zviazané morálne zvráteným kódexom tunajšieho kultu, ktorý ich očisťuje od kardinálnych hriechov, psychicky deformuje a utlmuje akýkoľvek podnet opustiť prostredie dediny. Príchod Chodca ako televíznej celebrity je pre obyvateľov dediny podobným kresťanským zjavením ako v prípade Panny Márie, ale jeho neskôr občanmi vydedukovaný vražedný skutok voči nevernej manželke, vyústi do beštiálneho až animálneho obradu, doplneného hudobným, sacropopovým výstupom Panny Márie, ktorý v podobe starovekých a faktami vyfabulovaných upálení čarodejníc, situujú Chodca pred skúšku spravodlivosti – jeho nevinnosť bude obhájená len v prípade, ak prežije kúpeľ vo fritézovom oleji.

Spôsob, akým je Chodec zavraždený, implikuje zásadné symbolické prepojenie s vyprážaním rybieho filé, ktoré ako obeta kľúčovo súvisí s prvotnými zjaveniami Panny Márie; okrem využitej kulinárskej metódy ako neočakávanej vražednej zbrane, záverečný obraz analogicky odkazuje na hru *Rozkvitli sekery* – idylické a bezstarostné sledovanie televízie po tragickej udalosti sa nesie v podobných ironických až tragikomických tendenciách, uvrhujúce obyvateľov dediny do apatického štádia, ktoré však nemá emočne eruptívny dopad na ich už zdeformované sociálne cítenie. V prípade oboch hier – *Rozkvitli sekery* a *Je dobré vycítiť* – je mediálny priestor televízie psychicko-sociálne otupujúcim prostriedkom, ktorý cez konkrétne a obsahovo explicitné zobrazovanie nových celospoločenských fenoménov, abstrahuje ľudský cit a transformuje ho do senzitívneho protipólu.

Hypermarket

Početnejšie zastúpenie rôznych druhov závislostí (materiálnej, chemickej, sexuálnej a medziľudskej) a ich diagnóz v podobe psychicko-fyzického násilia, manipulácie a sexuálnej

agresie Klimáček prezentuje v tragikomédii *Hypermarket* s podtitulom ,,Deň, keď ste neboli nakupovať, považujte za stratený“, ktorú napísal v roku 2003 na objednávku divadelného režiséra Romana Poláka. V komparácií s predošlými dvomi analyzovanými hrami – *Rozkvitli sekery* a *Je dobré vycítiť* – je v *Hypermarkete* podobne tematizovaná individuálna ľudská stagnácia, absencia sociálneho cítenia, dezorientácia medzi starým, režimovým a moderným, demokratickým a pravicovo-orientovaným svetom, toxické a dysfunkčné medziľudské vzťahy alebo generačné spory; základná dištinkcia je Klimáčkom aplikovaná drsnejšia, surovejšia a vulgárnejšia poetika jazyka a viac násilné, bezduché a morálne-neetické správanie postáv, ktoré sú podložené primitívnou biologickou pudovosťou, psychickou deformáciou a individuálnou závislosťou.

Ústredným leitmotívom hry je moderný svet konzumnej spoločnosti, ktorého globálny dopad a novopredložené preferencie týkajúceho sa životného štýlu, kreuje nový, hodnotovo prevrátený a citovo otupujúci, celospoločenský fenomén. Prosperujúci kapitalistický model Klimáček znázorňuje cez prostredie hypermarketu, ktorý v ravenhillovských tendenciách interpretuje ako sexuálne vzrušujúci a materiálne návykový konštrukt, disponujúci silou ovládať spoločenské masy. Sugescia tohto komerčného javu je v priebehu hry, či aj samotným podtitulom, značne ironizovaná až mystifikovaná cez primárnu funkciu hypermarketu ako veľkokapacitnej predajne, ktorá ponúka širokú škálu rôzneho sortimentu; zákazník (v tomto prípade ho môžeme identifikovať ako súčasného konzumného človeka) je vystavený mnohopočetnému tovaru, ako aj neobmedzeným možnostiam kúpy, ktoré v ňom nielenže vyvolávajú chronické impulzy ku krádeži a istej formy šialenosti, ale zároveň zobrazujú jeho existenčnú nestabilitu a chorobnú materiálnu obsesiu.

Prostredie hypermarketu nie je autorom vnímané ako celospoločenský pokrok, vyplývajúci z pravicovo-orientovanej ideológie, ale ako regres v oblasti humanizmu a stáleho psychického zdravia; v prípade postáv sú vykazujúce symptómy postupne zhmotnené do psychicky-fyzického násilia, týrania a dehonestovania, ktoré cez manipuláciu až po individuálny despotizmus a egocentrizmus, eskalujú do niekoľkých tragických záverov.

Klipovito vystavaná štruktúra hry je rozdelená do ôsmich samostatných a časovo

nekompaktných obrazov, ktorých patričné pomenovanie konkretizuje danú lokalitu (napr. *Hala hypermarketu*, *Dabing*, *Videoslužba*,…). Výrazne prítomná žánrová fúzia prelína tragikomédiu s prvkami krutohry a nostalgie, v ktorej prevláda cynizmus, uštipačný sarkastický humor s devalvujúcim účinkom, vulgárna a konfrontačná lingvistická rovina, explicitné obrazy psychicko-fyzického násilia, kríza mužskosti či situačne premenlivý obrátený mužsko-ženský princíp (pozícia dominantného a submisívneho). Pre jednotlivé obrazy je príznačná filmová strihovosť, dejová roztrieštenosť, kombinácia realistickej a naturalisticky štylizovanej poetiky a využívanie zvukových a audiovizuálnych stôp ako atmosférotvorného prvku, ktorý v niektorých prípadoch zlučuje realitu s virtualitou (amplióny v hale hypermarketu, nostalgické videozáznamy z kamery alebo dabingové nahrávanie telenovely, nahrávky z magnetofónu ako symbolického a archaického predmetu z čias starého režimu,…).

Súvislú časovú kontinuitu, ako aj logickú dejovú kauzálnosť dramatického textu ako celku, narúša aplikovaná strihovosť, ktorá rozdeľuje každý samostatný obraz do niekoľkých epizód; epizodickosť vytvára neurčité časové roviny vo forme časových skokov alebo simultánne prebiehajúcich udalostí (napr. predposledný a záverečný obraz sa spája Ianovými odkazmi, ktoré zanechal Karin cez telefón) a narúša, v niektorých prípadoch nekonkretizuje, jednotu miesta (napr. v obraze *Interview* sa vystrieda niekoľko lokalít, kedy je badateľný prierez medzi reálnym a subjektívnym svetom).

Mnohoznačnosťou a náznakovosťou dramatických situácií a ich časovej neusporiadanosti, primárne determinovaných využitou strihovosťou a epizodickosťou, sa vytvára mozaikovitá kompozícia, ktorá postupne prepája nahustenú spletitosť nedoriešených konfliktov alebo symbolických významov do záverečného, a pomerne logického celku. Parciálna absencia dramatického napätia v niektorých obrazoch funguje na báze kumulácie, ktorá je v príznačných intenciách podobná hre *Je dobre vycítiť*, avšak v prípade *Hypermarketu* sa nejedná o chronologicky budovanú napínavosť – intencia primárne vychádza z individuálnych charakterových čŕt postáv, ktoré zosobňuje existenčná stagnácia, egocentrizmus, životný a spoločenský alibizmus, utlmené intímne a sociálne cítenie, čechovovské lamentovanie nad minulosťou či hodnotová dezorientácia v modernom, konzumnom svete.

Nedodržaná jednota miesta je v hre implikovaná na striedaní rôznych lokalít, ktoré svojou odlišnou priestrannosťou a umiestnením vo vonkajšom či vnútornom prostredí (hala hypermarketu alebo výpadovka v kontradikcii z uzavretejšími, izolovanejšími priestormi) majú markantný vplyv na individuálne myslenie, vnútorné motivácie, spoločenské postavenie a kľúčové konanie postáv, ako aj na konfrontačnejšom ráze prehovorov. V priestorovej diferencii je zároveň badateľné aj striedanie dominantných a submisívnych pozícií, odzrkadlených na násilných a manipulačných konaniach, či výrazne sklony k autentickej intímnej výpovedi cez monologické útvary (napr. Annina spoveď o disharmonickom manželstve a domácom týraní, ktoré je sprostredkované jej vlastnými poetickými veršami).

Prostredie hypermarketu ako reprezentanta modernej konzumnej spoločnosti ukotvuje niekoľko postáv pod autokratické vedenie Iana ako vedúceho prevádzky, ktorý svoju pozíciu vníma idealisticky a zneužíva ju v prospech vlastného neukojeného libida či naštrbeného mužského ega; v príhodnej opozícií sú priestory mimo hypermarketu, v ktorých je Ianova autorita spochybnená, zosmiešnená a obrátená proti nemu, čím je zvýraznená jeho bezmocnosť a slabo prítomné, možno až neexistujúce morálne zásady (či už je to výpadovka, kde ho Eva, bývala zamestnankyňa, poníži do submisívnej polohy cez ponúkané sexuálne praktiky alebo Petrova videostrižňa, v ktorej ho Peter násilne konfrontuje, vydiera a intoxikuje alkoholom).

V uzavretejších a izolovanejších priestoroch (Petrova strižňa, dabingové štúdio či osobitný domov) je slovne surová a konaním agresívna konfrontácia medzi postavami či ich samostatnou interakciou s realitou podporená tým, že načrtáva individuálnu intímnu sféru, ktorá je smerodajným dôsledkom ich existenčnej stagnácie, apatie alebo letargie – Petra a Annu ako samotárov chorobne zväzuje minulosť, s ktorou sa nedokážu vysporiadať a ich súčasné disharmonické vzťahy s vlastnými deťmi; Karin je deprimovaná z neuspokojivého zamestnania dabingovej herečky a toxického manželstva s Ianom, ktoré je čisto sexuálne a pragmatické bez náznaku vzájomnej náklonnosti.

Ústredné tematizovanie rôznych foriem závislostí, ako aj problematické aklimatizovanie do moderného, demokratického sveta Klimáček prezentuje cez základné charakteristické črty

a atribúty postáv – Ian ako citovo vyprázdnený, pragmatický karierista s nymfomanskými a egocentrickými sklonmi; Karin ako neúspešná herečka a obeť disharmonických rodinno-manželských nepomerov; Karinina matka Anna, ktorá je citovo a existenčne naviazaná na svoju dcéru; Peter ako ochrankár v hypermarkete, ktorý trpí pracovnou deformáciou z eštebáckych čias a obsedantne nahráva každú konverzáciu; Eva ako prostitútka, narkomanka a neskôr herečka so žiadnou životnou perspektívou, ktorá manipuluje svojou telesnosťou a promiskuitou.

Potenciálna psychologizácia postáv je podnetne narušená korupčnou silou chemickej, materiálnej, sexuálnej, nostalgickej a medziľudskej závislosti, ktorá v hre naštrbuje interpersonálne vzťahy – rodinné a partnerské – a ostentatívne podnecuje násilné konanie a vulgárne, osobnostne atakujúce slovné prejavy ako jediného možného riešiteľa konfliktov; Pri Petrovi, Anne a Karin sú prítomné intímne fragmenty z ich minulého alebo súčasného trápenia vo forme monologických útvarov, ktoré z istého hľadiska naznačujú možnosť potenciálneho spasenia či východiska z osobných problémov, zatiaľ čo pri Ianovi a Eve nie je badateľný výrazný citový svet či príležitostná empatia. V komparácií s ostatnými postavami, sú Ian a Eva ako jediní schopní aklimatizovať sa do súčasného sveta komercie, konzumu, prostitúcie a drogovej kultúry; ich osobnostné nastavenie a dobrovoľná asimilácia síce môže vyplývať z ich obmedzeného sociálneho cítenia či vsugerovaného obranného mechanizmu, ktorý ich chráni od zásadnej psychickej ujmy, avšak ich ideovo-pragmatické a morálne zvrátené konanie tomu protirečia – aj z tejto skutočnosti sú obaja výrazne poznačení stratami a tragickým koncom, kedy si neskoro uvedomia, že konali v rozpore s humánnymi a solidárnymi činmi.

Dysfunkčné vzťahy, v ktorých je prítomná nahromadená toxicita, neporozumenie, ignorancia, arogancia, egocentrizmus, absencia intímneho cítenia a sexuálna frustrácia je zobrazená cez rodinné (Anna a Karin; Peter a Eva) a manželsko-milenecké vzťahy (Ian, Karin a Eva), v ktorých kľúčovú problematiku zohráva faktor minulosti alebo súčasnosti. Rodinné vzťahy sú interferované s generačným sporom, kedy je deťmi (Karin a Eva) vytýkaný disharmonický rodičovský pomer a následný spôsob výchovy, ktorý je paradoxne uplatnený aj v ich výchovnom, partnerskom či životnom štýle v podobe ľúbostného trojuholníka s Ianom.

Intímna sféra je modifikovaná do prostitúcie, ktorá na báze sado-masochistických, nymfomanských chúťok a prevrátenom modeli dominantného a submisívneho, sprostredkuje ukojenie libida a mrzačí akúkoľvek ľudskú dôstojnosť či emocionalitu (napr. Karin ponúka svoje telo režisérovi pre lepšiu rolu alebo Eva cez sexuálne praktiky prostitútky získava prevahu nad Ianom, ktorý sa dostáva do inferiórnej pozície a ponižuje seba samého, aby ukojil svoje zvrátene chute). Sex predstavuje v hre najškodlivejšiu závislosť, ktorého intímny charakter je hodnotovo prevrátený cez dezintegráciu osobnosti, perverzné chúťky, ponižovanie a vydieranie ako zvrátenej formy sexuálnej predohry či sexuálnu komodifikáciu (prostitúcia ako ľudská transakcia, ktorá má svoje uplatnenie v pravicovo-orientovanom trhovom mechanizme).

Podobne ako v hrách Sarah Kane, aj Klimáček zobrazuje krízu mužskosti cez model krutých, cynických, nehumánnych a citovo vyprahnutých mužských postáv, ktoré sa odzrkadľujú na prítomných (Ian) a minulých (Peter) konaniach či vykonaných rozhodnutiach. Podobnosť mužských postáv je determinovaná ich nestabilnými rodinnými pomermi, toxickými manželstvami a násilnou sardonickou povahou; primárna dištinkcia medzi Petrom a Ianom je ich osobitná závislosť, ktorá u Petra nie je prítomná v materiálnej, sexuálnej a chemickej forme, ale v nostalgickej. Petrove ukotvenie v minulosti zásadne brzdí jeho asimiláciu v modernom, demokratickom svete a zároveň je v nej spomienkovo uchovaný sumár násilných činov, ktoré vykonal v predošlom manželstve, čím fatalisticky naštrbil svoj rodičovský vzťah s Evou – hoci sú u neho aj v prítomnosti badateľné sklony k násiliu, neprejavujú sa v takom brutálnom rozmere ako pri Ianovi.

Opozícia mužským postávam sú submisívne, krehké a citovo ublížené ženské postavy, ktoré čiastočne rezignovali na osobné šťastie; hoci sa inferiórnemu postaveniu vymedzuje Eva s jej drsnými, pragmatickými a manipulačnými charakterovými črtami, osobnostná dezintegrácia rezultuje z podlomených základov jej vnútorného sveta, ktorý zásadne narušili dysfunkčné rodinné pomery – celkový sumár jej konaní vyplýva buď z osobnej pomsty voči tyranskému otcovi alebo z obranného mechanizmu, ktorý ju ochraňuje pred ďalšími emočne zdrvujúcimi okolnosťami. Podobný konflikt rodinných nepomerov je medzi Annou a jej dcérou Karin, v ktorom panuje recipročná nevraživosť, nepochopenie, kritizovanie či vyčítanie, ktoré

vyplýva z Anninho disharmonického manželstva a manipulovania Karin do absolvovania hereckých konkurzov, keď ešte bola neplnoletým dieťaťom.

Vo všeobecnej interakcii medzi postavami Klimáček prepája vekovo, mentálne a intelektuálne odlišných ľudí, ktorí však zdieľajú spríbuznené osobné problémy (rodinné a milenecké nezhody či problematická aklimatizácia v modernom svete) a indisponovanosť nájsť rezolútne riešenie – hlavným dôvodom je kolektívna zaslepenosť, osudná nevraživosť, osobná závislosť, apatia a sociálna otupenosť, ktorá v interpersonálnych vzťahoch vylučuje akúkoľvek solidaritu, empatiu alebo zdravý ľudský cit.

Historky z fastfoodu

Leitmotív unifikovanej a modernej konzumnej spoločnosti je zobrazený aj v Klimáčkovej tragifraške *Historky z fastfoodu* s podtitulom ,,The Best of the Death“, ktorú napísal v roku 2007 ako politicky ladenú kritiku vzrastajúceho fastfoodového priemyslu na Slovensku. Kvalitné domáce suroviny nahradené za mrazené polotovary vhodené do fritézového oleja sú metaforicky úzko späté s novodobým konzumným človekom, kedy politický apel a implikovaná myšlienka v podtitule hry vyplýva z procesu komodifikácie, ktorý transformuje ľudské životy do spotrebovateľného polotovaru na jedno použitie. Vplyv konzumného sveta Klimáček tematizuje cez generačnú indiferentnosť, pravicovo-orientovaný trhový mechanizmus ako demokratický výdobytok, popkultúru a komerciu či virtuálnu realitu počítačových hier.

Problematiku konzumného životného štýlu a jej symptómov v podobe nalomenej morálky, spoločenskej dezorientácie, individuálnych závislostí, absencie sociálneho a intímneho cítenia a stereotypnej existenčnej nestability a frustrácie, tentokrát Klimáček zobrazil v individuálnych monologických a dialogických útvaroch, v ktorých je psychicko-fyzické násilie, surovosť a nemorálnosť zobrazená implicitne alebo náznakovo, ale stále primárne vyplýva z absurdne ladenej konverzačnej roviny. Dejisko názorovej dišputy je situované do nočného fastfoodu v Bratislave, do ktorého Klimáček zasadil pofidérnu, groteskne štylizovanú malomeštiacku vrstvu – zamestnancov a zákazníkov – a modifikoval ich osobné svetonázory

do formy historiek s komickými, absurdnými alebo absentujúcimi pointami.

Klipovitá štruktúra hry je vystavaná na deviatich, časopriestorovo ustálených, ale dejovo negradujúcich a kauzálne nelogických obrazoch s patričným pomenovaním ,,historka“ (napr. *Historka o pápežovi*; *Historka o hluchote*; *Historka o demokracií*;…), v ktorej opätovne aplikovaná filmová strihovosť rozdeľuje osobné výpovede postáv do samostatného myšlienkového fragmentu; hoci je pri klipovitej kompozícií badateľný aj mozaikovitý princíp vo forme úlomkovitých príbehov (v prípade hry historiek), všeobecná napínavosť nevyplýva z logicky budovaného dramatického napätia a jeho korešpondujúcich situácií či z úmyselne neusporiadaného kumulovania tenzie, ktoré sa postupne spojí do chaotického celku, ale z prekvapivej až absurdnej eskalácie, minimálne nadväzujúcej na predošlé kontexty.

Historky sú súhrnom vágnych, bizarných, osobných problémov a ašpirácií postáv, prezentovaných cez monologické útvary (alebo v prípade Pani cez sacropopové, muzikálové číslo), ktoré sa sporadicky dotýkajú spoločensko-politických aspektov, ale v konečnom dôsledku sú pre dramatické napätie irelevantné; ich primárnou funkciou je cez osobitný súhrn charakterových čŕt postáv načrtnúť možné komické až groteskné situácie, ktoré vyplývajú z kolektívnej nepozornosti pri počúvaní historiek či zvýraznenia ich životnej bezperspektívnosti, stereotypnej stagnácie alebo intelektuálno-duševnej vyprázdnenosti. Postavy sú zainteresované vlastnými bezduchými a plytkými starosťami, nie sú schopnými riešiteľmi vlastných a iných problémov alebo vzniknutých konfliktných situácií – ich egoistické, flegmatické a alibistické stanovisko istým spôsobom štiepi vzájomnú realitu na vlastne stanovený fiktívny svet, v ktorej si na danú problematiku možno odpovedajú, po prípade nájdu čiastočné, ale bizarné riešenie (napr. Pani rodičovsky moralizuje a napomína Luciu a Táňu akoby boli jej nezvestnou dcérou).

Individuálna zainteresovanosť na vlastné osobné problémy prezentuje rôznorodé vrstvy charakterov – ustráchanú zamestnankyňu fastfoodu Luciu, ktorá lieči svojho deprimovaného psa antidepresívami; jej kolegu Jana, ktorý je závislý na počítačovej hre s teroristickou tematikou; regulárneho zákazníka a bezdomovca Kamelota, ktorý predáva komerčné noviny a extaticky rozpráva o fastfoodových sieťach ako o progresívnom výdobytku demokracie;

Pani ako kresťanky založená televízna celebrita, ktorá pátra po nezvestnej dcére; neurotický DJ, ktorý po morbídnom koncerte v domove dôchodcov prišiel o sluch; Táňa ako anorektička, ktorá trpí pracovnou deformáciou modelky a lieči svoje nalomené psychické zdravie účinkami fotosyntézy či inými nezmyslenými ezoterickými praktikami. Zo vzájomných interakcií a osobných spovedí je postupne abstrahovaná individuálna závislosť či sklony k násiliu (napr. Janova nehumánnosť, cynizmus, sklony k násiliu a xenofóbne, homofóbne a antisemitské prejavy vyplývajú z počítačovej hry alebo DJ na sebe aplikuje sériu sadistických praktík, cez ktoré si chce obnoviť stratený sluch).

Akákoľvek forma násilia a nehumánnosti je náznakovo načrtnutá v konverzačnom rámci, ale v kolektívnom konaní čiastočne absentuje, čím estetika brutality nie je priamo konfrontačná, ale značne implicitná, ironizovaná až hyperbolizovaná. Prvky násilia sú Klimáčkom modifikované cez virtuálnu realitu, ktorá celý dramatický oblúk zovšeobecňuje do podoby počítačovej hry. Záverečná explózia bomby je úzko spätá s Janovou závislosťou na počítačovej hre s teroristickou tematikou, v ktorej sú celospoločenské genocídy a bombové atentáty vykonané hráčovou dobrovoľnou machináciou – z tejto skutočnosti vyplýva, že súhrn všetkých situácií je vystavaný na motíve virtuálnej reality počítačovej hry a jej neobmedzenými násilne-nehumánnymi možnosťami, v ktorej sú postavy determinované ako bezduché, naprogramované figúrky s jasne stanovenou funkciou.

Klimáčkova humanisticky podložená kritika principiálne vychádza zo vzrastajúcich sietí fastfoodových reštaurácií, cez ktoré spochybňuje spoločnosťou hlásané svetlé stránky demokracie, pravicovo-orientovaného kapitalistického modelu a jej príbuzného procesu komodifikácie ľudských životov do mrazeného spotrebovateľného polotovaru. Kritické a politické stanovisko apelatívne porovnáva moderný konzumný svet so starým socialistickým režimom, ktorý v podobných tendenciách a despotických prešľapoch celospoločensky mrzačil ľudskú hodnotovú štruktúru a vytváral tak sériovú, naprogramovanú masu bez individuálnych čŕt.

Motív virtuálnej reality, z ktorého pramení morálne zvrátená ideológia násilia bez akýchkoľvek dôsledkov, je identický s mediálnou realitou televízie, aplikovanou v hrách

Rozkvitli sekery a *Je dobré vycítiť*. Cez rôzne formy realít a konštruktov vytvára moderný svet morálne-neetický komerčný prúd, ktorý je presýtený univerzálnou brutalitou, sadizmom, spoločensky upravenou a adekvátnou objektívnou pravdou a nivelizáciou hodnôt, čím zásadným spôsobom zasahuje do intímnej sféry človeka – v prípade *Historiek z fastfoodu* sú dané stanoviská transformované do počítačovej reality, v ktorej sú ľudské životy vnímané ako herné body.

Dramatická tvorba Romana Olekšáka

Negativisti

Hru dramatika a filmového scenáristu Romana Olekšáka z roku 2001, ktorou ako mladý autor zaujal v súťaži Dráma, môžeme cez jej ústrednú tematiku chemickej závislosti kategorizovať ako ironicky ladenú protidrogovú agitku či groteskne spracovanú kriminálku s presahmi tragikomédie a absurdnej drámy, koherentne prepájajúcu existenčnú, spoločenskú a citovú vyprázdnenosť so životným štýlom tzv. chemickej generácie. Cez kolektív súčasných, bezprizorných a bezperspektívnych tínedžerov, ovplyvnených dobovým konzumom, komerciou a popkultúrou, Olekšák tematizuje vzrastajúcu drogovú závislosť, jej hedonistické užívanie a príznačné vedľajšie účinky. Extatické a delirické stavy vyvolané omamnými látkami (marihuana a alkohol) vykresľujú u postáv samovoľnú fiktívnu realitu, v ktorej neexistujú kauzálne spojitosti so skutočnosťou – oslobodenie sa od vonkajších podnetov a sociálneho cítenia postupne otupuje ich základné ľudské zmysly a vedie ich k náhlym sklonom fyzického násilia, apatie a sebadeštrukcie.

Životný štýl chemickej generácie je determinovaný drogovou závislosťou a experimentovaním s tvrdými narkotikami či podobnými ekvivalentmi omamných látok, ktoré, podobne ako konzumný spôsob života, vytvárajú nový celospoločenský fenomén, ako aj svojsky fungujúcu, nehumánnu kultúru, kde sú drogy jediným medziľudským spojovníkom. Problematiku komunity, ktorú viac spájajú spoločné chorobné návyky, ako zdravé priateľské vzťahy, zobrazuje Olekšák cez skupinu dospievajúcich ľudí počas bytového večierka. Konfrontácia s vedľajšími účinkami marihuany a alkoholu produkuje kolektívnu

časopriestorovú dezilúziu, vyprázdnené pseudointelektuálne konverzácie a deštruktívne posúvanie hraníc ľudskej mysle, ktorá v konečnom dôsledku eskaluje do jednej samovraždy a série náhodných, tarantinovsky ladených vrážd, vykonaných účastníkmi bytového večierku a neskôr ozbrojenou silou polície.

Vedľajšie účinky omamných látok sú znázornené nielen cez konverzačnú rovinu jednotlivých postáv, explicitné obrazy užívania drog a postupne gradujúceho fyzického či slovného násilia, ale aj cez formálnu úpravu dramatického textu. Autorský podnadpis hry ,,*th is isnot hum a n thi sis no tsato r i thi s i sauto ma ticmin dfu ckin gm as chin e th isisn o th umanth isismi nd fu c k in g*"[4] cez slovotvornú roztrieštenosť, ako aj obsahovým posolstvom, indikuje štádiový a fragmentárny kolaps mysle po užití omamnej látky, ktorá zásadným spôsobom ovplyvňuje vnímanie a abstrahuje základný ľudský cit, čím utlmuje humánnosť; podobný príklad je aj pri prvotnej scénickej poznámke ako lekársky podloženého oboznámenia so symptómami, následkami a vedľajšími účinkami návykovej látky, keď si Zipi na začiatku hry zapáli marihuanu.

Postupnému rozkladu a narkotickému otupeniu ľudskej mysle, okrem autorského podnadpisu a zmienenej scénickej poznámky, korešponduje aj autorom zvolená fragmentárna štruktúra hry, ktorá súhrn neoznačených obrazov klipovito rozdeľuje do dvoch samostatných, simultánne prebiehajúcich dejových udalostí v inom priestore – Adamove zháňanie marihuany a prebiehajúci bytový večierok. Časovú diskontinuitu, kontextovú nesúrodosť a nelogickú nadväznosť obrazov podporuje nielen filmová strihovosť, ktorá retarduje akékoľvek dramatické napätie, postupne budovanú zápletku či všeobecnú dejovú napínavosť, ale aj ústredná téma užívania omamných látok. Vedľajšie účinky ako zásadný dejotvorný činiteľ modifikuje reálny časopriestor do subjektívne nastavanej podoby reality, kedy sú časové roviny a dejové lokality roztrieštené a delirické. Simultánny priebeh dvoch samostatných udalostí, kedy sú čiastočne ustálené aj časové súradnice, je narušený nielen strihovosťou, ale aj sporadickým konkretizovaním prostredia, ktoré didaskálie stanovujú buď novou lokalitou (železničná stanica, bytový večierok u Braňa alebo Adamov rodičovský byt) alebo konkrétnym konaním, ktoré je úzko späté s predošlým prostredím (napr. striedanie obrazov medzi Adamovým zháňaním marihuany s bytovým večierkom, kde sa sústavne

opakuje užívanie omamných látok).

Z neucelených, nedoriešených situácií a častých zmien časopriestoru nie je úplne jasná následná dejová kauzálnosť, ktorá by uzatvorila dramatický oblúk – bytové polemiky sú bezobsažnými, bezduchými svetonázormi o banálnych záležitostiach, ktoré sa strácajú v stupňujúcom efekte omamných látok a Adamove pátranie po dílerovi sprevádza jeho turbulentná, netrpezlivá povaha či abstinenčné príznaky. Jedinou, i keď diskutabilnou, indíciou o možnom kľúčovom konflikte či eskalovaní je Adamom nájdená zbraň u jeho dílera, ktorú prinesie na bytový večierok alebo Júliine náhodné stretnutie Zipi v supermarkete. Potenciálna náznakovosť v Adamovom vnímaní zbrane ako bezvýznamného, neujmového predmetu a náhodného stretnutia dvoch priateliek, ktoré Júlia vníma ako znamenie, istým spôsobom mystifikuje zábavný charakter večierku, ktorý sa v závere stáva neplánovanou, brutálnou extermináciou – dramatický text *Negativistov* je vystavaný na princípe náhody, nie na princípe voľby, ktorá by mnohé udalosti odvrátila a dala im iný dejotvorný priebeh.

Pri všetkých postavách absentuje hlbší ucelený dramatický charakter či individuálna povahová diferencia – hovoria identickým úsečným a vulgárnym jazykom, experimentujú s hranicami sebadeštruckie a ich osobné postoje, ašpirácie či názory sú hluchým, bezvýchodiskovým, stagnujúcim bodom, ktorý dobrovoľne prijali a nemajú ambíciu vymaniť sa z jeho letargických účinkov. Roztrieštený vnútorný svet postáv je dôsledkom ich labilnej integrity, pasivity, citovej vyprázdnenosti a sexuálnej promiskuity. Súhrn ich reakcií – individuálnych a kolektívnych – vyplýva z vnútorného nepokoja až paranoje, spôsobeného omamnými látkami či abstinenčnými príznakmi. Jedná sa o tzv. nehrdinov[5], u ktorých nie je prítomná motivácia vymaniť sa z toxického prostredia, nezastávajú výrazný spoločensko-politický alebo životný apelatívny akcent a ich konanie vyplýva z automatického a pudového správania (návykovosť, fyzicko-psychické prežívanie), ktoré etapovo a nehumánne mrzačí vplyv omamných látok.

Skupina dospievajúcich ľudí reprezentuje neambicióznu, stagnujúcu a spoločensky dezorientovanú generáciu, v ktorej sú medziľudské vzťahy budované okolo chemických návykov – akýkoľvek náznak empatie alebo spolupatričnosti nevyplýva z potláčaných

ľudských emócií, ale z delirického účinku. V priebehu hry u postáv nie je badateľný akýkoľvek psychologický vývoj charakteru, len prierez ich naštrbených, nejasných myšlienok cez individuálne psychické stavy, ktoré sú zacyklené v tých istých schematických činnostiach (napr. intoxikácia, nezmyselné bytové debaty, Adamove chladné, stoické správanie k Dáši…). Sumárnu nezmyselnosť ich existencie a nezdravého životného štýlu drasticky dokončí ozbrojená sila polície, ktorá ráno po bytovom večierku vyvraždí posledné živé postavy – Adama a Dášu. Striedavé obviňovanie o prvotnom páchateľovi trestného činu pri namierených zbraniach, naberá na komickom, westernovom účinku, ktorý je cez netrpezlivosť policajtov vyriešený spontánnou vraždou.

V prípade ozbrojenej sily policajtov sa jedná o najbrutálnejšiu, naturalisticky ladenú formu nehumánnosti a fyzického násilia celej hry – nielenže sú v dramatickom texte označení identifikačnými číslami (napr. Policajt 38164, Policajt 38163…), čím im Olekšák odobral akúkoľvek ľudskosť a pochopenie, ale rezolútne a bez obhájenia neviny odsudzujú Adama a Dášu za páchateľov vraždy, kvôli prítomným drogám v byte. Nakoľko je legitímne polemizovať o skupinke mladých ľudí ako o rekreačných užívateľoch narkotík, absencia sociálneho cítenia u policajtov tento názor (z pohľadu dramatického textu) neberie do úvahy. Policajti automaticky konajú v súlade so zákonom, ktorý je v prípade vykonaných vrážd naštrbený, hodnotovo prevrátený a zneužitý v ich prospech (po vykonaných vraždách si zapália marihuanu a krutým, vulgárnym humorom zosmiešňujú mŕtvu skupinu mladých ľudí).

Smajlíci

Absencia humánnosti a sociálno-intímneho cítenia je prítomná aj v hre *Smajlíci* z roku 2004, za ktorú bol Olekšák ocenený v súťaži Cena Alfréda Radoka. *Smajlíkov* je možné interpretovať ako tragikomicky ladený, umelecký profil fiktívneho maliara Oskara Šťastného, ktorého chce spoločnosť komodifikovať pre vlastný osobný profit alebo ako hru o problémoch dospievania v živote mladého umelca. Nehumánnosť je dosiahnutá nielen chladným, citovo vyprázdneným správaním postáv, ktoré vnímajú človeka ako tovar s príznačnou peňažnou hodnotou, ale aj cez individuálnu odlišnosť jazykovej zložky v konverzačných rovinách. Olekšák tematizuje spoločensko-umeleckú machináciu ústrednej postavy ako ľudskú

transakciu v ravenhillovských tendenciách, kedy je rodičovská a milenecká láska bezpredmetným, ale za to ľahko zneužiteľným manipulačným konštruktom a kvalita tovaru definovaná finančnou výškou jeho ceny.

Centrálny leitmotív komodifikácie markantne ovplyvňuje vnútorný svet všetkých prítomných postáv – naštrbuje medziľudské vzťahy (rodinné, priateľské a milenecké), modifikuje individuálnu lexiku a spôsob komunikácie do marketingovej rétoriky a ideály zamieňa za pragmatické, materialistické zásady. Schopnosť predajnosti tovaru je determinovaná ako životaprospešné krédo, ktoré sa v modernej konzumnej spoločnosti oplatí praktizovať v súkromnej a aj pracovnej sfére. Olekšákova téza predajnosti utlmuje akékoľvek príznaky ľudských emócií a správania, čím vytvára sériu groteskných až absurdných situácií, ktoré sa týkajú nielen Oskarovej pozície úspešného maliara, ale aj iných, marketingovo uvažujúcich postáv.

Fragmentárna štruktúra hry je vystavaná na dvadsiatich štyroch obrazoch, ktoré sú písané vo forme nerýmovaných veršov bez diakritických znamienok. Opätovne aplikovaná filmová strihovosť rozdeľuje výstupy na samostatné životné etapy Oskara Šťastného – jeho umeleckú stagnáciu, sklony k depresii a skratom, disfunkčné vzťahy s rodinou a partnerkami či intímne výpovede cez monologické útvary – pričom obsahujú aj krátke intermezzá, v ktorých sú bizarné pokusy o materiálnu transakciu banálnych predmetov (napr. Oskarove hašterenie sa s bezdomovcom o kosti v kontajneri alebo Oskarova interakcia s neznámou ženou, ktorá chce od neho odkúpiť kabát pre svojho psa).

Časovú kontinuitu narúšajú výrazné časové skoky v neucelenej jednote miesta, ktoré v dramatickom texte nie sú konkretizované scénickými poznámkami alebo referenciami v replikách postáv. Subjektívne plynutie času má v hre tendenciu naštrbiť dejovú kauzálnosť, čím mnohé udalosti negradujú a ich kontextami nevytvárajú koherentnú, logickú ucelenosť deja, avšak v komparácii s hrou *Negativisti*, je badateľná čiastočná zápletka či vnútorná konfliktnosť, ktorá vyplýva z autorovho vkladu persifláže a irónie (Oskar nájde svoju životnú harmóniu a naplnenie v prostej práci natierača stien).

Nedodržaná jednota miesta je determinovaná frekventovaným striedaním prostredia. Problematické určenie vyplýva zo sporadického konkretizovania cez scénickú poznámku, ale v niektorých prípadoch je možná indikácia cez kontextové prehovory postáv či subjektívneho čitateľského dôvtipu – buď cez repetitívne akcie a udalosti, ktoré sú úzko späté s konkrétnym miestom (napr. neustála názorová rodinno-partnerská dišputa v honosnej vile rodiny Šťastných) alebo prítomnosť postavy, ktorá s niektorými prostrediami nekorešponduje kvôli jej primárnej funkcii v hre (napr. pri kurátorovi a moderátorovi je jasné, že je daný obraz situovaný do elitárskej galérie a televízneho štúdia). Časovú diskontinuiutu a narušenie jednoty miesta podporuje aj druhý ústredný leitmotív hry, ktorým je mediálna realita, prezentovaná cez gýčovú reality show Krádež storočia.

Oskar Šťastný z donútenia jeho otca prispieva do Krádeže storočia falzifikovanými obrazmi ako hlavným objektom krádeže, ktorého primárny účel má komerčne propagovať jeho umeleckú identitu a tvorbu. Oskarova participácia vytvára variáciu dvoch odlišných časopriestorových súradníc, ktoré sa v konečnom dôsledku delia na dve roviny realít – skutočnej a mediálnej. Kombinácia dvoch realít môže načrtnúť otázku, či medzi nimi existuje priestorový prierez (t.j. či je skutočná realita pohltená mediálnou a celá hra sa tým pádom odohráva pod drobnohľadom kamier a má jasne stanovený scenár), avšak jej hlavným účelom je zvýrazniť tému komodifikácie, ako aj masovej manipulácie – tá je v prípade reality show zobrazená cez štúdiový nápis, ktorý koriguje divácky smiech a potlesk.

Kľúčovú doménu tematizovanej komodifikácie, charakterokresby a všetkých vonkajších a vnútorných konfliktov tvorí jazyková zložka. Konverzačná poetika implikuje komunikačný šum či badateľný hluchý dialóg, čím je podlomená funkčnosť medziľudských vzťahov. Stanovená individuálna lexika diferencuje postavy cez ,,kvázi ,,rebelské“ a najmä mediálne efektné výroky úspešného maliara a performera Oskara, marketingové frázy ,,obchodníka s umením“ pána Šťastného či typický slovník ,,nouveau riche“ jeho manželky, žoviálny slang televízneho moderátora, konzumný žargón Sandry i Samanty o celonočných nákupných orgiách v supermarketoch, Máriove obchodné floskuly, ktorými láka novodobých narcisov, aby si zaplatili vlastné heslo v luxusnej encyklopédii.“[6]

Pri lexikálnej diferencii je možné hovoriť ako o abstrahovaní humanity, základných primitívnych zmyslov, ako aj o zasahovaní do intímnej sféry človeka. Postavy sú dezignované, bezúhonne a zaslepene konajú v prospech marketingového kódexu predajnosti, čím je ich ľudskosť zamenená za stanovenú funkciu bezduchých predajcov – nie je u nich badateľný útržkovitý citový svet, empatia, spolupatričnosť, len implementovaný inštinkt, ktorý vychádza z humánne prevrátenej konštitúcie moderného konzumného sveta. Oskarovo úsilie vymaniť sa z pragmatickej, materialistickej ideológie jeho rodiny končí dobrovoľným asimilovaním, ktoré postupne viedlo k umeleckej stagnácií, skľučujúcej depresii a nakoniec aj záhube vlastnej identity. Olekšákov avantgardný maliar nie je typicky živelným, bohémskym anarchistom, ale malomeštiacky ustráchaným, nevýrazným konformistom, ktorý sa kvôli vlastnej vsugerovanej apatii stáva obeťou komodifikácie a komerčného umenia.

Nehumánnosť sprostredkovaná cez širokospektrálnu lingvistickú rovinu a tematický okruh komercie, komodifikácie a konzumného životného štýlu, sprevádzajú aj prvky fyzického násilia. Hoci má fyzické násilie v hre minimálny výskyt, jeho interpretácia postavou lekára prináša zaujímavý, ako aj drastický, morálne-neetický pohľad. Oskarovo fyzické napadnutie jeho partnerky Sandry je lekárom vysvetlené ako psychologický skrat, kedy subjekt nevie potláčať svoje emócie a nekontrolovateľne sa ich zbaví – lekárovo odôvodnenie nielenže zľahčuje Oskarovu situáciu, ale zároveň bagatelizuje a trivializuje všetky formy násilia ako bežne zaužívane praktiky, na ktoré človek nemusí brať ohľad, nakoľko nie je pri danom úkone duchom prítomný.

Celkovú morálnu zvrátenosť a ľudskú vypočítavosť Olekšák ironizuje do osudovej persifláže. Oskarova stupňujúca sa servilnosť a spoločenská flexibilnosť vyústi jeho náhlym úmrtím, ktoré sa nenesie v tradičnej trúchlivej atmosfére jeho blízkych, ale slúži ako spoločensky profitujúca udalosť. Vierohodnosť Oskarovej smrti je však zásadne diskutabilná, nakoľko je prítomný aj v záverečných obrazoch – buď sa jedná o ironickú reinkarnáciu alebo snovú realitu, v ktorej Oskar nachádza životné uspokojenie a harmóniu. Ak však vnímame Oskarovu smrť ako overený fakt, tak je jeho pohreb modifikovaný do prospešného marketingového ťahu, z ktorého sa dá na dlhú dobu finančne ťažiť. Oskarova umelecká identita je intencionálne glorifikovaná a popularizovaná a jeho obrazy sa stávajú historickými

artefaktmi, ktoré chce jeho rodina predať významným papalášom či iným elitárskym vrstvám. Oskarov skutočný potenciál spočíva v tom, že ako spoločnosťou identifikovaný produkt, dokáže cez artistické vlohy vyprodukovať ďalší produkt vo forme obrazu, čím sa zvyšuje jeho ľudská a materiálna hodnota.

Záverečné obrazy obsahujú temnú, sitcomovú persifláž, v ktorej je badateľný ďalší nehumánny determinant, tentoraz vo forme ľudskej zameniteľnosti a nahraditeľnosti – či na Oskarovi a Mários alebo ich osudových láskach Samanty a Sandry. Oskarov brat Mário sa v priebehu hry javí ako spoločensky nezainteresovaná a bezperspektívna postava, prevažne závislá na počítačových hrách, čím sa jeho osobnosť javí pragmatickým rodičom ako karieristicky indisponovaná. Oskarova smrť je pre Mária výherným tiketom, kedy nastáva výmena sociálnych pozícií, z ktorých paradoxne obaja vyťažili vytúžené životné aspekty – Mário žije pokojný život s Oskarovou predošlou partnerkou Samantou, zatiaľ čo im Oskar žoviálne maľuje steny bytu. Ľudská zameniteľnosť a nahraditeľnosť sa tak koherentne napája na ústrednú tému komodifikácie, ľudskej transakcie a predajnosti – parafráza ľudskej hodnoty ako produktu je kvalitná len vtedy, ak je nevyčísliteľná.

Dramatická tvorba Jozefa Doda Gombára

Hugo Karas

Debutovú hru divadelného režiséra a dramatika Doda Gombára z roku 1999, ocenenou v súťaži Cena Alfréda Radoka, je možné charakterizovať ako autobiografickú tragigrotesku o dospievaní, ktorá obsahuje značnú proporčnosť drsného, čierneho humoru, satirickej charakterokresby či búranie sexuálneho tabu. Provokačný ráz je sprostredkovaný cez monologické útvary ústrednej postavy Huga Karasa a jeho satirické, retrospektívne výpovede, ktoré zahŕňajú jeho bizarné a čiastočne nefunkčné rodinno-priateľské vzťahy, prvotné experimentovanie s narkotikami, alkoholom a sexualitou, prvú veľkú lásku, smútok a sklony k depresiám, či osudové konfrontácie s transcendentnými bytosťami. Identická téma dospievania a konfrontácia zo životom z pohľadu neplnoletého je badateľná aj vo Wedekindovej kontroverznej dráme *Prebudenie jari* o progresívnej skupine adolescentov a ich

sexuálnych úchylkách či telesnej kuriozite, avšak princíp detskej nevinnosti, ktorý delí človeka od dospelosti, Gombár mystifikuje cez existenčnú stagnáciu, duchovno-emočnú vyprázdnenosť, bezperspektívnosť, chemickú závislosť a absenciu vlastnej ukotvenej identity.

Gombár tematizuje dospievanie cez mládežnícky gang Huga Karasa a jeho priateľov – Baloga, Rudyho a Sedmu – a ich morálne-neetických návykov kradnutia, experimentovania s tvrdým alkoholom a omamnými látkami či kolektívnou sexuálnou kuriozitou. Mládežnícky gang je pre mentálny, duchovný, etický a filozofický vývoj Huga Karasa jediným smerodajným a edukačným spôsobom, ako sa začleniť v bezprizornej komunite mladých výtržníkov, ktorú nekreuje a nevychováva rodičovská autorita. Gombár zobrazuje nehumánnosť, ľudskú nezrelosť, telesnú až animálnu pudovosť či absenciu sociálneho cítenia cez intímne sféry dospievania, ktoré je svojsky a laicky vysvetlené neskúsenou, intelektuálne negramotnou mládežou.

Fragmentárna štruktúra hry je vystavaná na neurčenom (číslom alebo patričným pomenovaním) počte obrazov, ktorých chronologická, ale kauzálne neucelená plynulosť vyplýva z uplatnenej filmovej strihovosti, kedy samostatné obrazy oscilujú medzi reálnym časom a retrospektívou. Aplikovaný princíp časových skokov funguje na báze budovania nepredvídateľného rozuzlenia, kedy sú Hugom prezentované osobné, životné fragmenty, súhrnom kľúčových udalostí a situácií z jeho minulosti a dospievania, ktoré zásadným spôsobom ovplyvnili osudy jeho priateľov z gangu, rodinných príslušníkov, ako aj jeho samého – v tomto prípade absencia výraznej zápletky nenarúša čiastočnú logickú kauzalitu, ktorá je beletrizovaným životopisom Hugovho dospievania. Okrem časovej diskontinuity je zároveň veľmi diskutabilné, či je dodržaná jednota miesta, nakoľko v dramatickom texte nie je konkretizovaná – z tejto skutočnosti vyplýva legitímne tvrdenie, že časové súradnice a konkrétne miesto sú podporené subjektívnosťou a mystifikáciou Hugových osobných výpovedí a komentárov, u ktorých je badateľný brechtovský odstup.

Naratívna kompozícia Hugových monologických útvarov – podobne vystavaných ako Frankieho prehovory v Čičvákovej hre *Dom, kde sa to robí dobre* – je modifikovaná do strohého, ale aj intímneho epického rozprávania o adolescencii, osobných ašpiráciách či

problémoch nájsť životnú perspektívu a ustálenú, eticky-morálnu identitu. Proporčnosť monologických a dialogických útvarov vyvažuje oscilácia medzi reálnym časom a retrospektívou, ktorá potenciálne ilustruje ambivalentný názor na Hugovu dôveryhodnosť epického rozprávača, avšak časový odstup vytvára zásadnú kontradikciu. Hugova participácia v dialogických, a teda retrospektívnych, útvaroch zobrazuje jeho infantilnú, naivnú povahu, ktorá sa snaží asimilovať medzi miestnu komunitu mládežníkov. Prítomný odstup v monologických útvaroch od minulých udalostí z jeho dospievania je možné chápať z pozície o čosi zrelšieho, uvedomelejšieho jedinca, ktorý nostalgicky spomína na osobný mentálny vývin cez zhromaždenú zážitkovú empíriu.

Hugom prezentované postavy zo sociálneho kruhu mládežníckeho gangu a rodinných príslušníkov majú (kvôli autorom zvolenej monologickej naratívnosti a kompozičnej fragmentárnosti) úlomkovité charaktery, ktoré cez sprostredkované retrospektívne situácie ilustrujú ich čiastočný psychologický, lingvistický, vekový, citový a svetonázorový vývin. Pre Hugov naratív je najviac kľúčová jeho participácia v mládežníckom gangu, ktorý, aj napriek značnej vzájomnej toxicite, kreovala jeho identitu, vzdelávala ho v oblasti adolescentnej, životnej a sexuálnej sfére a na báze kolektívnej, mušketierskej spolupatričnosti mu istým spôsobom nahradzovala rodinnú lásku a pochopenie. Ich uzavretú komunitu, ktorých prevažne integruje lexika vulgarizmov a humoristických dvojzmyslov, drsný a cynický pohľad na život, experimentovanie s alkoholom, omamnými látkami a kolektívnym či samostatným oboznamovaním sa s primárnou funkciou pohlavných údov, je možné vyložiť ako súdržnú, slobodne demokratickú jednotu bez oficiálneho lídra.

Charakterová odlišnosť mládežnického gangu je Gombárom sprostredkovaná cez satirické charakteristické črty – či už je to Hugova pomerne intelektuálna, ale naivná a konformná povaha, Balogova flatulancia a grganie, Rudyho situačne cynický a ironicky zľahčujúci humor alebo femme fatale gangu Sedma a jej promiskuita. Ich bezprizornosť a nezávislosť zároveň ovplyvňuje ich sociálne chápanie a labilnú integritu. Prvky psychicko-fyzického násilia sú súčasťou ich komunikácie ako aj svojbytnou formou osobnej náklonnosti. V mládežníckom gangu nie je prítomná samostatná suverenita, ale kolektívne až telepatické spojenie, kedy všetci prítomní konajú ako jeden. Jedná sa o bezperspektívnu, existenčne stagnujúcu

a medziľudsky závislú generáciu bez vlastnej identity, viery a morálneho kódexu, ktorej chronologický osobnostný vývin cez Hugove naratívne monológy nedosahuje základné aspekty viesť usporiadaný život.

Zásadný životný moment mládežníckeho gangu je vražda Američana, o ktorú ich sám požiadal. Explicitný obraz fyzického násilia v tomto retrospektívnom obraze predstavuje existenciálnu dilemu – vyhovieť alebo ignorovať. Pri konverzácií s Američanom a následnou vraždou je mládežnícky gang prvýkrát konfrontovaný s myšlienkou, že za následky treba niesť zodpovednosť a existenčná tieseň či situačná ťažoba vyvrcholí Balogovou samovraždou. Drastickosť fyzického násilia je v hre bagatelizovaná a zanecháva na postavách mládežníckeho gangu minimálny traumatický účinok, avšak prvotná konfrontácia s realitou, v ktorej je nutné akceptovať následky je kľúčovým determinantom ich životných rozhodnutí – Rudy svoj defetizmus začne kompenzovať s tvrdými narkotikami až sa predávkuje a Sedma radšej odíde do Ameriky s náhodným Mexičanom, ako by mala vykryštalizovať svoju identitu k lepšiemu.

Pre Huga Karasa je motív smrti smerodajným a fatalistickým determinantom, kedy je v ňom posilnená vnútorná integrita cez vieru v posmrtný život, čím je úlomkovito badateľná existencia citov, empatie a úzkostlivosti, ktorú pri svojich priateľoch konformisticky potláčal. Konfrontácia s transcendentnými bytosťami ako Smrť, Anjel a Boh, ktorí sú personifikovaní do ľudských podôb lascívnej ženy ponúkajúcej sexuálne potešenie, poštára a klaviristu, posilňujú Hugov svetonázor, ako aj životnú perspektívu. Hoci sa dá záverečný obraz Hugovho predávkovania interpretovať ako klinická smrť, sen alebo delirický stav, toxický vplyv rozpadnutého mládežníckeho gangu už neutvára jeho rozhodnutia a vnútorné motivácie – jeho konverzácia s Bohom ako kabaretným klaviristom indikuje, že jeho životný zmysel ešte stále nie je definovaný.

Dramatická tvorba Michala Hvoreckého

Plyš

Hra prozaika a publicistu Michala Hvoreckého z roku 2007, ktorá je dramatizáciou jeho rovnomenného románu pre Divadlo Aréna, cez tematizovanie pornografickej, sexuálnej, bulvárnej, internetovej a materiálnej závislosti, ako aj nástupu digitálnej doby a komercie, skúma človeka a jeho základné ľudské zmysly, ktoré sú počas niekoľkotýždňového výpadku elektriny a signálu vo fiktívnej nemeckej metropole počas leta konfrontované s pudovými až animálnymi impulzmi. Intímna sféra človeka je predostretá cez jeho inštinktívne, biologické správanie a výpovede počas trvalého apokalyptického štádia, ktoré na báze orwellovsky ladeného spoločenského fenoménu vrhá modernú pospolitosť do chaosu a humánnej neusporiadanosti. Tma ako výsledok výpadku elektriny poskytuje jediný možný priestor, kedy môžu prítomné postavy prezradiť svoje tajomstvo a byť autentické – k iným, ale najmä aj voči sebe.

Cez ústrednú tému rôznych foriem závislostí a leitmotívu konzumného životného štýlu počas odstavenej prevádzky metropoly, Hvorecký zobrazuje nihilistického a perverzného fotografa Martina Bergera a jeho pragmatického umeleckého agenta Maxa Hoffmana, redaktorku erotickej rubriky Lisu a jej kolegu závislého na pornografií Klausa Beckera, či mladú bezprizornú a slobodomyseľnú Sáru Meineke. Ich vzájomné interakcie zobrazujú explicitné obrazy fyzicko-psychického násilia a obnažovania, objektivizácie a devalvovanie ženského tela, ako aj náznaky mizogýnie, toxické medziľudské vzťahy a ich pragmatickú promiskuitu, nefunkčný mužsko-ženský princíp bez intímnej príťažlivosti a naštrbený či neexistujúci vnútorný citový svet.

Klipovitá štruktúra hry sa skladá z deviatich samostatných fragmentových obrazov, kedy je časová kontinuita narušená nekonkretizovanými časovými skokmi a apokalyptickou plynulosťou – aj napriek neuceleným časovým súradniciam je dejová kauzalita logicky celistvá a postupne buduje dramatickú zápletku do záverečného obrazu v darkroome. Nedodržaná jednota miesta osciluje medzi Martinovým bytom, redakciou erotickej rubriky a priestorom darkroomu, ktorú vo všetkých prípadoch spája výpadok elektriny a signálu. Tma ako atmosférotvorný prvok zároveň zásadným spôsobom korešponduje so scénickými poznámkami – ich doména vyplýva s deskriptívnych pokynov, ktoré svojim detailným a naratívnym rázom naberajú na relevantnosti spolu s hlavným textom.

Scénické poznámky detailne popisujú atmosféru v konkrétnom priestore, motivačné intencie alebo obrazy fyzického či sexuálneho násilia, zachytávajú neoficiálny vnútorný monológ cez strohé komentáre a ilustrujú základné ľudské zmysly cez popis práve prežívaných emócií, v ktorých je, podobne ako v hlavnom texte, zobrazená morálna zvrátenosť, perverznosť a animálna pudovosť (napr. Martinove pokyny pri fotení Sáry). Jej proporčnosť s dialogickými a monologickými útvarmi vytvára zásadný epický prvok, ktorým celá hra oplýva. V mnohých prípadoch je možné samostatnú repliku postavy vnímať ako krátky, telegraficky strohý monológ, kedy je nielen badateľný hluchý dialóg medzi postavami, čím je myšlienková nadväznosť utlmená, ale zároveň zachytáva kľúčové momenty z ich intímnej sféry.

Prežívané pocity sú v konverzačných rovinách permanentne zobrazené cez štylistické prostriedky figúr a básnických trópov (metafory, prirovnania,…). Lyrická zložka v mestskom, vulgárnom žargóne je koherentne prepojená s materiálne ladenou lexikou, kedy sa mnohé metafory a prirovnania odvolávajú na charakteristické črty banálnych predmetov; zároveň sú materiálne referencie emotívnym slovosledom, ktorý zachytáva vnútorný svet postáv (napr. Lisa, deprimovaná zo svojho povolania erotickej žurnalistky, sa v šiestom obraze povzbudzuje tým, že menuje novodobé materiálne výdobytky a celospoločenské trendy ako aloevera, uhorkové obklady a pod., čo jej čiastočne zdvihne náladu). Modifikovanie jazykovej zložky cez lexiku, v ktorej sú slovné spojenia výrazne ovplyvnené konzumným a digitálnym svetom, ako aj komerciou či komodifikáciou, paradoxne nenaštrbujú ľudskosť, ale zosilňujú jej intímny účinok.

Hvoreckého situovanie hry do fiktívnej nemeckej metropoly počas vyhláseného núdzového stavu, je kvázi psychologicky-sociálnou štúdiou správania v izolovaných priestoroch, čiastočne odstrihnutých od vonkajšej spoločnosti, kvôli nefunkčnej prevádzke signálu a elektriny. Z hľadiska proxemiky sú izolované priestory ponorené v tme podnetné pre slovné konfrontácie, pri ktorých daný konflikt priťahuje postavy z intímnej sféry do sexuálnej – fyzické násilie predchádza sexuálnym praktikám (Martinov slovný konflikt so Sárou skončí agresívnym sexom) a intimita k vnútornému naštrbeniu (prítomnosť Martina a Lisy v darkroome, ktorá ich psychicky zlomí). Nehumánnosť predovšetkým vychádza zo vzájomných toxických interakcií, kedy je osobný priestor narušený kvôli zvýšenej hladine

agresie, pudovosti a animálnej túžbe po dominancii.

Vulgárne a provokačné prvky vyplývajú z búrania sexuálneho tabu, ktoré je najviac badateľné v konverzačných rovinách. Postavy rozhodne nie sú prudérne, ale otvorene diskutujú o témach týkajúcich sa pohlavného styku, masturbácie či iných sexuálnych ekvivalentov, ktoré primárne reprezentujú citlivú a najmä intímnu oblasť človeka. Motív sexu paradoxne nie je osobne stráženou sférou, ale je postavami vnímaná ako bežná biologická záležitosť, ktorá udržuje spoločnosť narušenej metropoly v stálom psychickom zdraví (napr. redakcia erotického bulváru aj počas výpadku elektriny stále funguje a produkuje rady na spestrenie sexuálneho života, pričom jej nepretržitú prevádzku je možné interpretovať ako nesmrteľnú funkciu médií a jej schopnosti masovej manipulácie).

Pohlavný styk nie je vnímaný ako posvätný, intímny zväzok dvoch jedincov, ale ako pudové odreagovanie či ľudská transakcia. Posolstvo planého a skazeného súčasného humanizmu v Klausovom nábožensky ladenom monológu navedie jeho omšové publikum, aby nahliadol na záverečný obraz hry, ktorého vykonštruovaná pasca je inšpirovaná morálne zvrátenou televíznou reality show. Pohľad na plyšovo vypchatý darkroom, ktorý slúži na anonymný sex, zachytáva naštrbenie zdravého mužsko-ženského princípu (Martin a Lisa), fungujúceho na báze vzájomnej erotickej príťažlivosti. Badateľné kaneovské tendencie zachytávajú nevinný intímny dialóg, ktorý cez sexuálnu predohru fyzického násilia, osočovania a obchytkávania vyústi drsným sexom.

Záver

Estetika in-yer-face je mnohými divadelnými kritikmi a teoretikmi vnímaná ako nový celoeurópsky trend, nie ako ustálený umelecký smer. Cez realisticko-naturalistické zobrazovanie brutality, vulgárnosti, nehumánosti či násilia a napojenie na postmoderné literárne prúdy môžeme jej súčasnú podobu vidieť vo forme dokumentárnych drám. Premiérou *Spustošených* od Sarah Kane v roku 1995 sa tento celoeurópsky divadelný trend spopularizoval a začal reprezentovať novú formu divadelnej optiky a rétoriky mladých dramatikov, ktorých primárnym impulzom bolo autenticky reagovať na nové celospoločenské

zmeny – doma a v zahraničí. Postupné rozšírenie nového európskeho trendu do zahraničia zaznamenalo niekoľkopočetné zastúpenie, kedy sú jeho podoby a využívané črty brutality badateľné pod inými názvami, ale stále sa jedná o estetiku in-yer-face – napr. v Nemecku ako dráma *drog a spermií* s jej predstaviteľom Mariusom von Mayenburgom, v Poľsku ako *nový brutalizmus* s Ingmarom Villqistoma na Slovensku a v Česku ako *cool drama*, ktorej alternatívne pomenovanie vyplýva z tzv. cool verzie estetiky in-yer-face.

Podobne ako vo Veľkej Británii, aj na Slovensku dopomohlo aplikovanie britského modelu novej drámy resuscitovať slovenské divadelníctvo, ktoré v deväťdesiatych rokoch oscilovalo medzi skostnatelým repertoárom kamenných divadiel (prevažne zameraný na komerčno-bulvárne tituly, ktoré mali vyriešiť markantný pokles návštevnosti) a progresívnou dramaturgiou či autorskou tvorbou alternatívnych divadiel bez známky psychologicko-realistickej poetiky. Reakcia – najmä mladých divadelných režisérov a dramatikov (Martin Čičvák, Dodo Gombár, Roman Olekšák…) – nevyplýva len z nového nastolenia spoločenských, politických a kultúrnych zmien, ale jedná sa aj o ,,pokračovanie v tendenciách zmien, ktoré do drámy, literatúry, ale aj iných oblastí umenia priniesli moderné umelecké prúdy a smery 20. storočia.“[7]

Zásadný determinant oneskoreného príchodu estetiky in-yer-face do slovenskej dramatiky vyplýva z chaoticky neusporiadanej spoločensko-politickej a kultúrnej situácie, ktorá nastala krátko po revolučnom období roku 1989. Začiatky mapujeme v neúspešnej spolupráci stagnujúcich kamenných a divácky úspešných alternatívnych divadiel, ktoré pre svoje diferentné názory v divadelnej psychologicko-realistickej a postmodernej poetike či rozdielom dramaturgických vízií nedokázali nadviazať funkčnú a prospešnú asimiláciu. Alternatívne či autorské divadlá sa medzi prvými napojili na postmoderné prúdy, resp. pokračovali v ich tendenciách, v ktorých sa už nachádzala aj britská estetika násilia – vo výsledku to znamenalo odpatetizovanie a cynické komentovanie súčasnosti, prácu s priestorom, založenú na blízkej interakcii či konfrontácií s publikom, žánrovú fúziu a experimentovanie s antiiluzívnymi prvkami.

Ďalším zásadným determinantom oneskoreného príchodu európskeho trendu vyplýva z tzv.

Hudecovej transformácie, ktorá, síce v krátkom časovom rozpätí medzi rokmi 1996 – 1999, uvrhla regionálne divadlá (najmä na strednom a západnom Slovensku) do existenčnej tiesne. Pri vyvíjanom tlaku na kultúrne inštitúcie kvôli zmenenému trhovému mechanizmu ,,bola čoraz nevyhnutnejšia diferenciácia dotačnej politiky, ktorá mala rozlišovať medzi divadlom s umeleckými ambíciami a divadlom s komerčnými záujmami.“[8] Hudecova kultúrna transformácia bola cielená decentralizácia financovania štátom, kedy bolo mnoho regionálnych divadiel zlúčených pod väčšie kultúrne inštitúcie. Pochopiteľne, riešenie kultúrneho inštitucionalizovania vyústilo mnohými protestmi, zo strany divadelníkov, ale aj obyvateľov Slovenska, ktoré sa istým spôsobom podarilo vyriešiť koncom deväťdesiatych rokov, kedy následník postu ministra kultúry Milan Kňažko ,,zrušil divadelnú štruktúru podľa tzv. Hudecovej transformácie a vrátil divadlám subjektivitu.“[9]

Britský model, ktorý v deväťdesiatych rokoch podporoval vznik a rozvoj súčasnej dramatickej tvorby cez rozličné štátne granty a usporadúvanie študentských workshopov a dramaturgických seminárov, sa uplatnil aj v zahraničných krajinách, napr. v Nemecku bolo v roku 1990 založené Kolégium tvorivého (scénického) písania alebo nemecký festival súčasnej európskej drámy Bonner Bienale v roku 1992. Na Slovensku je takáto forma podpory rozvoju súčasnej dramatickej tvorby sprostredkovaná Divadelným ústavom, ktorý v roku 2000 spolu s Divadlom Slovenského národného povstania Martin iniciovala vznik anonymnej súťaže Dráma. Jej primárny cieľ spočíva v podnietení novej dramatickej tvorby, ktorá je cez päť najlepších textov prezentovaná v *Divadelnom trojboji*. Súťaž *Dráma* a koncipovanie *Divadelného trojboja* do scénického čítania piatych najlepších textov ,,sa neskôr stali súčasťou festivalu Nová dráma/New Drama – súťažnej prehliadky najlepších inscenácií súčasnej drámy realizovaných za posledný rok v divadlách na Slovensku –, ktorý od roku 2005 organizuje Divadelný ústav v Bratislave.“[10] Zároveň je Divadelným ústavom sprostredkovaný preklad súčasnej drámy pre zahraničných inscenátorov do anglického jazyka v edícii *Slovak Drama in Translation*. Hoci sa iniciatívou napájajú na presadený zahraničný marketingový model ako podporiť vznik súčasnej dramatickej tvorby, v porovnaní s Veľkou Britániou či Nemeckom je oneskorený o desať rokov; zároveň je to jediná slovenská kultúrna inštitúcia, ktorá sa zaoberá súčasnou dramatickou tvorbou – zahraničnou alebo slovenskou –

a zapája sa do celoeurópskych divadelných sietí.

Nakoľko sú v predošlých odstavcoch podnetne zmienené primárne dôvody oneskoreného príchodu nového európskeho trendu, zaujímavým paradoxom je, že prvky in-yer-face je možné postrehnúť v slovenskej dramatike skôr, ako sa tento európsky trend začal ostentatívne prejavovať vo Veľkej Británii – nasvedčuje tomu aj tvorba Blaha Uhlára a jeho divadla STOKA zo sedemdesiatych a osemdesiatych rokov, ale aj dramatická tvorba Viliama Klimáčka pre jeho alternatívne divadlo GUnaGU. V prípade Uhlára sa jeho režijno-dramatická tvorba rozdeľuje na niekoľko zásadných tvorivých etáp, pričom ,,vyvrcholením krutosti a vecnosti hraničiacej s novým typom naturalizmu je línia stokárskych inscenácií počínajúc inscenáciou *Eo ipso* (1994) až po *Hetstato* (1999), najmä tých, ktoré boli založené aj na slove.“[11] Pochopiteľne, aj britská dráma mala svoj chronologický vývin divadelných a dramatických pokusov, ktorý Sierz mapuje do začiatku dvadsiateho storočia cez jej vehementný vplyv alternatívneho divadla v šesťdesiatych rokoch, ktoré vyvrcholili estetikou in-yer-face začiatkom deväťdesiatych rokov. Avšak v porovnaní so slovenským divadelníctvom, ktoré po revolučnom období z roku 1989 zakotvilo v niekoľkoročnej problematike decentralizácie financovania a neskorého vzniku iniciatívy na podporu vzniku nových dramatických textov zabrzdila akékoľvek rýchlejšie vniknutie do slovenských divadiel.

Bibliografia

SIERZ, Aleks. *In-Yer-Face Theatre. British Drama Today*. London: Faber and Faber Limited, 2000. ISBN 978-0-571-20049-8.

NIKČEVIĆOVÁ, Sonja. *“Nová európska dráma“ alebo veľký podvod.* Bratislava: Vydavateľstvo Jána Jankoviča, 2007. ISBN 978-80-89030-32-3.

KRATOCHVÍLOVÁ, Dana. *Sarah Kane*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2013.

ISBN 978-80-558-0372-2.

ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenského divadla II*. Bratislava: Divadelný ústav, 2020. ISBN 978-80-8190-066-2.

ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenskej drámy 20. storočia*. Bratislava: Divadelný ústav, 2011. ISBN 978-80-89369-36-2.

KNOPOVÁ, Elena. *Svet kontroverznej drámy*. Bratislava: VEDA, 2010. ISBN 978-80-224-1162-2.

KNOPOVÁ, Elena. 2008. *Premýšľanie o slovenskej dráme po roku 1990 v priestore dvoch koncepcií*. In: Slovenské divadlo, [online]. č. 4, 56, 2008 [cit. 1.4.2023]. s. 385. Dostupné na: https://www.sav.sk/journals/uploads/03180922Divadlo4-08.pdf. ISSN 0037-699X.

KNOPOVÁ, Elena. 2009. *K problematike postáv slovenskej drámy po roku 1990.* In: Slovenské divadlo, [online]. č. 4, 57, s. 253-270. [cit. 1.4.2023]. Dostupné na: https://www.sav.sk/journals/uploads/02180904divadlo4-09-1studia.pdf. ISSN 0037-699X.

PÁLENÍKOVÁ, Zuzana. 2007. *Postmoderná divadelnosť v tvorbe Viliama Klimáčka*. In: Slovenské divadlo, [online]. č. 4, 55, s. 658-675. [cit. 3.4.2023]. Dostupné na: https://www.sav.sk/journals/uploads/01151237divadlo4-07.pdf. ISSN 0037-699X.

MISTRÍK, Miloš. 2005. *Sarah Kane – samovražda dialógu.* In: Slovenské divadlo, [online]. č. 1-2, 53, s. 95-105. [cit. 6.4.2023]. Dostupné na: https://www.sav.sk/journals/uploads/09210831Divadlo2.pdf. ISSN 0037-699X.

SIERZ, Aleks. In-Yer-Face Theatre conference reports. 5.10.2010 [cit. 3.2.2023]. Dostupné na: http://www.inyerfacetheatre.com/archive2.html

BEŇOVÁ, Juliana. Nová európska dráma: (poľská, česká a slovenská dráma v konfrontáciách a

súvislostiach). 10.4.2015 [cit. 28.4.2023]. Dostupné na: https://digilib.phil.muni.cz/_flysystem/fedora/pdf/133385.pdf

KANE, Sarah. *Hry*. Bratislava: Drewo a srd, 2002. ISBN 80-88965-42-X.

RAVENHILL, Mark. *Shopping and Fucking*. Banská Bystrica: Drewo a srd, 1999. ISBN 80-88965-09-8.

RAVENHILL, Mark. *Kabela, Niekoľko obscénnych momentiek*. Bratislava: Drewo a srd, 2003. ISBN 80-88965-56-X.

ČIČVÁK, Martin. *Dom, kde sa to robí dobre*. In: MATAŠÍK, Andrej (ed.). Slovenská dráma 1996. Bratislava: TÁLIA-press, 1997. ISBN 80-85718-36-7.

KERATA, Laco. *Dobro Hry*. Bratislava: Divadelný ústav, 2022. ISBN 978-80-8190-080-8.

KLIMÁČEK, Viliam. *Desať hier*. Bratislava: Divadelný ústav, 2004. ISBN 80-88987-50-4.

KLIMÁČEK, Viliam. *Rozkvitli sekery*. (osobná komunikácia s autorom)

KLIMÁČEK, Viliam. *Historky z fastfoodu*. (osobná komunikácia s autorom)

OLEKŠÁK, Roman. *Smajlíci*. Bratislava: KK Bagala, 2006. ISBN 80-89129-23-4.

OLEKŠÁK, Roman. Negativisti. In: Kolektív autorov. *Dráma 2001*. Bratislava: Divadelný ústav, 2002. ISBN: 80-88987-33-4

GOMBÁR, Dodo. *Šesť konárov stromu*. Bratislava: Divadelný ústav, 2017. ISBN 978-80-8190-001-3.

HVORECKÝ, Michal. *Plyš*. In: Divadlo v medzičase, r. 10, č. 1-2, 2005, s.55-63.

Poznámky

[1] KNOPOVÁ, Elena. *Svet kontroverznej drámy*. Bratislava: VEDA, 2010, s. 13.

[2] KERATA, Laco. Večera nad mestom. In: KERATA, Laco. *Dobro Hry*. Bratislava: Divadelný ústav, 2022, s.98.

[3] ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenskej drámy 20. storočia*. Bratislava: Divadelný ústav, 2011, s. 705.

[4] OLEKŠÁK, Roman. Negativisti. In: ČIRIPOVÁ, Dáša (ed.). *Dráma 2001*. Bratislava: Divadelný ústav, 2002, s. 109.

[5] Tento pojem definoval Miloš Mistrík vo svojej knihe *Aj dráma je len človek*. Význam nehrdinu vyplýva z nedostatočných či absentujúcich vnútorných motivácií postavy, ktoré by potenciálne kreovali celistvý dramatický charakter.

[6] PORUBJAK, Martin. 2006. Všetko je tovar, tovar je všetko? In: *Roman Olekšák*: *Smajlíci*. Bratislava: KK Bagala, 2006, s. 165.

[7] KNOPOVÁ, Elena. 2008. *Premýšľanie o slovenskej dráme po roku 1990 v priestore dvoch koncepcií*. In: Slovenské divadlo, [online]. č. 4, 56, s. 381. [cit. 1.4.2023]. Dostupné na: https://www.sav.sk/journals/uploads/03180922Divadlo4-08.pdf

[8] ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenského divadla II*. Bratislava: Divadelný ústav, 2020, s. 184.

[9] ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenského divadla II*. Bratislava: Divadelný ústav, 2020, s. 184.

[10] ŠTEFKO, Vladimír a i. *Dejiny slovenského divadla II*. Bratislava: Divadelný ústav, 2020, s. 190.

[11] KNOPOVÁ, Elena. *Svet kontroverznej drámy*. Bratislava: VEDA, 2010, s. 41-42.