

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra činoherního divadla

Dramaturgie

DIPLOMOVÁ PRÁCE

OD INTERPRETACE K AUTORSTVÍ

Barbora Hančilová

Vedoucí práce: prof. MgA. Jan Vedral, PhD.

Oponent práce: prof. MgA. Zuzana Sílova, Ph.D.

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

THEATRE FACULTY

Drama department

Dramaturgy

FROM INTERPRETATION TO AUTHORSHIP

Barbora Hančilová

Supervisor : prof. MgA. Jan Vedral, PhD.

Opponent : prof. MgA. Zuzana Sílova, Ph.D.

Date of presentation:

Academic degree to be obtained: MgA.

Prague, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

ABSTRAKT

V této práci se zabývám návratem k příběhu v současné dramatičce. Metodou dramaturgické analýzy a jejího zobecnění zkoumám, jaké formální prostředky využívají k vyprávění příběhu současní dramatičtí. Snažím se reflektovat, jak se v jejich tvorbě odráží vliv post-dramatického divadla, filmu, seriálu a virtuální komunikace. Na základě rozboru jednotlivých her zkoumám, jak se může způsob vyprávění přizpůsobovat tématu her. Zajímá mě, jak mohou autoři svojí tvorbou uchopovat současný chaotický svět a syntetizovat jej v příběh. Ve své práci tvrdím, že absence jednotného dramatického stylu ústí ve formální eklektičnost současných dramatiků. Popisuji roztříštění divácké obce a pokládám otázku, zda může současný autor psát nejen malé příběhy pro omezené publikum, ale zda může najít způsob, jak napsat hru ze současnosti pro velké jeviště. Dále se zabývám vztahem textu a jeho realizace v současném divadle. Zabývám se postavením autora textu ve vztahu k tzv. metakreativní nebo též tzv. autorské režii. V praktické části diplomové práce se věnuji svým dramaturgickým zkušenostem v rámci magisterského studia a svým autorským pokusům o dramatické texty. V této části se věnuji tématu úpravy textu a zásahu do cizího díla a dále popisuji vznik vlastních her z hlediska volby tématu a prostředků.

ABSTRACT

In this Master's Thesis I analyze the comeback of story in contemporary drama. I use the method of dramaturgical analysis and its generalization; I examine what formal means contemporary playwrights use. I try to reflect on how are their plays influenced by post-dramatic theatre, films and series and virtual communication. I try to explore how the storytelling of the plays can change according to the depicted theme of the play. I am interested in finding out how contemporary playwrights can get hold of today's chaotic world and synthesize it into a story. I claim in my thesis that the absence of a universal style results in contemporary playwrights' formal eclecticism. I describe the atomization of the audience and I try to question whether a contemporary playwright can write not only small stories, but if they can find a way to write a play about today's reality for a big stage. I also address the issue of the relationship between text and its staging in contemporary theatre. I address the position of the playwright in relation to so called metacreative or so called authorial directing. I consider the boundaries of interpretation and authorship. In the practical part of this thesis I reflect on my dramaturgical experience during my Master studies and on my playwrighting experience. In this part I write about the adaptation of plays of others and describe the creative process of writing my plays focusing on the choice of central theme and formal means.

Obsah:

1. ÚVOD

2. Způsoby vyprávění příběhu a současné drama

2.1 Stavba dramatu; vliv postdramatiky a „coolness“ dramatu; nový realismus

2.1.1. Narativnost a monologičnost; střet dramatického a epického principu

2.1.2. Fragmentárnost, mozaika, multi-protagonista; vliv sociálních médií

2.1.3. Využití flashbacku a nelineárního času

2.1.4. Sériovost, seriálovost, serióznost?

2.1.5. Jazyk

2.1.6. Autor jako „formální chameleon“

2.1.7. Divák

3. Vztah textu a metakreativní režie; pozice autora

3.1. Britský ekosystém „nové hry“

3.2. O nové britské dramate s přihlédnutím ke knize Alekse Sierze *Rewriting the Nation*

3.3. Fáze interpretace v divadelním procesu

4. Vyprávět příběh?

5. Praktická část práce

5.1. Dramaturgické zkušenosti s úpravou a výkladem textu

5.1.1. Téměř Tři sestry

5.1.2. Dobrý člověk ze Sečuanu

5.1.3. Love and Information

5.1.4. Shrnutí

5.2. Pokusy o autorství

5.2.1. Kamarádi (malé závislosti)

5.2.2. Identity

5.2.3. Za dveřmi

5.2.4. Trollové mezi námi

6. Závěr

7. Seznam použitých pramenů a literatury

1. ÚVOD

V této práci se budu zabývat především návratem příběhu v současné dramatice a podobami, které na sebe příběh v současné dramatické tvorbě bere. Domnívám se, že po experimentech dvacátého století, po nedůvěře v příběh, která se odráží v tvorbě autorů avantgardních, absurdních a později postdramatických, se příběh do dramatiky vrací. Jean-François Lyotard ve své knize *O postmodernismu*¹ popisuje nedůvěru postmoderní společnosti v příběhy. Myslí tím především tzv. legitimizační příběhy, velké narativy, které legitimizují moc a poskytují závaznou interpretaci světa. Tvrdí, že po excesech druhé světové války, po vyvraždění celého jednoho lidu, ztratily velké legitimizační příběhy svou věrohodnost. Příběh s sebou nese kauzální provázání událostí, čímž těmto událostem dává jednotící smysl. Odklon od příběhu se projevil v dramatu v návaznosti na tuto nedůvěru v existenci jednotícího smyslu, Patočkovými slovy ve „společný duchovní horizont“². Domnívám se, že v dramatu v současné době nedůvěra v příběh opadá a hry „nového realismu“³ se příběhu znovu chápou. Formální prostředky, které současní autoři používají, aby mohli uchopovat a interpretovat vnější svět, jsou ovšem silně ovlivněny post-dramatikou, filmy a seriály a v neposlední řadě virtuálním světem, který přináší nové způsoby komunikace. Podle Iva Osolsobě je divadlo komunikace komunikací o komunikaci⁴; soudobého dramatického autora výrazně ovlivňují nové způsoby komunikace a autor proto musí hledat způsob, jak tento posun v komunikaci zobrazit. „Drama vždy nějak souviselo s duchem proměnlivé doby.“⁵ Domnívám se, že formální prostředky, které současní divadelní autoři volí, svou dobu odráží. Autoři se snaží najít způsob, jak zrcadlit společenské a komunikační proměny. Ve své práci proto používám metodu dramaturgické analýzy jednotlivých děl současných autorů a jejího zobecnění. Snažím se vysledovat některé

¹ Lyotard, J.-F.: Přípisek k příběhům, in *O Postmodernismu*, přel. Pechar, J., Filosofický ústav AV ČR, 1993, ISBN: 80-7007-047-1, s.29

² Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9, s.162

³ *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi* nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1

⁴ https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8084638/Osolsobe_KOMUNIKACE.pdf

⁵ Vedral, J.: *Horizont události, Pražská scéna*, 2015, ISBN: 978-80-86102-96-5, s.119

vyprávěcí principy a výrazové prostředky, které se uplatňují v současné dramatické plošně a souvisejí s proměnami ve vnímání světa. Proto vycházím i z některých sociologických studií (především z *Vyhořelé společnosti* německého sociologa Byung-Hana), abych ukázala, jak proměny dramatu odrážejí společenské změny a tendence. Dále se v teoretické části budu zabývat tím, jaké postavení má autor v dnešním středoevropském divadle, v němž převládá metakreativní⁶ přístup režiséra a text je vnímán jako materiál.

V druhé části práce se budu tímto tématem zabývat skrze optiku vlastních pokusů o drama (nad texty *Kamarádi*, *Identity*, *Za dveřmi* a *Trollové mezi námi*) a popíšu své dramaturgické zkušenosti svázané s magisterským studiem (inscenace *Téměř Tři sestry* a *Dobrý člověk ze Sečuanu*).

⁶ Císař, J.: *Proměny divadelního jazyka*, Melantrich, Praha, 1986

2. ZPŮSOBY VYPRÁVĚNÍ PŘÍBĚHU A SOUČASNÉ DRAMA

2.1. „Klasická“ stavba dramatu; vliv postdramatiky a coolness dramatu; nový realismus

V následujících podkapitolách se pokusím popsat některé přístupy k vyprávění, které využívají současní dramatici a ke kterým se současná tvorba uchyluje pod vlivem několika desetiletí působícího rozmachu postdramatiky, tzv. coolness dramatu a pod vlivem filmu. Chci zároveň reflektovat, jak některé z těchto nově nalezených formálních přístupů pomáhají k zobrazení současného světa a jeho proměňujících se forem komunikace (např. odosobněná komunikace uvnitř virtuálního prostoru).

Pro definici dramatického příběhu vystavěného „klasickým“⁷ způsobem si (paradoxně) dovolím citovat amerického scenáristu a teoretika scenáristiky, Roberta McKeeho. „Klasická stavba znamená příběh postavený na aktivním protagonistovi, který bojuje s primárně vnějšími antagonistickými silami, aby mohl sledovat svůj cíl skrze kontinuální čas uvnitř konzistentní a kauzálně pro- vázané fiktivní reality až k uzavřenému konci absolutní a nezvratitelné změny.“⁸

Tento princip, divácky velmi úspěšný, byl v dramatu soustavně narušován v průběhu dvacátého století avantgardou, později absurdním dramatem a post-dramatikou. Tyto vlivy narušují vládu uzavřeného příběhu, který tím, že události kauzálně řetězí, dává těmto událostem jednotící smysl. Hans-Thies Lehmann ve své knize *Postdramatické divadlo* píše, že: „Celek děje, této teoretické fikce, zakládá logos totality, v níž je krása svou podstatou vnímána jako dokonalé ovládnutí vývoje času. Drama znamená plynutí času kontrolo-

⁷ Jeho pojetí „klasické“ stavby vychází z hollywoodské tradice. Jde o model, který je jen jednou z možných interpretací Aristotela, pramení z tradice well-made play, a následného modelu prezentovaného v *Technice dramatu* Gustava Freytaga.

⁸ „Classical design means a story build around an active protagonist who struggles against primarily external forces of antagonism to pursue his or her desire, through continuous time, within a consistent and causally connected fictional reality, to a closed ending of absolute, irreversible change.“
McKee, R: *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, HyperCollins e-books, 1997, ISBN 0-06-039168-5, s. 44

vané a zmapovatelné.“⁹ Postdramatika oproti tomu požaduje jiný typ zobrazování, který by odpovídal dnešnímu vnímání světa. „Ve svém eseji *Břemeno času* vztahuje Marianne van Kerkhoven [...] jazyk nového divadla k 'teorii chaosu, která předpokládá, že realita se skládá spíš z nestálých systémů, než uzavřených okruhů, umění na to odpovídá dvojnácností, polyvalencí a simultaneitou' [...] Syntéza je obětována, aby namísto ní došlo ke zhuštění intenzivních okamžiků.“¹⁰

Postdramatika tedy popírá kauzální řetězení událostí, které by těmto událostem dávalo smysl. Odráží tento projev nedůvěry v příběh opravdu dnešní dobu? Německý sociolog Byung-Chul Han píše ve své publikaci *Vyhořelá společnost* o dnešní době jako o době bez událostí. Mluví o krizi vnímání času skrze vyprávění, narativ, protože dnešní společnost žije ve sledu nekonečných „ted“. Dnešní společnost se zoufale bojí stárnutí a uchovává jednotlivé okamžiky v záplavě fotografií sdílených na sociálních sítích. „Příčinou dnešní krize času není zrychlování, ale temporální rozptýlení a disociace, [...] víření času a jeho rozpad do sledu diskretních, atomizovaných momentů přítomnosti.“¹¹ Snad i proto se dramatici stále častěji uchylují k jednotlivým „obrazům“, fragmentárnímu způsobu psaní, jednotlivým polaroidům. Zdá se, že naše současné vnímání odpovídá spíše aporiím, nikoli kontinuu. Nivelizuje se závažnost jednotlivých událostí. Pro drama je to tedy doba složitá.

Zobrazování života mimo příběh má ale svá velká úskalí. Jedno z nich je divácká neúspěšnost. Robert McKee, zastánce tradičně vyprávěného příběhu, tento odliv divácké pozornosti vykládá takto:

„Jak se stavba příběhu oddaluje od děje s realizovaným obloukem (Archplot) a posouvá se blíže ke vzdáleným koutům Mini-děje, Anti-děje a Ne-děje, *publikum se zmenšuje*.

⁹ „The „whole of the plot, a theoretical fiction, founds the logos of a totality, in which beauty is intrinsically conceived of as mastery of the temporal progress.. Drama means a flow of time, controlled and surveyable. Lehmann, H-T.: *Postdramatic Theatre*, translated by Karen Jürs-Murphy, 2006, Routledge, ISBN 0-203-08810-7 Master e-book, s.39

¹⁰ „In her essay *The Burden of Times*, Marianne van Kerkhoven, (...), relates the new theatre language to „chaos theory, which assumes that reality consists of unstable systems rather than closed circuits, the arts respond to this with ambiguity, polyvalence and simultaneity (..) Synthesis is sacrificed in order to gain, in its place, the density of intensive moments.“ Lehmann, H-T.: *Postdramatic Theatre*, translated by Karen Jürs-Murphy, 2006, Routledge, ISBN 0-203-08810-7 Master e-book, s. 82

¹¹ Byung-Chul Han: *Vyhořelá společnost*, přel. Baroš, R., Rybka Publishers, 2016, ISBN: 978-80-87950-05-0, s.110

Tato atrofie nemá co dočinění s kvalitou či její absencí. [...] ...publikum se zmenšuje z tohoto důvodu: Většina lidských bytostí věří, že jejich život přináší uzavřené zkušenosti úplné, nezvratitelné změny; že jejich největší zdroje konfliktu jsou jim vnější; že jsou jedinými a aktivními protagonisty své vlastní existence; že jejich existence se rozvíjí v kontinuálním čase uvnitř konzistentní, kauzálně propojené reality; a že uvnitř této reality se události dějí ze zdůvodnitelných a smysl dávajících důvodů. Od chvíle, kdy se náš první předek podíval do plamenů, které sám vytvořil, a pomyslel si „já jsem“, je tohle způsob, jak lidské bytosti viděly svět a sebe v něm. Klasická stavba je odrazem lidské mysli.“¹²

Současná dramatika často tyto principy narušuje, aby zobrazila svět v jeho složitějších proměnách. Často upouští od zobrazení jednajících postav, využívá mluvčích a principu narativního (vyprávění). Narušuje tím základní prvky tragédie, jak je pojmenoval Aristoteles ve své *Poetice*: „Je tedy tragédie zobrazení děje vážného a úplného, který má určitý rozsah, [...] užívá jednajících postav, nikoli vyprávění a působí skrze soucit a strach očištění takových citů. [...] Nejdůležitější [...] je sestavení událostí; není přece tragédie zobrazením lidí, nýbrž jednání a života. [...] ...jsou tedy cílem tragédie události a děj.“¹³

Navzdory tomu, že současná dramatika často upouští od předvádění jednajících postav, vrací se část současné dramatické tvorby ovlivněné „novým realismem“¹⁴ (viz. níže) k tomu, co měl Aristoteles za nejdůležitější: k dějovosti, k příběhu. Aby mohl současný autor interpretovat svět kolem sebe, hledá nové formální prostředky, které často přebírá z post-dramatických textů. Příběh tedy vypráví, ale inovovanou formou. Někdy kauzálně řetězí události v logice příběhu, ale využívá přitom nelineárního času; často nepracuje pouze s

¹² „As story design moves away from the Archplot and (...) toward the far reaches of Miniplot, Antipplot, and Nonplot, *the audience shrinks*. This atrophy has nothing to do with the quality or a lack of it. (...) ...the audience shrinks for this reason: Most human beings believe that life brings closed experiences of absolute, irreversible change; that their greatest sources of conflict are external to themselves; that they are the single and active protagonists of their own existence; that their existence operates through continuous time within a consistent, causally interconnected reality; and that inside this reality events happen for explainable and meaningful reasons. Since our first ancestor stared into a fire of his own making and thought the thought, „I am“, this is how human beings have seen the world and themselves in it. Classical design is a mirror of the human mind.“

McKee, R: *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, HyperCollins e-books, 1997, ISBN 0-06-039168-5, s.60

¹³ Aristoteles, *Poetika*, přel. Julie Nováková, Praha, 1962, Orbis, s. 41

¹⁴ Augustová, Z.: Změna paradigmatu v německojazyčném divadle a dramatu, in *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s. 26

dramatickou situací jako jediným stavebním kamenem pro rozvíjení příběhu a uchyluje se k naraci.

Napříč evropskými zeměmi se od začátku nového tisíciletí šíří „nový realismus“¹⁵; autoři, kteří by se do tohoto směru dali zahrnout, inkorporují vlivy konce minulého století: to jest tendence postdramatické a vliv tzv. coolness dramatiky. Současní dramatici, pokud nejdou vysloveně ve stopách čisté postdramatiky a chtějí vyprávět příběh, upravují k tomu své prostředky tak, aby odpovídaly i vývoji režijního přístupu, který je vlivem postmoderny většinou metakreativní.¹⁶ Autoři na tuto tendenci odpovídají tím, že sevřené dramatické struktury nabourávají narativními principy, monologizací, časovými skoky. Tyto principy přitom nejsou pouze formálními hříčkami, ale snahou o to zachytit vnímání současného člověka. Tyto tendence (obrazně tomu říkejme střet německého a britského vlivu konce 20. století) se objevují, zdá se, u dramatiků rozdílné evropské provenience. Dá se říci, že „nový realismus“ je styl panevropský.¹⁷ Vyprávění příběhu jakkoli fragmentárním či narativním způsobem využívají současní dramatici k tomu, aby mohli sdělit téma. „Od poloviny 90. let totiž sílí potřeba divadlem opět vypovídat o problémech současného světa, potřeba společensko-kritického a v nejširším slova smyslu politického divadla a dramatu. [...] Někteří autoři přitom alespoň ve formální rovině kombinují dramatické prvky s postdramatickými inovacemi, a to v různém modu jejich vzájemné 'koexistence'.“¹⁸

V následujících kapitolách se budu věnovat některým ukázkám formálních postupů, které odrážejí proměny ve vyprávění příběhů a vnímání současného světa.

¹⁵ Augustová, Z.: Změna paradigmatu v německojazyčném divadle a dramatu, in *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s. 26

¹⁶ Režie pouze neinterpretuje text dramatu tak, aby realizovala jeho smysl, ale často přidává nový smysl komentováním, ironizací či úplnou negací smyslu původního; současná režie často pracuje s intertextualitou.

¹⁷ *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi* nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1

¹⁸ Augustová, Z.: Změna paradigmatu v německojazyčném divadle a dramatu, in *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1

2.1.1. NARATIVNOST A MONOLOGIČNOST; střet dramatického a epického principu

Současné drama ovlivněné postdramatikou často využívá narativních principů, které může i nemusí kombinovat s dramatickými situacemi. Výrazně se tato tendence objevuje v tvorbě německých autorů jako je Ronald Schimmelpfennig, Dea Loher, Felicia Zeller. Narativnost se v posledních letech stala natolik využívaným principem, že se dá označit za určitý „mainstreamový“ vyprávěcí princip současného dramatika. V kontextu britské dramatiky vykristalizovala v dramatičce Sarah Kane, která inspirovala další autory k experimentům s narativností a postdramatickými principy vyprávění (Martin Crimp, Dennis Kelly). Navzdory tomu je stále britská dramatika silněji zakořeněná v tradici well-made play a vyprávění příběhu prostřednictvím dramatické situace. Za současných autorů střední britské generace využívá kombinace dramatického a narativního principu Dennis Kelly například ve své hře *Láska a peníze*. Specifické u Kellyho je, že používá e-mailovou konverzaci na začátku hry, výrazně pracuje s monologizací, hraje si s formou, ale přesto vypráví velmi konkrétní - a svou brutalitou skoro „in-yer-face“¹⁹ - příběh.

Narativnost, tedy vyprávění, narozdíl od předvádění, byla v minulosti spojována spíše s prózou.²⁰ Výhody inkorporace narativních principů do dramatu jsou nasnadě. Zatímco v klasickém dramatu se vše děje teď a tady, před našima očima, příběh se předvádí, epika má k dispozici možnost čtenářského odstupu a vyprávění *ex post*. Zároveň narativnost umožňuje větší svobodu práce s událostmi oproti dramaticky sevřenému časoprostoru.

Situace postav dramatu je většinou koncentrovaná, v jedné situaci se otevírá více různých témat, problémů. Jde o křižovatku různých životních cest daných postav, soustředěnou do jednoho bodu. Ibsen pro toto nahromadění využíval „pozdržené expozice“, díky níž se teprve v průběhu děje hry divák (či čtenář) dozvídá tajemství uložené v minulosti postav. Klasicistní drama, vycházející z

¹⁹ termín Alekse Sierze; Sierz.A: *In-Yer-Face Theatre*, Faber and Faber Limited, 2000, ISBN 0-571-20049-4

²⁰ Nejsilněji je příklon k narativnosti patrný v německém kontextu, kde přetrvává vliv Brechtova „epického dramatu“. Lehmann považuje epicizaci dramatu za pouze jeden z projevů posunu v divadelním textu oproti „čistému dramatu“. Vymezuje se proti Szondiho pojetí epicizace. Podle Szondiho jsou veškeré projevy odklonu od „čistého dramatu“ svého druhu epicizací; v kontrastu k dramatickému principu staví princip epický jako přímý protipól. V německém kontextu silně ovlivněným Brechtem je příklon k diegezi namísto mimeze velmi silný. - „pure drama“, Lehmann, H-T.: *Postdramatic Theatre*, translated by Karen Jürs-Murphy, 2006, Routledge, ISBN 0-203-08810-7 Master e-book

volnějšího aristotelského dramatu, definuje pro drama nutnost tří jednot (místa, času a děje). Děj dramatu je zhuštěný do jednoho rozhodujícího momentu, často na jedno místo.

Aristoteles k tomu říká: „Epopěj se shoduje s tragédií potud, že zobrazuje slovem a to ve verši, lidi ušlechtilé; že však užívá stále téhož verše a je vyprávěním, tím se od ní liší. Dále se od ní liší trváním děje; tragédie usiluje vystačit s jedním oběhem slunce nebo ho překročit jen málo, kdežto epopej je časově neomezená a to je veliký rozdíl, ačkoli si původně v tomto směru počínali v tragédiích stejně jako v eposech.“²¹

Rozdílný je tedy u epiky a dramatu *chronotopos*. Vezměme si *Vojnu a mír* Tolstého. Děj tohoto díla je rozprostřen na obrovské ploše časové i geografické. Navzdory tomu, že můžeme v románu sledovat linie hlavních postav (Nataši, Bolkonského, Bezuchova, Nikolaje), sledujeme je zcela jinak, než je tomu v dramatu v jeho „klasickém“ pojetí, kde se charakter (ve smyslu charakterizace, povahových specifik) rozkrývá na základě vespolečného jednání²² postav. Teprve v interakci s ostatními postavu objevujeme. U *Vojny a míru* je to jinak. Ačkoliv není román psaný ich formou, děj sledujeme mnohem více očima jednotlivých postav, tedy subjektivně zbarvený. Můžeme sledovat jejich myšlenkové pochody v intimitě, kterou jevištní monolog ani dialog neposkytují. Vidíme svět jejich očima. Vzpomeňme sugestivní moment, kdy Nikolaj jako čerstvý dragoun stojí na přehlídce a kolem projíždí car. Dojem naprostého oslnění, naprostého uchvácení idolem, ikonou, státnickou i svatou osobou, je pocíten velmi intimně a zároveň sdílený s ostatními stovkami vojáků na přehlídce. Tento způsob vyprávění se podobá kamerovému vidění. Postava dává čtenáři „fokus“, stává se fokalizátorem příběhu, dění vnímáme skrze vnitřní prožívání postavy. Tyto pasáže jsou potom u Tolstého navzdory tomu, že píše er formou, zbarvené podobně jako u textů psaných ich formou. Nejsou jen popisem dění; přes popis myšlenek a *dojmů* se více přibližují lyrice. Tyto tendence lze vypočítat právě v současné dramatice. Autoři často využívají fokalizačního principu, narace, dochází k monologizaci dramatu. Naraci v jejich lyrických možnostech využívá Ronald Schimmelpfennig například ve své hře *Černá voda* (které se budu věnovat v následující kapitole). V současném dramatu se příklon k narativnosti a s tím spojené monologizaci pojí s postupy, které umožňují právě popis dojmů, ale i vyprávění na širším časovém poli.

²¹ Aristoteles, *Poetika*, přel. Julie Nováková, Praha, 1962, Orbis, s. 40

²² Zich, O.: *Esetetika dramatického umění*, Panorama, Praha, 2. vydání, 1986

Zajímavou epickou strukturu má hra Stefana Massiniho *Lehman Trilogy* (*Lehman Brothers*). Tato italská hra formou epické básně vypráví osud celé dynastie Lehmannových, zakladatelů zprostředkovatelství a bank. Dříve by tento typ příběhu příslušel spíše románu, v současné době se sága rodu, jejímž prostřednictvím je tematizována vláda peněz, vznik kapitalismu, abstrahování bohatství od materiálního prodeje až k ekonomickým krizím způsobeným neexistencí hmotně jistěných a podložených financí, inscenuje s úspěchem a divácky přitažlivě na jevišti (ať už jde o inscenaci Michala Dočekala v Huse na Provázku, kde text přejmenovali na divácky přitažlivější *Dynastii*²³, nebo milánská inscenace Luca Ronconiho²⁴).

Zajímavým příkladem narativnosti a zde s tím ruku v ruce jdoucí monologizace v současném dramatu je hra Ivana Vyrypajeva *Iluze*. Vyrypajev v ní využívá místo postav mluvčí, vypravěče. Dvě ženy a dva muži kolem třicítky se vzájemně doplňují a vyprávějí příběh dvou manželských párů přes osmdesát. Čtyři aktéři na sebe nereagují v tradičně činoherním slova smyslu, jejich monology jsou navzájem provázané tematicky a příběhově. Nic se v *Iluzích* neděje tady a teď, všechno je ex post. Začínáme na smrtelné posteli jedné z postav, teprve postupně odkrýváme minulost dvou manželských párů a jejich spleť vztahů.

Vyrypajev aktivizuje divákovu představivost tím, že divák může postupně odhalovat příběh pomocí vyprávěných historek, anekdot, srdceryvných vzpomínek. Celek je složený ze střípků, z fragmentů, který nevytváří dokonalý obraz, divákovi po konci *Iluzí* zůstávají prázdná místa na mapě, ale právě ona jsou na textu tak lákavá. Vyrypajev touto formou a podivnou nedokončeností tematizuje nejistotu a neuchopitelnost života. Zhruba v polovině textu První žena říká: „A v ten moment Sandra pochopila, že život se skládá z jakýchsi drobných a různobarevných střepeň. A že v životě není nic uceleného, že jsou jen jakési drobné potrhane kousky, že neexistuje jediný příběh a je jen spousta epizod, že není nic hlavní a jsou jen maličkosti a detaily... Sandře se najednou zdálo, že v tom světě, ve kterém žije, chybí něco jednotícího, nějaký celek.“

Tato citace zastupuje nejen pohled jedné postavy, ale celé generace autorů silně ovlivněných teorií chaosu, postdramatikou i dřívějšími vlivy: cíleným zborcením smyslu u absurdních autorů, relativizací skutečnosti ve společen-

²³ <https://www.provazek.cz/repertoar/dynastie>

²⁴ <https://www.piccoloteatro.org/en/2016-2017/lehman-trilogy>

ském diskurzu druhé poloviny dvacátého století i vědeckými teoriemi jako je teorie strun, která předestírá skutečnost jen jako jednu z možných. Méně kauzální provázanosti v podobně narativní a monologické formě využívá hra *Pornography* Simona Stephense, která simultánně rozvíjí zdánlivě každodenní monology osmi postav, které spolu nijak nesouvisí - až na to, že se všechny odehrávají v den bombového útoku r. 2005 v Londýně a jednou z postav je terorista.

Jedním z projevů monologizace našeho vnímání světa jsou nová média jako je Facebook, kde lidé nemluví spolu, ale vyjadřují se v ich formě pomocí statusů, navíc k obecenstvu názorově spřízněnému. Nedochozí k opravdovému dialogu názorů z opačných stran politického spektra, dochází k fenoménu tzv. „echo chamber“ (komory ozvěn) - jedinec je na Facebooku uzavřen ve své společenské skupině, která sdílí a odráží jeho názory.²⁵ Průvodním jevem této proměny a přechodu k monologičnosti v našem vnímání je pravděpodobně i atomizace společnosti, odtržení nejen jednotlivých společenských skupin od sebe, ale i jednotlivců od sebe navzájem. Nikdy nebylo tak velké množství lidí žijících naprosto osamělými životy. Vazby nejužších vztahů se třepí a jednotlivci se uzavírají do soukromí. S tím upadá schopnost dialogu, veřejné debaty, jednotlivci se zaměřují na ukojení aktuálních potřeb a upadá funkce obce - ztrácí se společná myšlenková agora, drama jako vespolné jednání teď a tady mizí, nahrazují ho výkřiky ve virtuálním prostoru. Jednotlivci nechtějí diskutovat, ale pouze své názory prezentovat. Dochází k sebezprezentaci a sebescénování²⁶.

„Tendence k nahrazení intersubjektivitu intrasubjektivitou v postdramatických divadelních textech postihuje stav společnosti, v níž pocit opuštěnosti narůstá úměrně exponenciálnímu růstu sociálních kontaktů a vazeb v přeplněných megapolích.“²⁷

S principem monologizace a vyprávění jsem pracovala u her *Kamarádi* a *Identity*, o jejich vzniku budu psát v druhé části diplomové práce.

²⁵ Experiment Josefa Šlerky se zakládáním falešných profilů na facebooku a vyhodnování, jak moc jsou informace na facebooku tzv. „rámovány“: <https://www.youtube.com/watch?v=7Lgsgl0yRFs>

²⁶ Vostrý, J., Vojtěchovský, M.: *Obraz a příběh*, KANT, Praha, 2008, ISBN: 978-80-86970-86-8

²⁷ Vedral, J.: *Horizont události*, Pražská scéna 2015, ISBN: 978-80-86102-96-5, s.34

2.1.2 FRAGMENTÁRNOST, MOZAIKA, MULTI-PROTAGONISTA; VLIV SOCIÁLNÍCH SÍTÍ

Sociální sítě způsobují v našem vnímání neschopnost se koncentrovat a roztržité vnímání u počítače či mobilu pak dál ovlivňuje vnímání i mimo virtuální prostor. Rytmus doby udává překlíkávaní oken v počítači. Naše vnímání je roztržité a tomu odpovídá i fragmentarizace vyprávění. Doba odmítá pomalost a souvislé soustředění a upřednostňuje neustálý shon. Rychlé střídání obrazů dnešní nekoncentrovanou mysl uklidňuje, protože je jí známé. Pomalejší vývoj děje má dnešní mysl problém sledovat.

Autoři využívají často k vyprávění krátké za sebou jdoucí obrazy. Někteří je provazují do kauzálně spojitého děje; častým úkazem jsou volně provázané mozaiky, kde se příběh skládá ze střípků postupně, aby dostal smysl později; v intencích postdramatického divadla dochází i ke skladbě kauzálně neprovázaných obrazů, které se pojí pouze tematicky. Pokud mluvíme v dnešní době o „fragmentárnosti“ vyprávění a o psaní jako o skládání těchto střípků v novém kontextu, můžeme pohlížet na tvorbu jako skládačku nenahodilých prvků – prvků, které se dotýkají původního sujetu, tematicky jsou s ním příbuzné.

Častým úkazem, který umožňuje snazší vnímání divákovi uvyklému na seriály a vnímání internetových sdělovacích prostředků, je princip více dějových linek.²⁸ Robert McKee tento způsob vyprávění pojmenovává jako multiplot.²⁹ Simultánní děj často využívá více postav, vnitřní konflikt, pasivní protagonisty a otevřený konec. Princip několika dějových linek je vlastní seriálové tvorbě, která typicky sleduje více postav (*Sex ve městě*, *Girls*). Tyto seriály nebývají většinou těmi z tvorby quality TV, s uzavřeným dějem uvnitř série, ale seriály na pokračování - děj se rozvíjí na základě zobrazení každodennosti donekonečna. Princip multiplotu a sledování příběhu několika protagonistů je hojně využíván i v dramatické tvorbě i ve filmu. Starším příkladem tohoto principu vyprávění jsou například Ravenhillovy *Polaroidy*. Mozaikovitost současné dramatiky je nejvíce patrná v německém kontextu. Tímto způsobem pracují Dea Loher (např. *Poslední oheň*), Ronald Schimmelpfennig (*Čtyři světové strany*), Falk Richter (např. *Porucha*). Z nejnovějších her je to například koláž *Kalhoty*,

²⁸ Tento princip přitom není novým objevem, používá ho už Shakespeare, např. ve *Večeru tříkrálovém*, v dnešní době je ovšem velmi rozšířený.

²⁹ McKee, R: *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, HyperCollins e-books, 1997, ISBN 0-06-039168-5, s. 51

kolo, žena Stefana Wipplingerera. Tato hra skládá vedle sebe příběhy několika obyvatel města, které spojuje i nespojuje téma vlastnictví a majetku.

Porucha Falka Richtera využívá simultánní děje, u nichž ze začátku není jasné, zda jsou jakkoli provázány. Jednotlivé příběhy se odehrávají o Vánocích a odhalují osamělost jednotlivců žijících odtrženě ve velkoměstě. Situovanost do času Vánoc s tématem osamělosti ostře kontrastuje. Zároveň je jedna z hlavních postav režisérem a autorem hry, kterou s ním herci zkouší i na Štědrý den - ve hře se tedy kromě jednotlivých ze začátku zdánlivě nespojitých linek objevuje i princip divadla na divadle. Neustálé rádiové hlášení o extrémním počtu nehod, silně jazykově stylizované, dodává struktuře rámeček konkrétní noci a další aspekt formálního obohacení a zcizení dramaticky vystavěných situací.

Zcela bez kauzální provázanosti, a tedy opravdu jen s formou fragmentů, pracuje hra *Láska a informace* od Caryl Churchill. Hra napsaná v roce 2010 je jedním z nejlepších divadelních ztvárnění informačního věku. Padesát osm narativně nepropojených scén je rozděleno do sedmi sekcí, do nichž jsou situace zařazeny na základě tematické příbuznosti. Každá ze sekcí tak vypovídá o jiném tématu a jiným způsobem nahlíží na téma hlavní: na to jak informační věk mění lidskou komunikaci, vztahy a lidství celkově. Jednotlivé situace nemají specifikované postavy a v každé situaci jde o někoho jiného. Konkrétní jsou vždy jen nadpisy situací. Témata jednotlivých sekcí nejsou pojmenována a je na inscenačním týmu, aby je vytušil a následně pojmenoval. Jak bylo zmíněno v úvodu: pokud je divadlo komunikace komunikací o komunikaci, jak tvrdí Ivo Osolsobě, pak soudobý dramatický autor nemůže jinak, než nové druhy komunikace brát v potaz. Je otázka, jak zobrazovat komunikaci na sociálních sítích a jak zobrazit posun, který v našem vnímání sociální sítě vytvořily.

Pokouší se o to česká hra *#hashtag* Terezy Březinové, která byla v roce 2015 vybrána do finále Dramatické soutěže (bývalé ceny Alfréda Radoka). Celý děj hry se odehrává ve facebookové hromadné konverzaci několika přátel, kteří tu domlouvají schůzky, nebo jen vyprávějí o tom, co zrovna zažili. *#hashtag* vypráví děj lineárně. Problémem hry je, že ke konfliktům dochází mimo předváděný děj hry - v reálném životě a na facebooku se o něm pouze referuje. Facebooková konverzace je už svou podstatou vyprázdněná. Je výhodná pro domlouvání schůzek, pro organizaci, nebo vzájemné utahování si ze sebe, posílání vtipů. Do virtuálního prostoru ale příliš nejde situovat opravdový konflikt. Jako formát je facebooková komunikace přitažlivá a vypovídá o své

době, ale reálný konflikt, z něhož by mohla vzniknout (či vyplynout) dramatická situace se musí stát „naživo“. Forma facebookové konverzace je proto apriori vyprázdněná a o vyprázdněnosti i vypovídá.

Zajímavým experimentem v oblasti filmu byl seriál *Semestr*³⁰. Jeho děj se odehrává na počítačových obrazovkách jednotlivých postav. Sledovat ovšem neustálé překlikávání je i pro pozornost člověka uvyklého mediálním sítím nepříjemné, neusledovatelné. V *Semestru* nedochází k dostatečné stylizaci – způsob vyprávění je převeden v poměru jedna ku jedné z reality do filmu. To, co jsme ale ochotni sledovat, když jde o komunikaci s přáteli na facebooku, neodpovídá tomu, co jsme ochotni vnímat v uměleckém zobrazení, kde roztržitost ubírá sdělení.

Se zobrazením komunikace ovlivněné nebo se přímo odehrávající na sociálních sítích jsem se zabývala v několika svých hrách. Okrajově jsem tento princip využívala v *Kamarádech*, v *Identitách* a tématem se mi internetový prostor stal ve hře *Trollové mezi námi*. U prvních dvou her jsem silně využívala multi-protagonistů, fragmentárnějšího způsobu vyprávění. Dále se budu popisem vzniku her zabývat v druhé části magisterské práce.

2.1.3 VYUŽITÍ FLASHBACKU A NELINEÁRNÍHO ČASU

Práce s flashbackem se ve scenáristice stala takřka povinnou pomůckou pro rozvíjení příběhu a zařadila se tak k mainstreamovým vyprávěcím prostředkům. V dramatice se střídání časových rovin rovněž stalo velmi oblíbeným principem. Specifickým okruhem je série her, které zobrazují *genia loci* jednoho místa, aby skrze něj tematizovaly společnost v průběhu delšího časového úseku. Jednou z prvních her, která využívá prosakování různých časových rovin v jednom domě, je *Arkádie* Toma Stopparda. Jinou, ale podobnou formu využívají hry Maria von Mayenburga *Kámen* a *Tři zimy* Teny Štívičič, které obě na půdorysu osudů jednoho domu ukazují historii jedné rodiny a potažmo toho, jak k vlastnictví domu rodina přišla. V jedné hře se tak v mnohých časových rovinách střídají postavy různých generací a skrze jejich osudy se rozkrývají historická traumata dané země. Hry přitom dodržují klasickou stavbu situací a skrze odkrývání minulosti rodiny udržují napětí, staví příběh nikoli

³⁰ Seriál vznikl pro internetový server Stream v roce 2016, hlavní tvůrčí osobností seriálu je spoluautor scénáře a režisér Adama Sedlák.
<https://www.csfd.cz/film/457015-semestr/prehled/>

na osudu jedné postavy, ale na osudu jednoho místa. Z tohoto formálního půdorysu jsem vyšla při psaní své hry *Za dveřmi*, kterou se budu zabývat ve druhé části diplomové práce.

V dramatice více narativní mohou autoři využít princip cestování časem pomocí asociací. Vypravěč či mluvčí může propojovat ve své promluvě různé časové roviny skrze asociace v jeden proud. Sibylle Berg a Ronald Schimmelpfennig používají podobného principu, kdy od jedné (v případě Berg) či dvou klíčových situací (Schimmelpfennig) odvíjejí asociativně příběh několika postav v různých časových rovinách.

Schimmelpfennig ve své hře *Černá voda* využívá svého oblíbeného motivu: návratu osudové staré lásky z mládí (*Žena z dřívějška*). V *Černé vodě* k sobě váže dva okamžiky: těsně před svým jmenováním ministrem potkává Frank na ulici starou známou - dívku, se kterou se setkal poprvé před mnoha lety s partou kamarádů v noci u koupaliště. Dva okamžiky jsou k sobě připoutány vracejícími se refrény a leitmotivem černé vody. Situace v současnosti i ta z mládí se rozvíjejí vedle sebe a udržují napětí. Díky tomu, že autor vypravuje již uzavřený příběh, může mladým postavám v situaci z minulosti neustále „věštit budoucnost“ (např.: „Cynthia, která se za několik let stane Frankovou ženou“). Budoucnost je zároveň tématem hry: mladí lidé plní potenciálu mají svou budoucnost determinovanou společenským prostředím, ze kterého pocházejí. Na koupališti se totiž setkají dvě party z naprosto rozdílného společenského zázemí. Budoucí ministr a jeho přátelé jsou z výborně situovaných tradičních německých rodin, ta druhá parta pochází z rodin přistěhovalců a gastarbeiterů. Setkání po letech funguje jako spouštěč toho, aby se zapomenutá minulost znovu zhmotnila. Dvě časové linky se prolínají a v lince současnosti se neustále vracíme k téže situaci - budoucí ministr se vrací promočený domů po setkání s onou ženou. Schimmelpfennig tak funkčně udržuje napětí neustálým opakováním jednoho obrazu. Umožňuje mu rozbíhání se do krajiny minulosti (nebo budoucnosti?) ministra a prodavačky.

Princip je to divácky vděčný. Základní fabule vychází z klasického základu romantické tragédie milenců, kterým osud (tady sociální determinace) nepřejí. V zásadě příběh splňuje požadavek Waltera Kerra formulovaný v jeho knize *Jak nepsat hru*, kde apeluje na vznik her s příběhem shakespearovského ražení - takových, které by dokázaly uspokojit svou základní linkou prodavačku a tematickou nadstavbou i intelektuála.³¹ Schimmelpfennigova narativní forma (příběh je mluvčími vyprávěn, neodehrává se před námi) s prolínajícími se ča-

³¹ s.39, Kerr, W.: *Jak nepsat hru*, přeložil Milan Lukeš, Orbis, Praha, 1963

sovými rovinami je přece jen méně divácky přístupná, než lineárně vyprávějící klasická stavba dramatu.

Sibylle Berg v na sebe volně navazujících hrách *A teď svět* a *A pak přišla Mirna* používá situovanost do jedné krizové situace. Autorka ukazuje hlavní postavu ve zlomovém okamžiku jejího života. Monolog postavy přitom z této situovanosti neustále asociativně utíká pryč, aby komentoval vše, co postavu dovedlo až sem. Ve hře *A pak přišla Mirna* jde o stěhování městské intelektuálky s dcerou a kamarádkami na statek na venkově. Tato vize se hlavní postavě postupně bortí a je čím dál víc patrné, že jde o útěk. Autorka využívá „odskakování“ a asociativní vyprávění osudů jednotlivých kamarádek, s nimiž se má hrdinka na venkov vydat. Vypráví tak historky z minulosti těchto postav a přes ně mapuje jedno konkrétní sociální milieu. Zároveň druhá „Malá postava“, intelektuálně velmi zdatná malá dcera „Velké postavy“, cynicky matčino vyprávění komentuje. Životy jednotlivých postav jsou exponovány s velkou mírou nadsázky; jde spíše o společenskou satiru. Dramatický potenciál hry je menší než u Ronalda Schimmelpfenniga. Bergová oproti Schimmelpfennigovi více využívá specifické reálie, cituje popkulturu a názvem hry *A pak přišla Mirna* odkazuje k tomu, že jde (v seriálovém vidění) o další díl předcházející hry *A teď svět*. Bergová se využitím těchto prostředků dostává blíže k banalitě, zatímco Schimmelpfennig se přibližuje tragédii. Úskalím *Černé vody* je patos ve hře obsažený. Ten při špatném uchopení může sklouznout k melodramatičnosti.

Zuzana Augustová ve své studii píše: „Autoři a divadelníci uplatňují nejrůznější formy nepřímé političnosti, texty a inscenace přinášejí obraz společenské situace vycházející od té nejmenší společenské jednotky, rodiny, nebo líčí osamělé jednotlivce, tzv. singles.“³² Proměna a tekutost vztahů³³, rozpad tradiční rodiny reflektovaný v Bergové hrách, je jistě důležitým společenským tématem. Často však v současné dramatice dochází k redukci na vztahové drama a to bez ambice k tematickému přesahu z tohoto okruhu intimity. Tento fenomén se projevuje výrazně i ve filmu a filmoví kritici jej překřtili na „shrinking of universe“³⁴, tedy scvrknutí světa. U mainstreamových děl současné popkultury jde o ztrátu přesahu do vnějšího světa - vše, co se hrdinovi děje,

³² Augustová, Z.: Změna paradigmatu v německojazyčném divadle a dramatu, in *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s. 26

³³ Bauman, Z.: *Tekutá láska*, Academia, Praha, 2013, **ISBN**: 978-80-200- 2270-7

³⁴ <https://www.1843magazine.com/culture/the-daily/the-small-world-of-modern-thrillers>

se dotýká jen a pouze jeho osobně, jedná se o projev přebujelého individualismu. K tomuto fenoménu dochází například u původně velmi dobře hodnocené minisérie BBC *Sherlock*. Narozdíl od první série, v níž řeší hlavní postava především reálné případy, začíná se v dalších sériích točit vše kolem jeho úhlavního nepřítele Moriartyho. Antagonista zločiny provádí pouze kvůli Sherlockovi. Minisérie dostává zcela osobní ráz, vše, co se děje ve větším světě se děje *pro hlavního hrdinu* - jde o odraz narcistního vnímání sebe sama. Podobně u posledního filmu z linie filmů o Jamesi Bondovi *Spectre* je odhaleno, že vše, s čím se nejslavnější agent až doposud potýkal, bylo dílem jednoho člověka, který Jamese nenávidí ze zcela osobních důvodů – je Jamesovým polovičním, odstrkovaným bratrem. Archetypální (jakkoli naivní) boj se zlem se v okamžiku tohoto odhalení stává pouhou osobní půtkou a ztrácí jakýkoli (byť naivní) přesah. Formálně kopíruje klasický princip *anagnorize*, ale ve své podstatě je spíše formálním prostředkem dobře napsané hry a jejího *denouement*, při němž často hlavní hrdina zjišťuje nenadálou rodovou spřízněnost. Nedochozí doopravdy k poznání, ale pouze k získání nové informace.

Jak bylo řečeno na začátku kapitoly, flashbacky jsou využívány i v mainstreamové filmové tvorbě právě k odhalení osobní minulosti jednotlivce. Zajímavé je srovnání Bergové principu vyprávění s mainstreamovým filmem *Divočina*. Žena vyráží na transpacifickou magistrálu (tříměsíční pouť), jejímž cílem je srovnání se s vlastním životem a minulostí. Skrze flashbacky převypráví film celý její životní příběh a zároveň nás v napětí udržuje její cesta, překonávání sebe samotné v divočině. Jde v zásadě o rámcovou situaci, z níž odskakuje vyprávění do jiných časových rovin.

Dalšími zajímavými příklady, kdy se konflikt neodehrává mezi jedincem a okolním světem, ale mezi jedincem a jeho minulostí jsou jistě oba filmy módního návrháře a režiséra Toma Forda *Single Man* a *Noční zvířata*. *Single Man* zobrazuje jeden den v životě muže, který ztratil svého partnera a rozhodl se večer, až přijde z práce domů, spáchat sebevraždu. Hrdina se zde potýká s vlastním žalem a vzpomínkami ve formě flashbacků. Rovněž zajímavě, ale docela jinak, pracuje s vyprávěním nový režisérův film *Noční zvířata*. Zde se proplétají všední dny ženy, majitelky galerie, která dostane rukopis románu svého bývalého manžela. Proplétá se zde její neutěšené současné manželství, žánrově odlišená fikce románu (stylizovaná do moderního westernu a příběhu pomsty) s flashbacky na minulé manželství s autorem čteného románu. Rozbití klasicistního pravidla jednoty místa, času a děje není ničím výjimečným. Docházelo k němu i v minulých epochách a zdá se, že dějiny dramatu

jsou dějinami střídavého dodržování a vybočování z těchto pravidel. V dnešní době se ovšem vybočování z tohoto pravidla stalo takřka novou normou. Zda je to způsobeno opravdu naším proměněným způsobem vnímáním času, vlivem filmu, pro nějž je časová nesouslednost snazší, potřebami jednotlivých témat, nebo zda jde jen o módu, je otázkou.

2.1.4 SÉRIOVOST, SERIÁLOVOST, SERIÓZNOST?

Pokud významně dramatiku ovlivňují filmy, ať už jako inspirační zdroje, nebo jako masová kultura, vůči níž je třeba se vymezit, pak stejně výrazně ovlivňuje dramatiku i seriálová tvorba. Spolu s rozvojem quality TV, snahami společností jako je HBO a Netflix o produkci kvalitních seriálů, zaštitěných jednou výraznou kreativní osobností, se seriál stává uměleckým tvarem, který je sledovaný napříč celou společností. Spolu se sociálními sítěmi proto nejvýrazněji utváří naše vnímání příběhů. Tvůrcům umožňuje rozvinutí a propracování psychologie postav v delší stopáži. Na široké plátno se dá načrtnout vývoj děje a charakteru na ploše podobající se románu 19. století.³⁵ Takzvaný „dramatický seriál“ či „limited series“ často vypráví uzavřený příběh: s nástupem quality TV přibývá tvorby z pera jednoho scenáristy, takže seriál nepokračuje donekonečna, ale vytváří uzavřený příběh se začátkem, středem i koncem alespoň uvnitř jedné série. Tyto seriály potom nepracují tak často se sériovým zobrazováním každodennosti, ale vyprávějí silné příběhy s vystavěným obloukem. Uspokojují proto potřebu a poptávku diváků po uzavřených příbězích, které nekonečné seriály nesdělují a na které část dramatiků rezignovala.

Seriálů, které by pracovaly s uzavřeným příběhem, je ovšem minimum – spadá do nich například *Temný případ* nebo právě česká *Pustina*³⁶. Většina seriálů, které ze začátku působily výjimečně (*Sherlock* nebo *House of Cards*, seriál, jenž pracuje s ve filmu neobvyklým zcizovacím efektem a má snad i pro

³⁵ Glynn, A.: Can TV Move Beyond the 19th Century Novel?, <https://crimereads.com/can-tv-move-beyond-the-19th-century-novel/>

³⁶ U obou těchto seriálů se uvnitř jedné série řeší jeden konkrétní detektivní případ. U české *Pustiny* se tak navíc děje na velmi dramatickém půdorysu: vyšetřuje se zmizení a později vražda mladé dívky, která je dcerou starostky malé obce. Vyšetřováním vraždy se tak rozkrývají hříchy obce. Hlavní hrdinka, starostka, je ukázkovým příkladem aktivního protagonisty bojujícího se světem kolem sebe. Svět *Pustiny* řeší nejen osobní vztahové problémy, ale na příkladu jedné vesnice tematizuje problémy celé české společnosti – např. ochotu nechat se vyrvat z kořenů za rozumné finanční vyrovnání. V tomto se *Pustina* silně podobá románu *Rybí krev* Jiřího Hájíčka a tematicky se váže k celé vlně české současné prózy, která navazuje na klasický český venkovský román a vychází ze vztahu jedince a jeho konkrétního prostředí.

tuto svou specifickou formu v sobě velkou mírou divadelnosti), se požadavky trhu stávají komoditou, potřeba fanoušků konzumovat další díly umenšuje umělecký vklad. Požadavek nastavovat příběh donekonečna popírá základní specifikum příběhu – a tou je jeho ukončenost. Tento syndrom se vkrádá i do dramatu a znesnadňuje vyprávění. Zachytit realisticky a kauzálně provázaně dnešní život v uceleném oblouku s koncem, jenž vede ke katarzi, se zdá naivní, melodramatické. Byung-Chul Han ve *Vyhořelé společnosti* mluví o fenoménu nedokončenosti jakékoli lidské činnosti v dnešní době těmito slovy: „Konečné dílo jakožto výsledek dokončené práce se stalo čímsi nemožným. Nynější výrobní vztahy znemožňují dosáhnout uzavření. Člověk pracuje spíše jakoby směrem ven, do neurčita. Postrádáme formy uzavření, které by měl jasně daný počátek a konec.“³⁷

Kauzální ukázání důsledků činů jednotlivce se zdá v dnešním světě „bez událostí“ (jak ho opět popisuje Byung-Chul Han) nepatřičné. Jeho morální přesah a „poslání“ v cynické a složitější době působí příliš černobíle.

V době, která přijala relativismus za svůj, se doporučuje vše ironizovat a na jakoukoli událost nahlížet z různých úhlů pohledu. Příkladem multifokálního způsobu vyprávění je seriál *Aféra*. Seriál se točí kolem románku nešťastného, ženatého spisovatele se servírkou. V každé epizodě jsou události nahlíženy z úhlu pohledu nejdříve jednoho, a pak druhého aktéra, dochází k zajímavému náhledu na to, jak si události interpretujeme a pamatujeme každý jinak, nikoli objektivně, ale tak, aby zapadaly do našeho vnímání světa - vytváříme si každý svou variantu skutečnosti. I tento způsob vyprávění má tedy za cíl ukázat život, tak jak jej vnímáme a interpretujeme, dobrat se co největší autenticity. Bohužel má ale snaha o zachycení života v jeho opravdovosti, autenticitě, uvěřitelně a bez konstruktů často za výsledek banalitu. Umberto Eco mluví ve stati *Inovace v seriálu* o specifičnosti seriálu takto: „Text do sebe vstřebává rytmy a čas samotné každodennosti, v níž se pohybuje (a k níž je zaměřen).“³⁸

Umberto Eco se dále zabývá sériovostí formy, která používá stále stejné schéma jen s drobnými inovacemi, které umožňují divákovi neustálý návrat k tomu samému bez většího vývoje. O sériovosti ovšem mluví i v kontextu jiných uměleckých forem, než je seriál – Eco píše o variacích, jimiž by byly i antické tragédie, kdyby se nám dochovalo více jejich exemplářů od různých au-

³⁷ Byung-Chul Han: *Vyhořelá společnost*, přel. Baroš, R., Rybka Publishers, 2016, ISBN: 978-80-87950-05-0, s.54

³⁸ Eco, U.: *Inovace v seriálu*, in *O zrcadlech a jiné eseje*, přel. Mikeš, V. a Valentová, V., Mladá fronta, 2002, ISBN: 80-204-0959-9, s.181

torů. O vztahu sériovosti a originality mluví rovněž v tom smyslu, že každé výjimečné dílo je jen určitým posunutím známého schématu.

Slovy Umberta Eca: „Jinak je tomu s vyjádřeními, jež 'předstírají', že jsou stále jiná, a přitom předávají v podstatě vždycky týž obsah. V masmédiích je to případ komerčních filmů, komiksů, taneční hudby a právě takzvaného televizního seriálu, kdy máme dojem, že čteme, vidíme, posloucháme stále něco nového a zatím, jednoduše řečeno, je nám nabízena stále tatáž historie.“³⁹

Právě „televiznost“ dramatického textu bývá výtkou, které je používáno často ve vztahu k banalitě příběhu. K banalitě mají ovšem sklon spíše seriály, které v nekonečném sledu sledují „osudy“ jednotlivých postav. Dramatické seriály, které mají uzavřený příběh a konkrétně vystavěný obouk alespoň v rámci série mají naopak blíže k tomu spadnout k melodramatičnosti - ve snaze vzbudit v divákovi aristotelovský „soucítí a bázeň“, rezignují někdy na pravděpodobnost a uchylují se k dojímavému či šokujícím řešení. Někdy ale opravdu vzniká velkoformátové audiovizuální dílo s velkou výpovědní hodnotou. Výhoda seriálu oproti dramatu spočívá právě v jeho širokém plátně, na němž může pracovat s přitažlivým příběhem. Drama klasické formy (takové, které předvádí vespolečné jednání postav), pokud chce vyprávět příběh jedné postavy s rozvinutou psychologií, pak musí vybrat právě jednu zlomovou událost, z níž vychází a děj koncentrovat. Pokud se rozhodne pro širší fresku a zobrazení delšího časového úseku, musí se pro změnu vzdát psychologie jako to činí Stefano Massini ve své hře *Lehman Brothers*, nebo se oddat větší lyrice jako to dělá Ronald Schimmelpfennig. Otázkou zůstává, zda má se má divadlo snažit seriálu a filmu konkurovat a stavět uzavřené příběhy, nebo se zaměřit raději na témata a čerpat z formálních postupů postdramatiky.

Výhodou dramatu oproti filmu a seriálu je ale jednoznačně práce s jazykem. Zatímco plátno se musí držet jazykového realismu a snažit se o co největší „autenticitu“ (kterou chápu jako snahu o pravděpodobnost, věrohodnost; viz. níže), drama nemusí využívat realistické jazykové prostředky. Jazyk dramatu může a měl by být výrazně obrazivý.

³⁹ Eco, U.: Inovace v seriálu, in O zrcadlech a jiné eseje, přel. Mikeš, V. a Valentová, V., Mladá fronta, 2002, ISBN: 80-204-0959-9, s. 162

2.1.5 JAZYK

Jean-Claude Carrière píše ve své knize *Vyprávět příběh* o problematice filmového jazyka, který nepřipouští obrazivý a literární jazyk. „Literatura je pro film a pro scénář snad vůbec nejzákeřnějším nepřítelem. Je třeba vyvarovat se příliš krásných slov a dobře postavených vět.“⁴⁰ Pro divadlo je jazyk mnohem přívětivějším prostředkem se širší škálou výrazových prostředků a míry stylizace. Jazyk bližší básni umožňuje aktivnější zapojení diváka a jeho imaginace skrze nedořečenost, náznak, metaforické vyjádření. Řečeno s Carrièrem: „Filmový obraz se nám vnucuje s realismem, který je v divadle nemyslitelný. Divadelní režisér musí počítat s představivostí publika, jinak spěje k fiasku.“⁴¹

Obrazivý jazyk v divadle je dnes často vázán k narativním a monologickým formám. Ve hrách postavených na dramatických situacích a vespolečném jednání se verš, příklad obrazivého jazyka par excellence, objevuje zřídka. Naopak ve hrách postavených na dramatických situacích je spíše kladen důraz na autenticitu projevu - tedy na styl blízký až dokudramatu. Britská dramatika, více kovaná v realistické tradici a silně ovlivněná dokudramatem, pracuje často s přerušovanou řečí a nedokončováním myšlenek (například postavy v *Lindě* od Penelope Skinner, nebo v *Mosquitoes* od Lucy Kirkwood). Tento dramatický styl, v jazykové rovině velmi naturalistický, se snaží o záznam soudobé řeči.⁴² Snaha o autenticitu v rovině stylu je jednou z výrazných linií současné dramatiky; jde ovšem pouze o jednu z možných poetik, druhů stylizace.

V kontrastu ke snaze o jazykovou hodnověrnost se může stavět řeč vázaná. „Sdělnost dramatu [...], která má být sdělná i expresivní, se na jedné straně domáhá výrazné stylizace, na druhé však nesnáší nepřirozenost, literárnost, šroubované vyjadřování. Začne-li v dramatu mluvit někdo stylizovaně a je-li jeho řeč navíc bohatá a krásná, bezděky to už volá po verši.“⁴³ V britské dramatice se práce s veršem objevuje zřídka - jde často o adaptaci shakespearovské formy. Mike Bartlett používá blankvers ve hře *Charles III*, která

⁴⁰ Carrière, J.-C.: *Vyprávět příběh*, přel. Brdečková, T., Dědeček, J., NFA, 1995, ISBN: 80-7004-081-5, s.12

⁴¹ Carrière, J.-C.: *Vyprávět příběh*, přel. Brdečková, T., Dědeček, J., NFA, 1995, ISBN: 80-7004-081-5, s.18

⁴² O problematice autenticity v literárním světě píše Pavel Janoušek: „Víra v autenticitu vyrůstá z touhy po zachycení nezkresleného rozměru života, je vnímána jako protipól všeho vymyšleného, umělého a vykonstruovaného, stavěna proti fikci a stylizaci.“s. 11, Janoušek, P.: Autenticita jako protipól literární tradice, <http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/1999/AAL/2.pdf>

⁴³ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9, s.164

zobrazuje formou shakespearovské historické tragédie první možné dny vlády současného nástupce trůnu.

V německém kontextu se dramatika častěji uchyluje k verši. Je to způsobeno vnímáním dramatu jako dramatického *básnictví*, které vychází z tradice Sturm und Drang. Pozdější vliv brechtovského epického divadla i postdramatiky nenechal realismus v německém kontextu hlouběji zakořenit. Verš se ovšem v německé dramatice nevyužívá příliš uvnitř situací vystavěných dramatickým způsobem, řeč vázaná je svázaná s narativními principy a zcizením, není využívána psychologicky propracovanými postavami uvnitř dramatických situací. Uvnitř dramaticky budovaných situací se autoři mohou obávat menší tolerance diváka vůči jazykové nepravděpodobnosti. Divák uvyklý na dialogy z filmů a televizních seriálů, kde vládne realismus, hůře přijímá stylizaci uvnitř dramaticky budované situace. Domnívám se, že i to je jeden z důvodů, proč se divadelní autoři uchylují k naraci. Proud vyprávění, případně monologická forma, jim umožňuje větší jazykovou svobodu.

Jazykový styl stejně jako další formální prostředky je dnes volitelný, v eklektické době je jen na autorovi, jaký způsob stylizace zvolí. Může například jako Caryl Churchill ve hře *Serious Money* spojit zdánlivě disparátní formu a obsah: verš a téma burzy. Autor může propojovat styly, vkládat mezi realisticky stavěné situace, v nichž se bude snažit o pravděpodobnost promluvy postav, veršované narativní pasáže a monology s výrazně obrazivým způsobem vyjádření (např. Palmeshoferova hra *faust má hlad a zaskočila mu grétka*). Podobně se styly mísí i uvnitř jiných textů „nového realismu“, například u *Poruchy* Falka Richtera nebo u *Lásky a peněz* Dennise Kellyho. Z možnosti takto střídat „autentické“, či realistické tendence s těmi výrazně stylizovanými, vyplývá, že i snaha o autenticitu jazykového projevu je vědomou volbou výrazových prostředků, a tedy druhem stylizace.

Zajímavým prostředím, kterým se dnes může jazykově autor inspirovat a s nímž se musí vypořádat, je jazyk virtuálního prostoru, který výrazně ovlivňuje současný slovník. Jednotlivé výrazy z virtuálního prostoru pronikají do reality a tím ovlivňují běžnou, hovorovou řeč. Vzhledem k tomu, že je však dialog uvnitř sociálních sítí často obsahově vyprázdněný, jazyková specifika vznikající ve virtuálním prostoru v sobě už tuto vyprázdněnost obsahují. Konkrétně - není možné bez ironie používat zkratky jako „LOL“, „OMG“ apod. Vždy s sebou nesou konotace vyprázdněnosti, povrchnosti tohoto druhu komunikace. Pokud se využijí v kontrastu ke vzletnějšímu jazyku, může mezi těmito dvěma jazykovými rovinami vzniknout zajímavé a funkční napětí. Jazyk souča-

snosti je tedy pro autora velkou výzvou. Je důležité, jak se rozhodne své hry jazykově tvarovat. Jazykové uchopení soudobých komunikačních prostředků může pomoci tyto prostředky samotné reflektovat.

„Do řeči jsme se narodili, zdědili ji - to je důležité! - jako hotovou a předom danou, a nikdy už z ní nemůžeme vystoupit. Jazyk patří k těm primárním hodnotám, které společnost nevytváří, ale z nichž vyrůstá. Umělce, kteří dovedou tříbit a rozvíjet možnosti jazyka, nazýváme autory - z lat. auctor, od augere, tj. rozmnožovat, zvelebovat, povznášet, obohacovat. Rozšiřují a zkvalitňují naši možnost zabydlit se na světě.“⁴⁴

2.1.6 AUTOR JAKO „FORMÁLNÍ CHAMELEON“

Miroslav Petříček parafrázuje slova Milana Jankoviče a mluví o textu jako o dění smyslu.⁴⁵ Chápu jeho slova tak, že médium a forma jsou určující; nejsou pouze prostředkem sdělení obsahu, ale ve formě samotné je již obsažen i potenciální smysl díla. Téma určuje a vyměňuje si formu. Forma pak mapuje způsob přemýšlení autora nad obsahem. Současný dramatik je pod vlivem postmoderního uvažování postaven před možnost pracovat s formou a stylem eklektickým způsobem. Může tedy vybrat formální prostředky tak, aby odpovídaly tématu, které si zvolil.

Mezi takovéto vědomé formální chameleony patří Caryl Churchill, která píše pokaždé formálně velmi odlišný text a s formou experimentuje. Ve své hře *Top Girls* se v prvním obraze výrazně inspiruje Strinbergovou *Hrou snů* (kterou i později překládala). Hlavní hrdinka při příležitosti svého povýšení pořádá oslavnou hostinu, na niž přijdou významné ženy historie včetně papežky Jany. Tento princip pomáhá exponovat téma postavení ženy ve společnosti. Dále hra pokračuje v realističtějších intencích, ovšem nedodržuje časovou soudržnost. Novější hra *Láska a informace* používá čistě fragmentární princip pro

⁴⁴ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav. 2001, ISBN 80-7008-113-9, s. 168

⁴⁵ „(...) text potom není ani pouhým průchodem či průhledem k nějak již existujícímu označovanému, ani není pouhým nositelem smyslu. Text, řečeno barthesovsky, je významotvorný proces sám, nikoli signifikace, nýbrž signifikance, a production in progress, jak zní americká verze téže myšlenky. Dění smyslu, řečeno co možná nejuvýstižněji slovy Milana Jankoviče.“

Petříček, M.: *Myšlení obrazem*, Herrmann & synové, Praha, 2009, ISBN 978-80-87054-18-5, s. 169

zobrazení proměn informačního věku. *Drunk Enough to Say I Love You* využívá zdánlivě milostného dialogu dvou mužů, který je ve skutečnosti metaforou pro vztah Velké Británie a Ameriky. Ve hře *Serious Money* využívá Caryl Churchill verš pro zobrazení prostředí burzy.

Mike Bartlett rovněž využívá rozličných výrazových prostředků a stylizace pro různá témata: v již zmiňovaném *Charlesi III* využívá shakespearovské stavby tragédie a hra je jazykově stylizována do blankversu. Ve své *Lovné zvěři*, která je dystopickou úvahou nad tím, jak se posouvá hranice toho, co vnímáme, že je ještě zábava, formálně přistupuje k textu pomocí krátkých situací, v nichž pokaždé ukazuje jakýsi sociologický vzorek těch, kteří jsou pro nudu vlastních životů ochotni se účastnit safari, které má na mušce (i když jen uspávacích nábojů) místo zvířat lidi. Bartlettova nejnovější hra *Albion* kopíruje v půdorysu i tématice Čechovův *Višňový sad*, narozdíl od Čechova však méně důsledně pracuje s podtextem.

Ukázkou formálního chameleona je i Marius von Mayenburg. V každé ze svých her zkouší odlišný způsob vyprávění. V *Turistovi* využívá variace a opakování; v *Tváři v ohni* výrazových prostředků i témat „coolness“ dramatiky; v *Kameni* pomocí různých časových rovin tematizuje nedávnou historii jednoho domu i celého Německa. Hry jsou pro něj formální laboratoři; jejich výsledná forma se pak tvaruje kolem ústředního tématu hry.

2.1.7 DIVÁK

Současná dramatika se zaměřuje na velmi specifické publikum. V padesátých letech volal Walter Kerr po „odintelektualizování“ dramatu⁴⁶. Popisoval tehdy stav soudobé americké praxe, která produkovala především texty čechovovského a ibsenovského ražení, které se zabývaly - v podle něj nestravitelné formě - společenskými problémy. Kerr apeloval na to, aby se divadlo znovu ujalo příběhu, který začal přecházet do filmu - a chopilo se tohoto úkolu pomocí svého jedinečného prostředku, stylizovaného jazyka. Výrazně se vymezoval proti čistě realistickým tendencím soudobého dramatu. Namísto nástupu nového univerzálního příběhu, který by podobně jako Shakespeare byl schopen zaujmout jak prodavačku, tak intelektuála, došlo v šedesátých letech k rozvoji tzv. absurdního dramatu a větší výběrovost dramatu. Příběh naopak ustoupil do pozadí, s ním posléze i postavy a drama jakožto agón, konflikt. Di-

⁴⁶ Kerr, W.: Jak nepsat hru, přel. Lukeš, M., Orbis, Praha, 1963

vadlo, které uvádí současné drama, se stalo čím dál vyhraněnějším a cíleným na úzký okruh publika. Podobně jako se atomizovala společnost, došlo i k atomizaci divadla a dramatu. V českém kontextu, ale nejen zde, vzniká jen velmi málo her pro velké jeviště. Sdělovat masmediálně se stalo cílem filmu a seriálu. Konkrétně internetové seriály mají tu výhodu, že nejsou vázané ani geograficky, ani na jazyk.

Drama tuto výhodu nemá. Je proto často psáno s ohledem na konkrétní diváckou skupinu. Váže se ke konkrétní společnosti - a to nikoliv celé, ale k její malé části. Současné drama oslovuje častěji intelektuála, než výše zmiňovanou prodavačku z Kerrovy knihy. Výhodou úzkého zaměření je možnost vyprávět o velmi specifických tématech jedné komunity, jednoho „kmene“. Nevýhodou je právě další diferenciací diváků.

Vyprávěcí prostředky v současném dramatu připomínají situaci tzv. artového filmu. Robert McKee ve své knize *Story* popisuje: „Hollywoodští filmaři mají tendenci být přehnaně optimističtí ohledně schopnosti života se změnit - především k lepšímu.“⁴⁷ V protikladu k tomu staví evropský film, který je negativistický - proto často nemá aktivního protagonistu, uzavřený konec, lineární čas, vnější konflikt.

McKee pojmenovává využití špatných konců (pokud příběh vůbec konec má) a statiky u „artových“ filmů namísto dynamického rozvoje příběhu jako „módní“. To je do určité míry pravda i u současných divadelních her. Na jedné straně jde o využívání nových výrazových prostředků o hledání formy, která by mohla odpovídat sdělovanému tématu a potřebám současného vnímání, na straně druhé jde o módní využití přitažlivých prostředků, které místy práci dramatikovi vysloveně ulehčují. Například narativnost je zajímavý prostředek, ale zdá se mi, čistě z osobní zkušenosti, že vystavění dramatické situace tak, aby nebyla pouhou dialogickou formou s banálním obsahem, ale obrazem o výrazné výpovědní hodnotě, je o něco těžší. A je otázkou, do jaké míry zvolené netradiční prostředky odrazují diváky - zda jim vnímání ulehčují (rychlejší střihy a montáž situací odpovídají navyklému vyprávění příběhů u filmu), nebo ztěžují. Postdramatické formy si své diváky najdou. Ale většinou pravděpodobně ne na velkých jevištích. Martina Schlegelová popisuje ve své stati *Síla*

⁴⁷ „Hollywood filmmakers tend to be overly optimistic about the capacity of life to change -especially for the better.“

McKee, R: *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, HyperCollins e-books, 1997, ISBN 0-06-039168-5

*dramatiků ve Velké Británii*⁴⁸ manifest skupiny The Monsterists Davida Elridge, v němž požadovali návrat velkoformátové dramatiky se sevřeným příběhem, velkým obsazením a společenským přesahem. Požadavek na návrat velkých příběhů, které dokážou zaujmout plošně publikum, je myslím, na místě. Divadlo má na rozdíl od filmu dar sjednocovat skrze svou přítomnost. Především v českém kontextu výrazně rozdělené společnosti, je třeba hledat velké příběhy. Karel Kraus již v roce 2001 mluví o důvodech, proč se ztrácí příběh z dramatu: „Obecenstvo, které si drama dovedlo až do jisté doby shromažďovat, ztratilo společný duchovní horizont. Jan Patočka říká 'pouze tam, kde existuje [...] objektivita hodnot, statků, norem a cílů [...], je možné epos i drama s epickou osnovou.' Tedy s dějem, který jsem charakterizoval jako uzavřený a s neodvolatelnými následky. Nevím, zda jsme oprávněni tvrdit, že dnešní svět společný duchovní horizont prostě nemá. Spíše nám asi připadá tak rozbitý, těžko uchopitelný a mnohotvárný, že ho nedovedeme vnímat jako konzistentní požadí.“⁴⁹ Příležitosti, které má současný dramatik v českém divadelním prostředí (budu se jim blíže věnovat v následující kapitole) se většinou vážou na velmi specifické a malé studiové scény s vyhraněnou dramaturgií. Má se tedy současný autor snažit o psaní univerzálních příběhů? Je vůbec možné, aby současný atomizovaný svět zobrazil formou a příběhem, kterému by rozuměla - řečeno s Walterem Kerrem - prodavačka i intelektuál? Divadlo a příběh v něm má mít schopnost společnost spojovat, mluvit o jejích problémech jinak než film. Divadlo má dar společného zážitku, komunikace mezi jevištěm a hledištěm. V dnešní digitalizované době je zázračně „analogové“. Je otázkou, zda lze - a formou jakoukoli - předat příběh ze současnosti širšímu publiku. V rozdělené společnosti je třeba dialogu, který divadlo umožňuje. Myslím, že je zapotřebí příběhů české provenience nejen pro malé studiové scény, ale i pro velké jeviště. Je tedy dobré být si vědom přínosu postdramatiky a různých formálních postupů, které pomáhají snáze zachytit současný svět, zároveň však není nutné a snad ani vhodné rezignovat na principy mnohem starší. V současnosti je třeba velkých příběhů, které dokážou řečeno s Aristotelem vzbudit soucit a bázeň.

⁴⁸ Schlegelová, M.: Síla dramatiků ve Velké Británii, in *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s. 69

⁴⁹ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9, s.162

3. VZTAH TEXTU A METAKREATIVNÍ REŽIE, POZICE AUTORA

Jean-Claude Carrière ve své knize *Vyprávět příběh* píše: „Scénář můžeme přirovnat k alchymistickému přístroji. Všichni, kdo se na natáčení podílejí [...] jsou vlastně dělníky v alchymistické dílně. [...] Scénář je tedy především prostředník a jakási kukla.“⁵⁰ Tento citát z úvodu Carrièrova *Vyprávět příběh* připomíná pojmenování dramatu od Jaroslava Vostrého a to, že drama je „svěbytný scénický projekt“⁵¹. Tato formulace vnímá drama v kontextu takového interpretačního divadla, které sice volně dotváří svět hry, ale uvnitř intencí autora, snaží se realizovat smysl dramatického díla. Svě výrazové prostředky potom režisér přizpůsobuje struktuře a stylizaci textu. Většina současných režisérů se staví k textu poněkud volnějším způsobem, takovým, který Jan Císař nazývá metakreativním⁵². Režisér často do samotného textu vstupuje nejen škrty, ale úpravami radikálnějšími, využívá intertextuality, cituje v inscenaci jiná díla, která s inscenovaným dramatickým textem tematicky souvisejí. Nejde již o divadlo „ve službách dramatu“, jak je pojmenovává Karel Kraus, ale o drama ve službách divadla.

S nástupem „autorské“ režie jako projevu postmoderny se interpretace textů stává čím dál volnější. Režiséři scénují klasická i současná díla principem často asociativním. Fabulují na místech, kde by to dříve působilo jako svévole, dnes to však pomáhá vytvořit součást komplikovanějšího, často ne zcela racionálně vysvětlitelného obrazu. Neinscenuje se pouze vnitřní svět daného dramatu, ale na základě asociací často i kulturní konotace, které s sebou dílo nese.

K tomuto vývoji divadla došlo po experimentech dvacátého století, kdy se postupem času čím dál silněji stává z dramatu jen jedna ze složek scénického díla. Hans Thies Lehmann tento požadavek v *Postdramatickém divadle* formuluje takto: „Poznání postdramatického začíná zjištěním toho, do jaké míry jeho existence závisí na vzájemném osamostatnění a oddělení dramatu a divadla. [...] V post-dramatických formách divadla je inscenovaný text (pokud je inscenován text) pouze komponentem s rovnými právy v gestické, hudební, vizuální, atd. výsledné kompozici. Propast mezi diskurzem textu a diskurzem inscenace se může naplno otevřít v otevřeně projevenou rozpornost nebo dokonce

⁵⁰ Carrière, J.-C.: *Vyprávět příběh*, NFA, 1995, ISBN: 80-7004-081-5, s.11

⁵¹ Vostrý, J.: *Scénologie dramatu*, KANT, 2010, ISBN: 978-80-7437-036-6, s. 12

⁵² Císař, J.: *Proměny divadelního jazyka*, Melantrich, Praha, 1986

vzájemnou nesouvislost. Historické vzdalování se textu a divadla vyžaduje nepředpojaté redefinování jejich vztahu.“⁵³

Z dramatu se stává především materiál a pozice autora se proměňuje. Děje se to často ve chvíli, kdy autor píše na zakázku pro dané divadlo. Z autora se potom do určité míry stává scenárista. Autor vytváří textový materiál pro inscenaci, často vychází z potřeb daného divadla a daného režiséra. V českém kontextu jde většinou o divadla menší nebo o malé, studiové scény větších divadel. V praktické části této práce se budu zabývat zkušeností s psaním hry na zakázku pro Studio Švandova divadla.

V českém prostředí jsou alternativou psaní přímo pro konkrétní divadlo soutěže, kterých ale nefunguje kontinuálně příliš mnoho. Zmiňme ty dlouhotrvající: slovenská Dráma, Cena agentury Aura-pont, tedy dřívější Cena Alfréda Radoka a studentská Cena Evalda Schorma. Autoři, kteří se umisťují na předních příčkách těchto soutěží, jsou dlouhodobě ti samí. K realizaci jejich textů ale nedochází příliš často.

V rámci svého studijního pobytu na Rose Bruford College jsem měla možnost trochu nahlédnout do londýnského divadelního ekosystému „nové hry“⁵⁴, který autory podporuje zcela výjimečným způsobem.

⁵³ „The cognition of postdramatic starts with ascertaining to what extent its existence depends on the mutual emancipation and division between drama and theatre. (...) In postdramatic forms of *theatre*, staged text (if text is staged) is merely a component with equal rights in a gestic, musical, visual, etc., total composition. The rift between the discourse of the text and that of the theatre can open up all the way to an openly exhibited discrepancy or even unrelatedness. The historical drifting apart of text and theatre demands an unprejudiced redefinition of their relationship.“

s.48, Hans-Thies Lehmann: *Postdramatic Theatre*, translated by Karen Jürs-Murphy, 2006, Routledge, ISBN 0-203-08810-7 Master e-book

⁵⁴ „new writing“, Sierz, A.: *Rewriting the Nation*, Methuen Drama 2011, Great Britain, 978-1-408-11239-7

3.1 BRITSKÝ EKOSYSTÉM „NOVÉ HRY“

V zimním semestru akademického roku 2017/2018 jsem v rámci programu Erasmus+ studovala na Rose Bruford College v Sidcupu, Velké Británii. Zde jsem se v první fázi věnovala výzkumu dvou témat. Prvním tématem byla nová britská dramatika a systém, který rozvoj nové dramatiky podporuje. Druhým tématem, úzce spojeným s tématem prvním, byl průzkum toho, jak funguje britský divadelní systém bez toho, aniž by zde byla obecně etablovaná funkce dramaturga.

V druhé fázi pobytu na Rose Bruford College jsem se jako dramaturg účastnila zkoušení textu Caryl Churchill *Love and Information* se studenty herectví a režisérkou-pedagožkou Alison Mackinnon, popisem procesu se budu zabývat v druhé části magisterské práce.

V rámci první fáze jsem se zajímala o práci divadel, která napomáhají rozvoji nové britské dramatiky. Kontaktovala jsem proto literární oddělení různých divadel. Sešli se se mnou v Theatre 503, v Battersea. Theatre 503 je jedním z malých fringeových, tedy okrajových divadel, kde herci i literární tým pracují často zadarmo či pouze za symbolické částky. Jako u většiny divadel tohoto typu funguje v Theatre 503 hlavní literární manažer, který je zde zaměstnán a jako jeden z mála pobírá plat. Jde zároveň o člověka, který určuje hlavní umělecké směřování divadla. Jeho hlavním úkolem je číst texty zaslané v období, které se jmenuje „submission window“, tedy časové okno, kdy je možné do divadla zaslat text. U Theatre 503 je toto okno otevřeno ve spojitosti s cenou, kterou každoročně vyhlášují. S autory, jejichž práce se jim líbí, potom dále spolupracují a případně jejich texty rozvíjejí. Zároveň pořádají pro několik vybraných „rezidenčních“ autorů, kteří získali na rok možnost pracovat na svých námětech, workshopy jednou zhruba za měsíc až dva.

Pro autory, kteří se chtějí na jevišti Theatre 503 představit poprvé, existuje „Rapid Write Response“, které jsem se účastnila jako autor i jako výpomoc literárního manažera. Soutěžící se zúčastní zadaného představení nové inscenace divadla a v reakci na zhlédnuté představení potom napíší ve velmi krátkém čase tématicky příbuzné aktovky. Literární tým má potom tři dny na to, aby ze zaslaných textů vybral zhruba šest až deset nejlepších, které budou uvedeny v jednom večeru. Texty, které jsem četla v reakci na inscenaci k *The Dark Room*, měly vysokou kvalitu a přišlo jich čtyřicet. Tým zhruba tři až čtyř

členů literárního týmu tedy přečte za tři dny něco kolem 400 stran dialogů, a to bez nároku na honorář.

Většina fringeových divadel podobných Theatre 503 má pro autory připravené podobné příležitosti. Divadla, která se podobají Theatre 503, jsou například: Bush Theatre, The Finborough Theatre, dříve The Red Lion, společnost Papantunga vyhlašuje každoročně soutěž o nejlepší hru. Do Finborough Theatre jsem posílala překlad své krátké hry *Optimisté* do jejich výzvy „Introduce Yourself“ – „představte se“. Navzdory tomu, že hra nebyla vybrána, mi přišel e-mail s lektorským posudkem, poznámkami ke hře a komentáři, jak by se dala dále rozvinout.

Mezi etablovanější, ale stále malá divadla patří například Arcola Theatre, Gate Theatre, ve Skotsku Traverse Theatre. Velmi zajímavým divadlem je Soho Theatre, které už stojí na pomyslné špičce menších divadel - zaměřuje se ovšem především na komedie, stand-up comedy a hry pro málo postav. To je obecnou tendencí a stinnou stránkou „nového psaní“ v Británii – pokud chce být začínající autor úspěšný, měl by raději psát hry pro maximálně pět herců a nemít přílišné nároky na scénografii. Tuto tezi mi opakoval autor Steve Harper i teoretik Aleks Sierz.

Osobně jsem se pokoušela do fringeových divadel zaslat překlad své hry *Identity*. Bohužel má většina divadel jako jedno z pravidel, že autor musí pocházet z Velké Británie nebo Irska.

Nejprestižnějším z divadel, která se zaměřují na novou dramaturgii je samozřejmě Royal Court Theatre. Jde o pomyslný vrchol žebříčku divadel „nového psaní“. Royal Court má opět literární tým se třemi až čtyřmi zaměstnanci, kteří pročítají a hodnotí texty z celého světa, jejichž jedinou podmínkou je, že nemá jít o překlady.

Díky tomu, že je Royal Court výrazně subvencován státem, si může dovolit náročnější inscenace a sázení na nejistotu. Jde o divadlo, které uvádí nováčky a zde se z nováčků můžou stát zavedení autoři. Zároveň pracuje s osvědčenými, „svými“ autory (za poslední dobu např. Alice Birch).

Pokud autor uspěje v Royal Court Theatre, případně je inscenace jeho hry úspěšná v některém z fringeových divadel, může být jeho dalším (logickým) krokem některé z divadel jako: Old Vic, Young Vic, Almeida Theatre. Specificky Old Vic podobně jako fringeová divadla přijímá „unsolicited scripts“ – texty i bez doporučení. Podobně jako Royal Court požadují i v Old Vicu motivační dopis, v němž má autor formulovat, proč si myslí, že by měl být jeho text uveden právě v Old Vicu. U Almeida Theatre je situace poněkud jiná. Sem není

možné zaslat nevyžádaný text. Umělecká vize a program divadla jsou silně formovány viděním uměleckého šéfa a režiséra Rupperta Goolda, který spolupracuje s ověřenými autory – v Anglii velmi oblíbený, ale mimo ni nepříliš uváděný James Graham nebo Mike Bartlett.

Dalším stupněm, kam se autor může dostat, je National Theatre, které má pravidelně na repertoáru hry nových a často i mladých autorů. A posledním stupněm je úspěšná série představení na West Endu.

3.2 O NOVÉ BRITSKÉ DRAMATICE S PŘIHLÉDNUTÍM KE KNIZE ALEKSE SIERZE *REWRITING THE NATION*⁵⁵

Z výše popsaného je patrné, že londýnský divadelní ekosystém je velmi nakloněn novému dramatu. Je to samozřejmě i proto, že celková divácká kultura má ve zvyku neustále chodit na nové příběhy, podle Alekse Sierze se britský divák neptá jako (středo)evropský divák na to, „jak to bude udělané“, ale na to „o čem to bude“. V Anglii je silná tradice nových příběhů. Samozřejmě je to také tím, že Londýn je opravdu obrovské město, a proto si výše zmíněná menší divadla zaměřující se na novou dramaturgii vždy dokážou v tak obrovském množství obyvatel najít své diváky.

Důvěra anglické nové dramaturgii v příběh a příběhovost má samozřejmě i svá úskalí. Pokud můžu soudit i jen na základě krátkých textů zaslaných do soutěže Rapid Write Response, které jsem měla možnost číst, má britská současná dramaturgie tendenci upřednostňovat spíše realistická řešení. Častým je kombinování realistických situací s komplikovanější chronologií jednotlivých situací, případně provázáním různých dějových linií. Za všechny bych zmínila například *Lidé, místa, věci* Duncana MacMillana nebo již zmiňované *Tři zimy* Teny Štivičíc.

Dalším úskalím se stává fakt, že snad právě pro velkou produkci divadelních textů si jsou jednotlivé hry z poslední doby výrazně podobné. A je pravda, že výraznou autorskou osobnost je potom snadné rozpoznat. Málokterá hra se vymaňuje z realistického způsobu vyprávění a velmi dokumentárního stylu psaní dialogů – jazyková tendence v nejnovějších textech je zadržování po-

⁵⁵ Sierz, A.: *Rewriting the Nation*, Methuen Drama 2011, Great Britain, 978-1-408-11239-7

stav, opakování slov – tedy velice naturalistické zobrazení řečových vzorců. Jazyková stylizace není momentálně příliš zvykem.

Co se novému psaní ovšem daří, je hledání témat. Aleks Sierz definuje new writing (oproti new writing lite, kam řadí komediální tvorbu) jako hry, které se nezabývají historizujícími tématy (které nemají nic společného se současností) a naopak jde o hry, které se pokoušejí zachytit nejaktuálnější společenské problémy. Se stejnými požadavky se autor setká i na stránkách divadel. Divadla, která hledají nové hry, většinou zmiňují na svém webu, že je zajímaví hry ze současného života, takové, které zkoumají ožehavé problémy. Je to, myslím, do určité míry obrana proti literárnosti v dramatu a zároveň snaha o plnění určité společenské funkce divadla jako platformy společenského diskurzu.

Témata her nového psaní jsou tedy často politická a, jak zmiňuje Aleks Sierz, takřka výhradně liberálně levicová.

Úkolem anglických literárních manažerů je potom vybírat z těchto textů nejen ty nejlepší, ale i ty, které se nejvíce hodí pro to které divadlo, pro to které publikum. (Dá se tedy říct, že literární týmy jsou opravdu velmi specializované dramaturgické týmy.)

Funkci dramaturga - adaptátora textu v Anglii přebírá autor. Výraznější textové úpravy a adaptace dělají často velmi renomovaní autoři. Například Gorkého *Děti slunce* adaptoval Andrew Upton. Sir David Hare je častým adaptátorem klasiky, za zmínku jistě stojí jeho adaptace Čechovova *Racka*.

Vnímání hranic interpretace a autorství je v britském kontextu rozdílné. V Británii stále nevládnou tolik režijní osobnosti, ale hlad po nových příbězích. Britská kultura nebyla tolik zasažena postdramatickými tendencemi. Proti „koncepční režii“ a volnému nakládání s textem se silně vymezuje David Hare v rozhovoru v knize Jeffreyho Sweeta *What Playwrights Talk About When They Talk About Writing*⁵⁶. „Teď směřujeme k pře-estetizovanému evropskému divadlu. Máme všechny tyhle lidi zvané „divadelníci“ – bože, jaké slovo! – kteří přicházejí a dělají režijní divadlo, kdy klasické hry inscenují afektovaně, rozřežou je a prostříhají.“⁵⁷ David Hare se dále v rozhovoru silně vymezuje proti konceptům, které dle něj textu spíše uškodí, než mu přidají. Jeffrey Sweet Harovy

⁵⁶ <https://www.theguardian.com/stage/2017/jan/29/david-hare-classic-british-drama-infected-radical-european-staging>

⁵⁷ „Now we're heading in Britain towards an over-aestheticised European theatre. We've got all those people called 'theatre makers' – God help us, what a word! – coming in and doing director's theatre where you camp up classic plays and you cut them and you prune them around.“

názory podporuje větou: „Oni si myslí, že jejich prací není jen interpretovat, co je napsáno, ale také to komentovat a předělávat.“⁵⁸ Mezi tyto koncepční režiséry počítají Ivo van Hovea nebo Ruperta Goolda, uměleckého šéfa Almeida Theatre.

Kolem tohoto článku se okamžitě strhla velice vášnivá debata. Jednu z polemik napsala Lyn Gardner. Ve své polemice napsala: „Jistě, že jakýkoli režisér jakékoli národnosti může klasický text překrýt svou koncepcí a text překroutit pro vlastní účely a všichni jsme takové inscenace viděli. Ale je veliký rozdíl mezi tímto druhem narcistní inscenace a prací režisérů jako jsou Ivo van Hove, Thomas Ostermeier, Benedict Andrews, Simon Stone, Robert Icke, Ellen McDougall, Katie Mitchell, Rupert Goold a další. Každý z nich někdy udělá čas od času špatnou inscenaci, ale takovíto režiséři vysvobozují klasické hry z jejich původního kulturního kontextu a umožňují nám je vidět čerstvě. To význam her nesnižuje; udržuje je to naživu.“⁵⁹

Popisuje podobný princip, který v českém kontextu definoval Jan Grossman ve své stati *O výkladu jednoho textu*. Na případu Maryši zde ukazuje, že především u klasických děl dochází k nebezpečí saturace, dílo je vnímáno prizmatem tradiční interpretace, nikoli samo o sobě. Zdůrazňuje zde nutnost přistupovat k dílům bez kulturního nánosu a nenahlížet klasické texty jako muzeální kousky.⁶⁰ Ale i on si v jiné své stati, *Drama a režisérův sloh*, všímá rizik metakreativní interpretace, která upravuje a dotváří původní svět hry pro potřeby režie: "A tu vyvstává vážná otázka: Neoslabuje-li právě vyhraněná interpretační osobitost režisérově povinnosti k dramatu a nenahrazuje-li je prostě násilím, v krajním případě svrchovaností, která textu použije jenom jako záminky (pretextu) k vlastní kreaci. Je to otázka spojená s problémem takzvaného režisérismu. [...] Jaká je odpověď? Není pochyb o tom, že větší umělecká osobnost přináší větší životní obsahy, více tvůrčích znalostí a možností - ale

⁵⁸ „They think their job is not just to interpret what’s on the page but to also comment on and reform.“

⁵⁹ „Of course, any director, of any nationality, can overlay their concept on to a classic text and twist it to their own purpose, and we’ve all sat through these productions. (...) But there is a vast difference between that kind of self-serving production and the work of directors such as Ivo van Hove, Thomas Ostermeier, Benedict Andrews, Simon Stone, Robert Icke, Ellen McDougall, Katie Mitchell, Rupert Goold and more. They will all produce duds from time to time, but such directors liberate classic plays from their original cultural context and make us see them afresh. This doesn’t diminish the plays; it keeps them alive.“

<https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2017/jan/30/david-hare-state-of-british-theatre-europe>

⁶⁰ Grossman, J.: *O výkladu jednoho textu*, in *Analýzy*, 1. vydání, Československý spisovatel, 1991, ISBN: 80-202-0323-0 29

také vášnivější zaujetí a mocnější jednostrannost. [...] Nezdá se, že by bylo účelné tuto obecnou problematiku moderní režie obecně řešit: totiž pokoušet se definujícím způsobem vymežit kompetenci režiséra ve vztahu k předloze. Celistvě bude rozluštěna jen historicky, patrně novým a organickým sblížením divadelní tvorby s tvorbou dramatickou: co do síly takovým, jaké vládlo v klasických obdobích divadelních dějin, co do podmínek jistě jiným. I toto úsilí je staré: řešení režisérismu, kdy dramatik dodával toliko libreto nebo se jeho tvorba nahradila 'kompozicí textu', montáží, bylo ovšem provizorní a selhalo."⁶¹

3.3 FÁZE INTERPRETACE V DIVADELNÍM PROCESU

Vztah textu a režie bude asi vždy napjatý - a je to tak správně. Nové režijní uchopování klasických děl i těch současných může inspirovat dramatiky v jejich tvorbě k hledání nových způsobů vyjádření. V našem kontextu již dlouhotrvající tradice metakreativního režijního přístupu nutí dramatiky k reflexi vlastní tvorby, dramatik se potom snaží potencionálnímu režisérovi nabídnout různé vyprávěcí prostředky už přímo v těle dramatu. Intertextualita a formální švédský stůl nemusejí být dodávány režisérem, nabízí je už autor sám. Současné režiséry láká otevřené dílo, do něhož je možné vstupovat a které představuje rébus k řešení.

Ideální je samozřejmě pozice autora, který píše pro konkrétního režiséra, jehož tvorbu dlouhodobě zná a který naopak zná a ctí jeho autorský styl. Slavná je autorsko-režijní dvojice Maria von Mayenburga a Thomase Ostermeiera. Marius von Mayenburg je zároveň Ostermeierovým dramaturgem, autorem adaptací klasických textů a zároveň *hausautorem* Schaubühne. Zná díky své dramaturgické práci soubor a své hry může psát přímo pro dané divadlo.⁶² To je stav, který odpovídá starším formám provázání autora se svým divadlem a souborem - ať už zmíníme Shakespearea, nebo Molièra.

Provázání pozice dramaturga a autora může dát divadlu výhodu přítomnosti adaptátora klasických textů a dramaturga prózy. U úprav je samozřejmě tenká hranice mezi autorskou adaptací a inscenační úpravou. Je otázka, kde jde pouze o úpravu původního díla a kdy dochází ke vzniku nového díla dopi-

⁶¹ Grossman, J. Drama a režisérův sloh, in *Analýzy*, 1. vydání, Československý spisovatel, 1991, ISBN: 80-202-0323-0 29, s.128

⁶² Goriaux Pelechová, J.: *Divadlo Thomase Ostermeiera: Na cestě za novým realismem*, KANT, 2014, ISBN: 978-80-7437-146-2

sováním, intertextuálními odkazy a citacemi z jiných děl ještě dříve, než je text inscenován. Piotr Olkusz ve své stati *The Forgotten Art of Interpretation?* popisuje situaci v polském divadle, kterému v současné době vládou výrazně autorské adaptace dramaturgů: „Ukazuje se, že polské divadlo má obtíže především s takovou interpretací textu, která by nevyžadovala jakékoli zásahy do textu. To naprosto jasně vyplývá z množství adaptací, které vznikly za posledních několik let: vše je adaptováno - novely, ale i hry - a jsou to často dramaturgové, kterým tento úkol připadá.“⁶³ Dramaturgie je v Polsku disciplína nová a často se ocitá na hranici s autorstvím. Jak píše ve své studii *Z Polska do Polska: Tendence a podoby polského psaní pro divadlo* ve stejném sborníku *Horizonty evropského dramatu* Jan Jiřík: „Polský dramaturg znamená ale něco více, než jak to známe z převládající podoby dramaturgie u nás. Není jen režisérovým partnerem a autorem textů v programu k inscenaci, je často také dramatikem. Právě díky inscenacím, které byly „napsány prostřednictvím scény“, došlo k propojení dvou funkcí - funkce dramaturga a funkce autora.“⁶⁴ Jde tedy o morfování dramaturga a dramatika do divadelního scenáristy, který píše specificky pro potřeby daného režiséra, daného souboru. Text se odvíjí vysloveně od scénického umění, spojení s literaturou mizí. Jak dále popisuje Jiřík, tito autoři-dramaturgové potom často pracují s intertextualitou, citacemi, asociativním a kolážovým skládáním textů v celek.

S autorským nakládáním s textem se setkáváme i v českém kontextu, typickým projevem intertextuality byla například inscenace *Krále Leara* v režii Jana Nebeského, kde spolu s Dariou Ullrichovou využili úryvky z *Pustiny* T. S. Eliota. *Pustina* nahradila potemnělé čtvrté dějství *Leara*, kde král ztrácí rozum a jeho tělo je nemilosrdně vystaveno živlům. Podobně pracoval Nebeský s texty Egona Bondyho v inscenaci Hedy Gablerové v Divadle v Dlouhé. Citace z Bondyho zde fungovaly sofistikovaně jako intermezza k dějstvím, hru myšlenkově rozšiřovaly a hlavně dodávaly dojem, že se jedná o citace z připravované knihy Eilerta Løvborga, ztraceného opusu magnum, který má popsat

⁶³ „It turns out that Polish theatre has difficulties mainly with such interpretations of the text that would not demand any changes in the text. This is perfectly clear judging by the number of adaptations that have taken place over the last few years: everything is adapted - novels, but also plays - and it is often to dramaturgs that his task falls.“
Olkusz, P.: *The Forgotten Art of Interpretation*, in *Horizonty evropského dramatu*, *Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s.271

⁶⁴ Jiřík, J.: *Z Polska do Polska: Tendence a podoby polského psaní pro divadlo*, in *Horizonty evropského dramatu*, *Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*, nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1, s.134

Løvborgovu vizi budoucnosti. Citace proto spíše dofabulovávaly svět hry a pouze jej nekomentovaly.

Hranice mezi interpretací a spolu-autorstvím je velmi tenká. Hranice výkladu a velmi volného zacházení s textem je alespoň v určité fázi práce nutná. Jak píše Jan Grossman: „Režisérův vztah k textu lze - ve výchozím momentu práce - označit jako vztah materiálu, který je třeba *vyložit*.“⁶⁵ Dále přirovnává práci interpreta dramatu k práci překladatele: „Doslovný, tzv. otrocký překlad zůstává věren liteře textu, nikoli jeho smyslu. [...] Tato potřeba či nutnost *měnit* se u překladu neobjevuje pouze ve sféře `obsahů`, ale i ve sféře `forem`.“⁶⁶ U klasických textů může určitě výrazná interpretace pomoci ke zpřístupnění textu divákovi, může pomoci zprostředkovat smysl, nikoli doslovnou literu původního díla. Pak může na jevišti vzniknout velké umělecké dílo, jak jej popisuje Karel Kraus.

„Smysl nesený velkým uměleckým dílem je prozuměním celkovým, jaké se otevírá tomu, kdo skrze tradici a současnou zkušenost a zároveň svým - řečeno Patočkovými výrazy - `sebepochopením, sebebřijetím a sebebřekonáním`, rozvrhuje a vytváří pravdivý obraz světa. Takové umělecké dílo má pak moc shromažďovat ty, které oslovilo a vést je k usebrání. Tím chci říct, že pomáhá i jiným, aby se sebrali, tj. přišli k sobě a mohli se otevřít smyslu, který dílo vyjevuje.“⁶⁷

Dá se říci, že proces interpretace probíhá v celém procesu tvorby až po divákovou recepci. Teprve v divákově mysli se dílo dotváří. V kontextu interpretačního, činoherního divadla má tedy interpretace mnoho fází. Jako první uchopuje autor svět kolem sebe a svým psaním v něm hledá smysl – třídí z osobní knihovny zkušeností i viděných či přečtených uměleckých děl a skládá z nich nový obraz. Ten bere inscenační tým. V první řadě dramaturg, který pracuje s textem právě ještě na hranici divadla a literatury a snaží se přemýšlet spolu s režisérem na tom, jak text uchopit v rámci výchozí koncepce, najít v něm to divadelně nejsdělnější. Zde se tedy režijně-dramaturgický tým podobá překladateli z jednoho média do druhého. Míra adaptace se odvíjí od toho, do jaké míry je koncepce budoucího jevištního tvaru metakreativní. V další fázi dochází k uchopení dané úpravy hercem, při níž se často střetává vidění hry

⁶⁵ Grossman, J.: O výkladu jednoho textu, in *Analýzy*, 1. vydání, Československý spisovatel, 1991, ISBN: 80-202-0323-0 29, s.389

⁶⁶ Grossman, J.: O výkladu jednoho textu, in *Analýzy*, 1. vydání, Československý spisovatel, 1991, ISBN: 80-202-0323-0 29, s.390

⁶⁷ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9, s.164

režiséra s prvotním viděním hry herce. Ideální samozřejmě je, pokud se herci dokáží v textu „zabydlet“, pokud situace, jak je s režisérovou pomocí rozehrají, se stanou nejenom „převyprávěním příběhu“ (pokud tedy text příběh má), ale dokážou v něm najít vlastní osobní téma, jsou si postavu schopni obhájit a vdechnout jí originální, autentický život. K poslední fázi interpretace u divadelního představení dochází v divákově mysli. Z „výrazové představy technické“ se stává „výrazová představa obrazová“⁶⁸. Divák interpretuje dění na jevišti a skládá si z něj v mysli vlastní obraz. Může jít i jen o rezonování některých střípků, o útržky pocitů, vzpomínek, myšlenek, které sám na sobě divák někdy pocítil. Tyto střípky viděné v novém kontextu jej mohou dovést k určitému poznání – mohou mu pomoci porovnat příběh mu předváděný s příběhem vlastního života a hledat spolu s tvůrci vyšší smysl příběhu a potažmo i svého života. V tomto smyslu potom mluvíme o gnoseologické podstatě divadla.

⁶⁸ Zich, O.: Estetika dramatického umění, 2. vydání, Panorama, Praha, 1986

4. VYPRÁVĚT PŘÍBĚH?

Má tedy smysl v současnosti ovlivěné atomizací společnosti, proměnami komunikace, ztrátou „společného duchovního horizontu“⁶⁹ vyprávět příběh? Myslím, že má. Ať už jde o vyprávění příběhů nových ze současnosti nebo nedávné minulosti, nebo ať jde o interpretaci klasických děl novým způsobem, příběh má na současném jevišti své místo. Umožňuje sdělování témat tou nejprůhlednější a divácky nepřijatelnější formou a zároveň dokáže sdělit ve stále virtuálnějších světech něco z reálně prožívané skutečnosti.

„Ve světě náhražkovém, ve světě jako, by se už zase měl dostat ke slovu dramatik, básník pravdivých fikcí, a s ním i herec, aby na cizích osudech ukázal skutečný život. O dramatu mluvím v jeho běžném významu, ale určitě si pod ním nepředstavuji tzv. 'textovou složku představení', ani 'scénář' pro nějaký 'projekt', nýbrž literárně zpracovaný a pro divadlo závazný příběh, ne tedy jedinou situaci, a to příběh celého člověka, nikoli např. člověka v jeho některé sociální roli. Celým člověkem myslím člověka v jeho bytostných možnostech, které přesahují hranice empirické zkušenosti. Tedy příběh, který jako přítomný děj událostního rázu směřuje k něčemu neodvolatelnému, a proto musí být uzavřen.“⁷⁰

Současný autor se přitom musí vypořádat s vlivy inscenační praxe, postdramatiky, coolness dramatiky, jiných uměleckých oborů i s proměnami způsobů komunikace současné společnosti. Pokud chce vyprávět příběh a především příběh o současnosti, jeho psaní se stává laboratoří formy. Kromě dramatické stavby situací se tak u současných autorů uplatňují narativní způsoby vyprávění. Struktura dramatu se v souladu se silným vlivem internetu fragmentarizuje a dochází k využívání filmového střihu mezi krátkými scénami. Autoři využívají nelineární způsoby vyprávění. Vybírají si eklekticky z různých principů, aby tématu, o němž vypovídají, dali vhodnou formu. Návrat k příběhu v dramatu nového realismu neznamena úplný návrat „klasické“ formy, ale znamená snahu interpretovat svět v jeho proměnách skrze příběh. Dá se tedy říct, že se objevuje touha po celistvém uchopení událostí, jejich výkladu, někdy i kauzálním provázání a znovunastolení smyslu.

⁶⁹ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in Divadlo ve službách dramatu, Divadelní ústav. 2001, ISBN 80-7008-113-9

⁷⁰ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in Divadlo ve službách dramatu, Divadelní ústav. 2001, ISBN 80-7008-113-9, s. 161

5. PRAKTICKÁ ČÁST PRÁCE

5.1. DRAMATURGICKÉ ZKUŠENOSTI S ÚPRAVOU A VÝKLADEM TEXTU

V rámci svého magisterského studia jsem pracovala na třech inscenacích jako dramaturgyně. U dvou z nich šlo o inscenace do Disku, u poslední šlo o podílení se na inscenaci na Rose Bruford College v Anglii v rámci erasmového pobytu.

Tyto tři zkušenosti bych ráda popsala především z hlediska úpravy výchozích textů a spolupráce na interpretaci. Tři texty, s nimiž jsem se setkala byly výrazně odlišné. Prvním byly Čechovovy *Tři sestry*, dalším Brechtův *Dobry člověk ze Sečuanu* a třetím současná hra *Láska a informace* od Caryl Churchill. Jednalo se tedy o tři zcela formálně i obsahově odlišná dramata, na jejichž úpravě a výkladu jsem spolupracovala a k nimž bylo - i vzhledem k rozdílným režijním osobnostem - nutné přistupovat pokaždé velmi specificky.

5.1.1. TÉMĚŘ TŘI SESTRY

Na úpravě *Tří sester* jsem začala pracovat na základě zadání v rámci poslední klauzurní práce ze scénické tvorby v zimním semestru akademického roku 2015/2016. Šlo o spolupráci s Tomášem Töpferem, který mě požádal o úpravu *Tří sester* tak, aby v ní zůstalo především osm postav (Irina, Máša, Olga, Nataša, Andrej, Veršinin, Solený a Tuzenbach), jejich klíčové dialogy z různých částí hry a aby byl přitom dodržen jejich vývojový oblouk. Původně jsem se domnívala, že půjde opravdu jen o výběr jednotlivých výstupů. Když jsem se ale začala textem zabývat, zjistila jsem, že pokud se některé situace upraví, repliky, které je třeba zachovat, se přenechají některé z osmi postav, u níž by taková replika byla nejpravděpodobnější, dá se základní dějová linka a struktura hry zachovat. Před tím, než jsem s úpravou začala, jsem si přečetla rozbor *Tří sester* od Jaroslava Vostrého ve *Scénologii dramatu*; Vostrý ve své analýze píše o Čechovově kontextuálním humoru⁷¹, který vychází z toho, že situaci, která se právě odehrává před očima diváků, komentuje např. z jiného pokoje nějaký zvuk, replika, jež se situace netýká, ale přesto se se situací odehrávající se v popředí spojí. Snažila jsem se tento princip v úpravě pone-

⁷¹ Vostrý, J.: *Scénologie dramatu*, KANT, Praha, 2010, ISBN: 9788074370366, s.176,

chat a situace navzdory chybějícím postavám neochudit o jejich pointu. Mnoho ironizujících poznámek, které pronáší postava doktora Čebutykina, který v této úpravě nefiguroval, jsem dala Solenému. Vzhledem k tomu, že Solený sám pronáší často nevhodné poznámky v tu nejnevhodnější dobu, přidání ironických poznámek fungování situací ani postavě samotné neuškodilo.

Nejsložitější bylo najít způsob, jak upravit poslední, čtvrté dějství tak, abychom se dozvěděli všechna dějová fakta. Na několika místech se stalo, že se z původní situace zůstal pouze monolog. Poslední dějství v naší úpravě otevírá monolog Iriny sedící na kufrech, připravené k odjezdu – bylo nutné ponechat jí možnost shrnout dějová fakta a zároveň ji udržet v napětí. Výhodou posledního dějství je, že už od autora je výrazně méně semknuté, než dějství předcházející. Prostor jako by už nikomu nepatřil - Nataše se podařilo z domu vyštvat všechny sestry a přes zahradu prochází odjíždějící armáda. Nastává podivné provizorium, kam každý vejde jen, aby se rozloučil a nemůže se dlouho zdržet. Olžinými slovy: „Pořád tady někdo chodí a jezdí. Zahrada je jako veřejný průchod.“ Snažila jsem se tento princip v posledním dějství uchovat. Bez živelného procházení dalších postav, které by dotvořily atmosféru, přece jen působilo čtvrté dějství nejvíce „výstupovým“ dojmem.

Celková úprava vycházela z tematizace nerealizovaných snů mladých lidí, kteří ve střetu s realitou dospělého života (mimo jiné i pro svou slušnost) selhávají. O tematizaci jsme se bavili s režisérem na úvodní schůzce. Zároveň potřeby ročníku určovaly, co bylo možné v úpravě ponechat a co ne. Už samotné obsazení ročníkem podobně starých studentů připravilo půdu pro zaměření na mladou generaci. Hlavní téma střetu ideálů a skutečnosti mohlo rezonovat s aktuální zkušeností studentů herectví, kteří se právě ocitli před realitou shánění angažmá a odchodu ze školy.

Přístup ke zkoušení Tomáše Töpfera byl postavený především na vedení herců, situace proto byly budovány zevnitř, režisér se především snažil najít, co je nejvíce příbuzného mezi studenty herectví a jejich postavami. Navzdory tomu, že měl o určitých situacích jasnou představu, jak by ve výsledku měly vypadat, herce do nich nenutil a pokud přišli s něčím, co vyplynulo na zkoušce přirozeně, nechal je to udělat a zafixovat. Tím docílil toho, že herci pociťovali odpovědnost za svou práci na roli.

Výrazná úprava, která původně vycházela především z potřeb ročníku, nakonec, myslím, dobře zafungovala i pro diskové obecnstvo, jímž jsou z většiny studenti středních a vysokých škol. Tento „digest“ ze *Tří sester* jim byl bližší

generačně i svou stopáží. Domnívám se, že podobné úpravy mohou přiblížit klasické texty současnému, netrpělivému obecnstvu.

5.1.2. DOBRÝ ČLOVĚK ZE SEČUANU

Výběr textu *Dobrý člověk ze Sečuanu* vycházel z diskuze s režisérem Petrem Kracikem. Nabízela jsem mu v rámci užšího výběru především klasické texty, což odpovídalo zadání, dle něžž měla první disková inscenace splňovat funkci setkání ročníku s klasickým textem, aby v druhé části diskové sezóny pracoval ročník na textech současných. Do nejužšího výběru se dostalo spolu s Brechtovým *Dobrym člověkem ze Sečuanu* i Ostrovského *Výnosné místo*. Brechtův text byl vybrán s ohledem na režisérovu vlastní absolventskou inscenaci Brechtova *Kupování mosazi* i s ohledem na soudobé politické dění. Text mi přišel jako velmi výbušný v době, kdy byla na vrcholu uprchlická krize, řešilo se poskytování azylu a jaký má zaujmout postoj Evropská unie. Brechtovo hlavní téma v *Dobrem člověku ze Sečuanu* jsou přitom hranice humanismu v pokřivené společnosti, která dobroty a dobročinnosti často zneužívá. *Dobrý člověk ze Sečuanu* byl v té době hojně nasazován na repertoár v Německu, především v menších, levicově orientovaných divadlech.

V první fázi jsem navrhla režisérovi radikálnější škrty, se kterými se ovšem zcela neztotožnil, a tak šlo nakonec u úpravy textu spíše o škrty uvnitř situací, děj hry zůstal ve své celistvosti.

Škrty v *Dobrem člověku ze Sečuanu* se navíc ukázalo jako těžší, než ve výše zmiňovaných *Třech sestřích*: jednotlivé dějové linky se v Brechtově textu velice výrazně ovlivňují a dějová stavba je na sebe více kauzálně navázána. Jednotlivé události musí být v Brechtovi vyjeveny, aby mohl děj pokračovat. Čechov pracuje s jednotlivými motivy, které se rozvíjí v průběhu hry v na sobě ne tolik závislé struktuře. Jaroslav Vostrý mluví o Čechovově motivické struktuře jako o druhu básnictví.⁷² Oproti tomu Brechtova angažovanost funguje často na principu zobecnění problému a používá až pohádkové vyprávěcí principy. Síla *Dobrého člověka ze Sečuanu* není v každodenní existenci jednotlivce jako u Čechova, ale v ukázkovém problému nefunkční společnosti. A proto, že se společnost mění, je, myslím, záhodno pracovat u Brechta s aktualizací.

⁷² Vostrý, J.: Scénologie dramatu, KANT, Praha, 2010, ISBN: 9788074370366

Na výkladu textu jsme se s režisérem příliš neshodli právě v názoru na aktualizaci. Rovněž jsme, myslím, neměli s režisérem zcela stejný politický náhled na soudobou situaci, čímž byla diskuze těžší.

V průběhu zkoušení byla má pozice dramaturga spíše pozicí občasného konzultanta. U výsledného jevištního tvaru lituji, že jsem nedokázala uhlídat rozložení songů. V první polovině se nakonec neobjevil ani jeden a objevily se až v druhé polovině, což vedlo k nevyváženosti celku, v první polovině tudíž nedocházelo ke zcizení.

Inscenace měla premiéru 24.3. 2016, na začátku podzimu jsme s Tomášem Pavelkou, hereckým pedagogem ročníku, doplňovali škrty uvnitř inscenace, která se tím výrazně zkrátila.

S ohledem na tuto zkušenost si myslím, že pro současné inscenování Brechta a pro to, aby bylo v současnosti docíleno efektu, který zamýšlel na diváka své doby, je nutné využít výrazně nových výrazových prostředků. Myslím, že právě u Brechta není na škodu metakreativní režie a dramaturgie, která dokáže najít adekvátní odpověď na to, jak inscenovat jeho texty se zachováním základní fabule i teze, ale novým způsobem využít jím navržených principů zcizení, nejen skrze songy a promluvy do publika. Také se domnívám, že inscenace Brechta by měly být angažované, pokud chceme rozvíjet tradici, kterou sám založil.

5.1.3. SETKÁNÍ S POSTDRAMATICKÝM TEXTEM V ANGLICKÉM KONTEXTU: LOVE AND INFORMATION

V rámci studijního pobytu na Rose Bruford College v zimním semestru 2017/2018 jsem měla možnost pracovat jako dramaturg na inscenaci textu Caryl Churchill *Love and Information*. Režie se ujala pedagožka školy Alison Mackinnon, hráli studenti druhého ročníku herectví a herectví a hudby (a ti také k inscenaci skládali scénickou hudbu).

V první fázi přípravných schůzek s režisérkou jsem se věnovala pojmenování jednotlivých sekcí a tematických okruhů hry. Následně jsem provedla návrh škrťů, které ovšem u takto ne-narativní hry nevycházely z požadavků příběhu a zvýraznění fabule a tématu jako u narativních her. Škrty jsem navrhovala např. na základě potřeb hereckého souboru (několik situací by bez určité větší životní zkušenosti nemělo velkou sílu) a také pokud se situace navzájem výrazně podobaly, opakovaly jinými slovy stejný argument. K uplatnění škrťů

ovšem před prvním čtením textu nedošlo, text jsme s herci četli celý. Režisérka zvolila pro tuto hru, myslím, velmi šťastný přístup – dala hercům velkou míru odpovědnosti za výsledný tvar. U prvních čtených zkoušek jsme se formou diskuze snažili pojmenovat téma každé situace a následně navrhnout několik možných situovaností dané scény. Vzhledem k tomu, že autorka hry nezanechala čtenářům a inscenátorům žádné scénické poznámky, musí inscenační tým domýšlet a dofabulovávat jednotlivé situace. Korigování toho, aby situovanost jednotlivých scén byla co nejúčinnější a nejvíce odpovídala ústřednímu tématu, jsem považovala za svůj hlavní a nejvíce „dramaturgický“ úkol. V prvním týdnu jsme takto postupně prošli všechny situace a herci začali s improvizováním jednotlivých scén. Na začátku práce na každé situaci se zopakovalo formulované téma a nápady, které byly k dané pasáži zmíněny. Herci byli rozřazeni do dvojic (většina situací je napsaná pro dvě postavy, pokud je napsaná pro více postav, autorka to na začátku situace zmiňuje). Na základě specifikovaného tématu a nápadů se potom pokoušeli konkrétněji realizovat situaci. Nejlepší nápady jsme si zapisovali a následně z nich těžili v třetím týdnu zkoušení, kdy jsme jednotlivé scény již konkrétně interpretovali s pevným obsazením, které před třetím týdnem herci dostali.

Režisérka Alison Mackinnon nápady korigovala do tvaru, který si na začátku určila – vizuálně měla inscenace připomínat nervózní blikání obrazovky, kde malé dítě přepíná mezi kanály, či příspěvky na Facebooku - u některých se čtenář zastaví na delší dobu, některé jen „proletí“. Tuto koncepci výrazně podpořil light design Jonáše Gáraje (studenta light designu z JAMU, který byl na Rose Bruford College rovněž na Erasmu). Tento light design byl zároveň jedinou scénografií.

Příval informací, který tato hra tematizuje, ale zároveň i způsobuje divákovi, byl vyjádřen i fyzicky. Režisérka si na začátku určila jako inspirační zdroj pro mezihry díla sochaře Anthony Gormleyho. Herci tak vyvažovali krátké, relativně realisticky hrané situace, tvary, které vytvářeli v prostoru a které korespondovaly s vnitřním nábojem situace. Mezi jednotlivými sekcemi také jako rozdělení fungovala zčásti taneční choreografie. Choreografie se ujala jedna ze studentek herectví. Organický způsob inscenování byl, myslím, velmi výhodný jak pro tento konkrétní text, tak pro výuku herectví. Tím, že studenti cítili vysokou odpovědnost za výsledný tvar, učili se vnímat herectví nejen jako plnění vize režiséra-pedagoga, ale jako svůj vlastní úkol.

Tento přístup má samozřejmě svá výrazná úskalí – velmi dlouho není zcela jasný přesný tvar, který inscenace později nabyde. Na druhou stranu díky

vkladu všech zúčastněných složek jde opravdu o syntetický umělecký tvar. U pravidelného textu s příběhem se samozřejmě tato míra herecké svobody buduje hůř.

Má funkce dramaturga byla v tomto procesu na hranici s pozicí asistenta režie, v tomto typu procesu nebylo tak možné udržovat si odstup, na druhou stranu šlo o velmi kreativní přístup.

Interpretace v tomto případě znamenala i dotváření a dofabulování světa hry. Postdramatický text Caryl Churchill inscenačnímu týmu nabízel, aby se stali spoluautory výsledného díla. Zde se text sám situoval do pozice materiálu, přitom si zanechával velkou moc: svou strukturou, svým tvarem určoval výsledný jevištní tvar a jeho forma v sobě od začátku implikovala i své téma.

5.1.4. SHRNUÍ

Domnívám se, že pozice dramaturga se při jednotlivých inscenacích výrazně proměňuje, hranice interpretace jsou výrazně určovány přístupem režiséru i texty, s nimiž se dramaturg setkává a které vybírá.

Dramaturg dle mého názoru může svou spoluprací na úpravě a koncepci pomáhat interpretovat klasické texty, a tak je zpřístupnit divákovi. Jeho spolupráce na interpretaci textu může vycházet už z prvotní analýzy a dále interpretuje divadelní text svou úpravou. Úprava textu může být do určité míry autorskou, na druhou stranu ne do té míry, aby se měnil smysl původního díla. Domnívám se, že by dramaturgova práce s textem měla fungovat - řečeno s Janem Grossmanem - jako překlad. Tento překlad může být volný a nikoliv doslovný, pokud slouží smyslu díla, nebo pokud jde o „překlad“ klasického textu do soudobého kontextu, nebo pomoc s výkladem textu skrze krácení a výběr nejdůležitějších událostí hry. Vždy by však dramaturgova práce měla směřovat k tomu, aby byl realizován smysl díla.

5.2. POKUSY O AUTORSTVÍ

V následující kapitole se zaměřím na své pokusy o autorství dramatických textů. Půjde o reflexi vzniku her *Kamarádi (malé závislosti)*, *Identity*, *Za dveřmi* a *Trollové mezi námi*.

Pokusím se reflektovat, jak lze využít různé formální postupy pro sdělení hlavního tématu hry. Popíšu, jakým způsobem jsem se v různých případech snažila zpracovat změnu ve způsobech komunikace (sociální sítě, odliv komunikace do virtuálního prostoru) a jak se v mém psaní často i negativně odráží ovlivnění filmem a seriálem.

5.2.1. KAMARÁDI (MALÉ ZÁVISLOSTI)

Psát hru pro svůj ročník do Disku jsem začala na základě poslední konzultace s pedagogem dramaturgie Janem Vedralem v rámci bakalářského studia. Při prvních úvahách jsem vycházela z tématu „malých závislostí“, jak se i hra původně jmenovala. Toto téma mi přišlo symptomatické pro celou generaci tzv. „mileniálů“ a přišlo mi, že by mohlo rezonovat se zkušenostmi herců. Základní úvaha se soustředila na závislosti, které od sebe odtrhují jednotlivce a podporují atomizaci společnosti - jsou v dnešní době zároveň výsledkem i příčinou pocitů samoty. V první fázi jsem si rozvrhla „závislosti“, které by se daly použít při tvorbě postav. Postavy vznikaly tedy především jako typy, kterým jsem postupně přisoudila jeden základní rys, jednu závislost, z něž jsem chtěla odvíjet děj i jejich fungování ve světě i mezi sebou navzájem. Rozhodla jsem se vybrat problémy, které mi přišly vysloveně typické pro naši dobu. Jako u sedmi smrtelných hříchů jsem proto mezi postavy rozdělila: workaholismus; závislost na počítačových hrách; bloggerství odvislé od uznání ostatních; závislost na nefunkčním vztahu; anorektičku závislou na intelektuálních frázích a na svém postupném „mizení ze světa“ skrze sebedestrukci a samozřejmě obličejnou závislost na rekreačních drogách. Základ hry byl tedy značně tezovitý.

Následně jsem začala rozvíjet jednotlivé „charaktery“ v monolozích, kde jsem se snažila vytvořit základní sdružující situaci – postavy se setkají na narozeninách jednoho z nich, Jakuba. Divák či čtenář jim má mít možnost vhlédnout do hlavy, zahlédnout do určité míry právě to, co před ostatními skrývají. Princip to měl být až voyeurický; mělo jít přesně o ty detaily, s nimiž se člověk

nerad svěřuje. Například postava bloggerky, Lenka, v jednom okamžiku nesebevědomě prohlásí: „Proč mě taky někdy nevyfotí někdo jinej? Proč mě někdo neoznačí na svejch fotkách?“ Šlo v zásadě o expozici bez dramatického konfliktu mimo toho, který si nesly postavy ve svých vlastních hlavách.

Po narozeninové oslavě v baru, která byla celá sestavená z těchto monologů se děj přesunul na pohřeb – v první verzi jsem situovala pohřeb do kostela a celý pohřeb začínal osobním monologem kněze, který měl být kamarádem ostatních postav. I jeho monolog měl připomínat vhléd do jeho mysli, ale postupně se měl přetvářet do rigidního formalizovaného proslovu na pohřbu. Divák tak měl být takřka bez povšimnutí přesunut z Jakubových narozenin na jeho pohřeb. Následoval flashback na pokračující narozeninovou párty u jedné z postav doma. U této situace jsem se v prvním náčrtu textu nejvíce inspirovala in-yer-face dramatikou a její estetikou. Jednalo se původně o jednu dlouho stupňující se situaci, jež měla vyústit v násilí. Jakub měl po neshodě se svou bývalou přítelkyní Májou začít všechny atakovat. Plný jejich tajemství, které mu svěřovali, je postupně obvinil z jejich „závislostí“, až celá situace došla k neúmyslnému zabití Jakuba, kdy mu ostatní vnutili další dávku MDMA a Jakub dostal zástavu srdce. Dlouho jsem uvažovala, zda použít aspekt vraždy a rozehrávat potom v posledním dějství téma výčitek svědomí a odpovědnosti za Jakubovu smrt, nebo ho nechat zemřít bez cizího přičinění. Inspirována ale především *Bazénem* od Marka Ravenhilla a Sarah Kane, rozhodla jsem se pro drastičtější verzi.

Tento náčrt jsem přinesla na hodinu dramaturgie. Následoval výběr režiséra, který by spolupracoval na rozpracování textu. Textu se ujalo režijně-dramaturgické duo Adam Svozil s Kristýnou Kosovou. Začala druhá fáze psaní na základě první schůzky, na níž Adam Svozil s Kristýnou Kosovou vytyčili jednotlivé motivy a témata, které by rádi v další verzi podpořili. Vytkli (oprávněně) textu schématicnost a již přežitou coolness poetiku. Rozhodla jsem se proto přijmout jejich návrh, aby smrt ve hře nebyla násilná, ale naopak nevysvětlitelná a nesmyslná. Další požadavek byl rozehrát ty vztahy, které byly v první verzi textu jen naznačeny slovy (například nevěra workaholika Petra). Začala jsem přepracovávat nejprve právě onu nejdrastičtější in-yer-face část, tu, v níž původně dochází k odhalení, napadení ostatních Jakubem a jeho zabití. Výrazně mě při psaní této části inspirovalo zkoušení *Tří sester* s Tomášem Töpferem. Uvědomila jsem si, že ačkoliv se každé dějství *Tří sester* odehrává na jednom místě a v jednom dni, Čechov nenechává postavy vespolečně jednat všechny najednou, i když se právě ocitají v jedné budově – nechává je budo-

vou proudit, vychází z půdorysu výstupů. V posledním dějství *Racka* vysloveně tematizuje průchodnost Konstantinovy pracovny a to, že v ní spisovatel nemá klidné útočiště. Rozhodla jsem se tedy využít efektu obvyklého na párty – všichni jsou v bytě tak trochu všude a nikde, neustále se přechází z pokoje do pokoje. V tomto obraze se proto rozehrávají vztahy mezi jednotlivými postavami v jednotlivých výstupech. Pro atmosféru jsem se silně inspirovala třetím dějstvím *Tří sester*, v němž hoří město, všichni přicházejí od požáru a vyjevují se najednou pravdy a touhy dlouho potlačované. V *Kamarádech (malých závislostech)* nedojde samozřejmě k požáru, katalyzátorem je jen alkohol a pozdní noční hodina.

Na tuto nejdelší část navazovaly jednotlivé epizody, obrazy toho, jak se jednotliví přátelé vyrovnávají s Jakubovou smrtí. Adam Svozil s Kristýnou Kosovou mi nabídli několik fabulačních rozvedení hry. Jednou z nich byl návrh, aby se ve hře objevil blogový příspěvek, když už je jedna z postav blogerkou, další byl návrh, abychom viděli, co se stalo s párem Monika a Petr, Svozilův návrh zněl, ať vidíme jejich rozchod.

Blogový příspěvek jsem se rozhodla zařadit hned jako první – vztáhla jsem ho ke smrti Jakuba jako určitý ironický komentář ke schopnosti diskutovat smrt na sociálních sítích. Z něj logicky vyplynul střet blogerky Lenky a Jakubovy bývalé přítelkyně Máji, která je takovým zneužíváním jeho smrti rozrušená. Tento rozhovor se odehrával ve virtuální realitě, zkusila jsem využít komunikačních principů, které se využívají v dialozích v aplikaci Messenger. Postavy tak řeší vážné téma - zneužívání smrti kamaráda jako skandálního mediálního taháku - přitom si ale posílají „smajlíky“, „samolepky“ a „gify“, jejichž odeslání oznamují ve třetí osobě.

Rozchodový dialog workoholika Petra a Moniky se mi nepsal snadno, má představa odpovídala spíše estetice chladných obrazů Edwarda Hoppera, viděla jsem v něm obraz naprostého odcizení, zatímco Svozil s Kosovou chtěli situací získat organičtější hádku.

Následovalo delší psaní situace, v níž jsem propojila výročí Jakubovy smrti a stěhování jedné z dívek. Inspirací mi byla monografická výstava Edvarda Muncha s citacemi z jeho textů, které jsem do situace vložila. Pro konec situace jsem se potom inspirovala Giacomettiho obrazem *Mír*, kde sedí čtyři holčičky na zemi, v ruce drží ptáčka. Nechala jsem na konci situace postavy čtyř dívek sedět na podlaze vyklizeného bytu a modlit se za mrtvého kamaráda.

Pokračovalo delší hledání způsobu, jak hru uzavřít, který jsem dlouho nemohla najít. Při konzultacích s Janem Vedralem padla velice výstižná věta: „Ta

vaše hra neskončí, ona prostě přestane.“ S tímto problémem jsem se dlouho potýkala a nedošla jsem ke stoprocentně uspokojivému řešení, snad to bylo dané i tím, že nápad, že by měla hra končit porodem jedné z postav v kontrastu k smrti na začátku, vzešla od Adama Svozila a dlouho mi nepřišla jako „organická“. Právě pro svůj posun k fragmentárnější povaze textu mi pokus hru zakončit velkým obrazem, připadal neupřímný. Povaha poslední situace byla proto lehce groteskní - dvě postavy se nemohou v nemocnici najít, jiná postava se neustále ptá absurdně procházejícího doktora, jak je na tom jejich kamarádka, otec dítěte přichází pozdě a není se schopný rozhodnout, jestli k porodu své bývalé partnerky má jít, nebo ne. Situace se odehrává v nemocniční čekárně - jako jakýsi odkaz na čekání na onen finální přerod směrem k dospělosti.

Ze strany režijně dramaturgického dua Svozil-Kosová se mi dostávalo často připomínek ve prospěch fragmentárnosti, zobrazení každodennosti a míšení stylů. Ze strany Jana Vedrala, který vznik nové verze hry podporoval a dohlížel, to byl spíše apel na dějovost, motivace a především dramatickosti situací.

V poslední fázi došlo k úpravě textu režijním tandemem. Text, který se stále věnoval spíše tématu závislostí, posunuli v úpravě k většímu nadhledu a tématu sebestylizace. Původní téma závislostí a uzavírání se do sebe je samozřejmě s kulturou vystavování spjaté. Sociální sítě i dnešní pracovní trh vyžadují neustálé prezentování vlastní úspěšnosti. Toto téma režijní tandem výrazně podpořil v úpravě i v inscenaci. Využili ho k rozvinutí komediálnější stránky hry a ukázání disproporčnosti toho, jak se postava „jeví“ (prezentuje) a jaká je. Úprava režijně-dramaturgického týmu také dodala na sebereflexi postav, podpořil se prvek odstupu, komediálnosti a ironie.

5.2.2. IDENTITY

„V současné civilizaci není navíc možný jiný než masový individualismus, neboli - Adornovým termínem - individualismus bez individua, který dělá z lidí duchovní bezdomovce.“

- Karel Kraus⁷³

Hru *Identity* jsem psala se záměrem přihlásit ji do Dramatické soutěže 2017, kterou každoročně vyhlašuje Aura-pont.

U psaní textu jsem využila podobných východisek jako u *Kamarádů (malých závislostí)* a oba texty jsou si i formálně podobné. Prvním výchozím bodem bylo ústřední téma utváření identity. Hrou jsem se chtěla ptát, co to vlastně identita je, jak se vnímání já proměňuje v jednotlivých společenských situacích a jak moc se jedinec identifikuje se svým společenským postavením. Jako první vznikaly asociativně povídky, které jsem později provázala s dějem hry; povídky píše jedna z postav, Rita.

Původní záměr byl soustředit děj na jednu postavu, která prochází proměnami. Sociální situace ji přetvářejí, postava se stává jakýmsi chameleonem. Po delší době, kdy se mi nedařilo tento základní princip uchopit, jsem se rozhodla pro volnější formu. Slovy Roberta McKeeho jsem se rozhodla vyprávět namísto archplotu multiplot. Z úvodní situace svatby jsem děj rozvolnila mezi několik postav, rozvinula jsem více příběhových linií. Tento princip byl pro mě jednak snazší, protože jsem s ním měla již zkušenosti z práce na *Kamarádech (malých závislostech)* a také mi umožňoval zobrazit druhé zásadní téma hry: identičnost jednotlivých prožitků při utváření identity. Hra se nekoncentrovala pouze na téma utváření identity, ale i na to, jak jsou tyto naše zkušenosti identické, v dnešní době někdy až prefabrikované. Na základě poučení z minulého textu, který režijně-dramaturgický tým posléze zbavoval patosu a ironizoval, jsem se tentokrát pro cestu sebeironie rozhodla od začátku. Forma více příběhových linií mi umožnila ironizovat jednotlivé situace navzájem a skládat vedle sebe příběhy formou mozaiky.

Zaměření na skupinu přátel a jejich jednotlivé osudy opět připomnělo seriálovou formu a děj, ale snažilo se zároveň tento princip tematizovat.

Vedle narativního principu oddělených povídek, které píše jedna z postav, Rita, jsem využila narativního principu i u jejího bratra, který v monologizova-

⁷³ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in *Divadlo ve službách dramatu*, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9, s.163

né formě vypráví o tom, jak hledá svého biologického otce, což sám popisuje takto: „Já nevím, co si to tu namlouvám, že kdybych vešel a zazvonil, že by se tím něco vyřešilo? Nejsme ve dvacátém století, abysme věřili, že všechny rány duše vyplývají z toho, že jeden nikdy nepoznal svého otce, protože mu máma o něm nikdy nic pořádně neřekla.“ Postavy si uvědomují, že to, co dělají, je do určité míry jenom naučený způsob uvažování uvnitř zažitých myšlenkových schémat. Víru v originalnost vlastního já komentuje postava Dlouhého slovy: „Představa celé vaší generace o vlastní výjimečnosti je naprosto absurdní. Nemůžete být všichni originální, jste jen více či méně vhodně zvolená kombinace doplňků z IKEY.“

Samotná stavba příběhu tedy vychází z každodenních situací, podobně jako seriál, ze situací vysloveně typických pro daný věk postav a utváření vlastního dospělého já. Forma, která využívá místy vyprávěcí kliše, téma identity, autenticity a neoriginality odráží. Umberto Eco k tématu originality říká: „Moderní estetika nás přivykla považovat za 'umělecká díla' objekty, jež se prezentují jako 'jedinečné' (to jest neopakovatelné) a 'originální'. Za originalitu či inovaci považujeme takový počín, který nenaplnuje naše očekávání, nabízí nám jiný obraz světa a obnovuje naše zkušenosti.“⁷⁴

Je otázkou, zda tvorba, která využívá zažitých formálních principů a kliše, i když si to uvědomuje, může dosáhnout doopravdy originálního výsledku, pokud tyto principy výrazně nereformuje, nepřivlastní si je svým osobitým způsobem. Je tedy otázkou, zda nejsou *Identity* také jen více či méně vhodně zvolená kombinace doplňků z IKEY. V knize *Postprodukce* Nicolas Bourriaud v souvislosti s uměním 90. let píše: „O umělcích, jež zasazují vlastní dílo do díla druhých, můžeme říci, že přispívají k rušení tradičního rozlišování mezi produkcí a konzumací, mezi tvorbou a kopírováním, mezi ready-made a původním dílem. Tito umělci již nepracují se surovinami. Nevytvářejí novou formu ze surového materiálu, nýbrž pracují s objekty, které již obíhají na kulturním trhu, tj. nesou informace, které do nich vložili jiní lidé.“⁷⁵

Narozdíl od situace 90. let, v nichž tento Bourriaudův text vznikl, je dnes tento princip práce natolik rozšířený, že už nejde o nijak revoluční krok. Postprodukce jako projev pozdní postmoderny se rozšířeně vyskytuje v současném umění. Oproti tomu tvorba surovin je dnes opravdu výjimečná i vzhledem ke

⁷⁴ Eco, U.: *Inovace v seriálu*, in *O zrcadlech a jiné eseje*, Mladá fronta, 2002, ISBN: 80-204-0959-9, s.161

⁷⁵ Bourriaud, N.: *postprodukce, kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*, Tranzit, 2004, ISBN 80-903452-0-4, s.3

globalizaci umění. A myslím, že je třeba hledat možnosti, jak vytvářet surovinu.

Zaměření *Identit* na mladé dospělé, zaměření, které se přelilo z *Kamarádů (malých závislostí)* psaných přímo na tělo pro potřeby ročníku, *Identity* divácky znevýhodňuje, dává jim jen velmi malý divácký okruh. Navzdory tomu, že při scénickém čtení ve Zlíně, ji kvitovali dobře i starší diváci, pro potřeby konkrétního souboru jde případně o hru pro mladou generaci na studiovou scénu. Navíc odráží témata spíš osobní, ne tolik celospolečenská.

5.2.3. ZA DVEŘMI

Na více společenská témata, méně generačně vázaná, jsem se pokusila zaměřit v další hře, *Za dveřmi*, kterou jsem přihlašovala do soutěže Národního divadla v Brně. Pro *Za dveřmi* mi bylo inspirací téma národních hranic uvnitř jednoho domu - neustálé okupace jednoho pražského domu cizím elementem od druhé světové války po současnost. V rodinných vztazích se zároveň odrážejí větší dějiny. Za druhé světové války okupují dům a ohrožují rodinu Němci, v roce 1945 ruští důstojníci, za komunistického režimu jsou do domu nastěhovány další rodiny včetně spolupracovníka StB. V současnosti musí dům mladý pár pronajímat přes Airbnb, aby byli schopni splatit hypotéku. Hra se zamýšlí, jak staré události, vztahy a vazby determinují životy současné generace a zobrazuje opakující se vzorce chování napříč generacemi.

Formálně jsem se inspirovala trojicí textů, které využívají jeden dům a rozehrávají jeho historii v různých časových rovinách: *Tři zimy* Teny Štivičič, *Kámen* Maria von Mayenburga a *Arkádie* Toma Stopparda. Inspirovaly mě především první dva pro pokus o interpretaci národní historie skrze historii malou, soukromou, rodinnou.

U rozvíjení několika časových rovin jsem se setkala s problémem bujení jednotlivých linií. Každá časová linie pro mě obsahovala příběh v zásadě vhodný pro samostatnou hru. Toto rozrůstání příběhu do širě vyplývalo z epické podstaty námětu. Námět byl vhodný spíše pro románové, košaté vyprávění, než pro dramatickou zkratku. Jak říká Aristoteles: „Epizody musí s dějem těsně souviset. [...] V dramatech jsou epizody stručné, eposej se jimi rozšiřuje.“⁷⁶ V české prozaické tvorbě je v současné době rodinná historie poukazující na

⁷⁶ Aristoteles, *Poetika*, přel. Julie Nováková, Praha, 1962, Orbis, s. 54

větší dějinné události 20. století velmi oblíbená. Kontinuálně děj rozvíjí Alena Mornštajnová ve své *Slepé mapě*, střídání časových rovin využívá Jiří Hájíček v *Rybí krvi* a po minulosti jeho postava pátrá v *Selském baroku*. Podobně invenčně zpracovává rodinnou historii bestseller Kateřiny Tučkové *Žitkovské bohyně* prostřednictvím pátrání v archivech StB.

Pro dramatika je nevýhodou malá plocha, s níž u psaní textu může počítat, a nutnost koncentrovat zlomové události na co nejmenším prostoru tak, nejen aby bylo uvnitř situace vyřčeno vše, ale zároveň aby dramatické situace byly samostojné ve své výstavbě. Potýkala jsem se také výrazně s didaktičností jednotlivých situací z historie, které jsem konstruovala přehnaně tezovitě, postavy mi místy promlouvaly jako učebnice dějin.

Na jaře 2018 jsem začala text přepisovat pro potřeby Studiové scény Divadla na Vinohradech. V této fázi jsem se díky připomínkám Jana Vedrala, dramaturga Vladimíra Čepka a režisérky Barbory Maškové začala zbavovat didaktičnosti. Časových rovin mi ovšem ze začátku spíše přibylo, přibyly i jedna postava z nedávné minulosti. Po další fázi konzultací jsem pro inscenační verzi textu časové linie co nejvíce vyjasnila a snažila se zanechat opravdu pouze to hlavní, což znamenalo i znovu odstranit nově přibylou postavu a některé motivy. Došlo ke koncentraci textu ve prospěch dramatickosti.

Dá se tedy říct, že u časově rozptýleného textu hrozí asociativní a tematické odbíhání do stran, které sice rozvíjí téma a svět hry, ale není nutné pro dějovou složku příběhu.

Pracuji v textu sice s rozdílnými časovými rovinami, ale odvíjejí se kontinuálně a příběh je propojen klasicky kauzálně. I v této hře pracuji s multiplo-tem, několika hlavními hrdiny a skladbou vedle sebe stojících obrazů, které se navzájem můžou ironicky komentovat nebo variovat stejné téma v rozdílném historickém období.

Navzdory tomu, že skladba časových rovin je u této hry relativně složitá, situace jsou realistické.

5.2.4. TROLLOVÉ MEZI NÁMI

Na jaře 2018 jsem dostala zakázku na napsání hry pro Studio Švandova divadla na téma „fake news“. Protože se jedná o téma výrazně skloňované v médiích, začala jsem rešeršit tématu. Hledala jsem námět, který by umožnil situovat děj nejen do internetového prostředí, v němž se „fake news“ rodí, ale i do reality. Vhodný konflikt jsem našla v konkrétní kauze „stromového teroris-

ty“, muže, který pokácel na Mladoboleslavsku stromy tak, aby spadly na koleje a zanechal u stromů vzkaz „Alláh je velkí“. Chtěl tak vinu svést na uprchlíky a vyvolat proti nim vlnu nenávisti.

Vzala jsem tento námět a vytrhla ho z jeho reálného prostředí. Nešla jsem dokumentární cestou. Událost jsem si pouze vypůjčila jako inspiraci; reálnou kauzu ve hře divák poznat nemusí. Rozhodla jsem se postavit příběh na konfliktu od sebe propastně rozdělených a nekomunikujících generací. Začala jsem příběh stavět vytvořením postavy vnuka tohoto „prvního českého teroristy“. Současná mladá generace vyrůstá ve zcela rozdílném světě, než jejich prarodiče. Svět se posunul nejen co se státních zřízení a technického rozvoje týče, ale i co se - řečeno s Krausem a Patočkou - rozpadu společného duchovního horizontu⁷⁷ týče. Hlavní hrdina Vojta, klasický produkt městského pohodlného života, na svém rande s dívkou Lenou, s níž se seznámil přes seznamovací aplikaci Tinder, zjišťuje, že mu zatkli dědečka. Vydává se proto na Moravu, aby zjistil, co se stalo, a dědečka zprostil viny. Realita je ovšem složitější, dědeček nespolupracuje a možná nebude tak nevinný, jak by Vojta čekal. Vojta musí dědečkovi najmout právníka a sám začne pátrat po tom, kde se v jeho dědovi vzal slovník voliče SPD. Probírá se řetězovými emaily, hledá původního pisatele a někoho, kdo dědu navedl. Zaplétá se tak do světa dezinformačních webů jako je Aeronet, lží a internetových trollů. K tomu se přidává romantická linka se záhadnou Lenou z Tinderu, u které se ovšem ukáže, že pro dezinformační web pracuje. A dědeček sice byl manipulovaný informacemi z řetězových emailů, ale utvořil si svůj názor na základě své předchozí zkušenosti a za své činy je plně odpovědný. Nakonec je to Vojtův dosavadní nezáměr o vlastního dědu, absence komunikace v reálném světě, absence mezigeneračního dialogu, která vedla až sem.

Základní námět jsem konzultovala průběžně s dramaturgem Martinem Sládečkem a režisérkou Alexandrou Bolfovou. Původní situovanost měla být převážně realistická. Na základě konzultací s režisérkou jsem se rozhodla kombinovat dva principy: realistické situace a „internetová intermezza“, scény, které se odehrávají zcela ve virtuální realitě a kromě Vojty v nich všechny ostatní postavy vystupují jako chór. Intermezza formálně kopírují to, jakým způsobem se orientujeme uvnitř svých chytrých telefonů - snaží se použít vzorce chování, skrze které se dostáváme k informacím: nedočítání článků,

⁷⁷ Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in Divadlo ve službách dramatu, Divadelní ústav, 2001, ISBN 80-7008-113-9

netrpělivost, odbíhání od psaní pracovních emailů ke „scrollování facebooku“, chatování s přáteli, hledání informací na Wikipedii.

Prokládání dramatických situací výstupy chóru je přitom nejstarším dramatickým modelem, jaký existuje. V tomto případě pomáhá k interpretaci, uchopení a tvarování chaotického virtuálního světa. Intermezza sdělovaná chórem mají více „postdramatickou“ strukturu, ale stále odrážejí téma hledání smyslu, hledání kauzality a příčin za událostmi - jen se tak děje v jiném prostředí, než je hmatatelná realita. Odrážejí proměněný, odosobněný způsob komunikace na sociálních sítích.

Samotný děj hry odpovídá v určitém smyslu detektivce: hledá se viník, někdo odpovědný za to, co se děje. Na konci přichází anagnorize známá už od *Oidipa krále*: vinu hlavní hrdina nachází u sebe. Hlavní hrdina se zde hledáním odpovědnosti snaží najít smysl v chaosu. V celé hře jde v zásadě o hledání kauzality. Ze společenského hlediska jsem se snažila tematizovat hledání pravdy a pravdu samotnou jako fenomén, který je v dnešní době sice polymorfní, manipuluje se s ním a začíná nám unikat kvůli nepřebornému množství úhlů pohledu, ale zároveň je pravda pořád, doufám, dohledatelná a je třeba ji dohledávat. Dezinformační kampaně mají jasný cíl: nemusí nutně vnutit konkrétní názor, ale rozhodně chtějí vytvořit veřejný prostor, ve kterém se zdá pravda nedohledatelná, snaží se vnutit pocit, že pravd může existovat paralelně nepřeborné množství. Právě proto jsem nevolila pro divadelní ztvárnění fenoménu „fake news“ postdramatickou formu, která by odrážela chaotičnost, ale snažím se skrze Vojtovo hledání poukázat na to, že tato snaha o hledání příčiny je důležitá - a stejně tak je důležitý reálný mezigenerační dialog.

6. ZÁVĚR

Myslím, že v současné době, kdy se společný horizont společnosti rozpadá stále víc, sdílených hodnot, zdá se, ubývá, je návrat k příběhu a k hledání smyslu a kauzality za dílčími událostmi potřebný. Velká část společnosti se v současné době upíná na konspirační teorie - právě proto, že chybí jednotný narativ, příběh, který by vykládal smysl tohoto světa. V chaotickém světě a v záplavě informací je konspirační teorie úlevná - kopíruje formu pohádky: rozdělí vše na ty dobré a na ty zlé. Narozdíl od pohádky ovšem neproblematizuje postavení samotného člověka v takovém světě a nechce po něm, aby zaujal ke světu aktivní postoj. Tím, že konspirační teorie tvrdí, že vše ovládají struktury daleko mocnější, než je obyčejný člověk, zbavují ho odpovědnosti za stav světa a společnosti. Číní ho buď pasivním, nebo frustrovaným, nenávisným vůči uměle vytvořenému nepříteli.

Právě proto si myslím, že je v dnešní době důležitý a podceňovaný příběh v dramatické formě sdělovaný skrze jeviště.

Myslím, že současný autor divadelních her může díky poučení postdramatikou a vývojem jiných umění různě pracovat s formou a hledat vyjádření, která by odpovídala jeho tématu. Co je ovšem stěžejní, myslím, že po experimentech konce minulého století (a začátku tohoto), je návrat příběhu v dramate nového realismu důležitý. Navzdory tomu, že drama nového realismu využívá fragmentárního způsobu vyprávění a často se pohybuje v rozbitém časoprostoru, stále se snaží sdělovat příběh, který hledá smysl událostí a provažuje je v kauzální souslednosti. Hledání smyslu je interpretací světa, kterou dále dramatik sděluje a především toto hledání podněcuje v recipientovi.

7. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Aristoteles, *Poetika*, přel. Nováková, J., Orbis, Praha, 1962

Augustová, Z., Jiřík, J., Jobertová, D. (eds.): *Horizonty evropského dramatu, Současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi* nAMU, 2017, ISBN 978-80-7331-410-1

Bauman, Z.: *Tekutá láska*, přel. Gabajová, Z., Academia, Praha, 2013, ISBN: 978-80-200- 2270-7

Bourriaud, N.: *Postprodukce, kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*, přel. Turek, P., Tranzit, 2004, ISBN 80-903452-0-4

Byung-Chul Han: *Vyhořelá společnost*, přel. Baroš, R., Rybka Publishers, 2016, ISBN: 978-80-87950-05-0

Carrière, J.-C.: *Vyprávět příběh*, přel. Brdečková, T., Dědeček, J., NFA, 1995, ISBN: 80-7004-081-5

Císař, J.: *Proměny divadelního jazyka*, Melantrich, Praha, 1986

Eco, U.: *Inovace v seriálu*, in *O zrcadlech a jiné eseje*, přel. Mikeš, V. a Valentová, V., Mladá fronta, 2002, ISBN: 80-204-0959-9

Goriaux Pelechová, J.: *Divadlo Thomase Ostermeiera: Na cestě za novým realismem*, KANT, 2014, ISBN: 978-80-7437-146-2

Grossman, J.: *O výkladu jednoho textu*, in *Analýzy, Československý spisovatel*, 1991, ISBN: 80-202-0323-0 29

Janoušek, P.: *Autenticita jako protipól literární tradice*, <http://www.ucl.cas.cz/edicee/data/sborniky/1999/AAL/2.pdf>

Kerr, W.: *Jak nepsat hru*, přel. Lukeš, M., Orbis, Praha, 1963

Kraus, K.: Pro divadlo dramatu, in Divadlo ve službách dramatu, Divadelní ústav, Praha, 2001, ISBN 80-7008-113-9

Lehmann, Hans-Thies: Postdramatic Theatre , translated by Karen Jürs-Murphy, 2006, Routledge, ISBN 0-203-08810-7 Master e-book

Liotard, J.-F.: Přípisek k příběhům, in O Postmodernismu, přel. Pechar, J., Filozofický ústav AV ČR, 1993, ISBN: 80-7007-047-1

McKee, R: Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting, HyperCollins e-books, 1997, ISBN 0-06-039168-5

Osolsobě, I.: Dramatické dílo jako komunikace komunikací o komunikaci, https://is.muni.cz/el/1421/jaro2009/DVHc014/um/8084638/Osolsoebe_KOMUNIKACE.pdf

Petříček, M.: Myšlení obrazem, Herrmann & synové, Praha, 2009, ISBN 978-80-87054-18-5

Sierz, A.: In-Yer-Face Theatre, Faber and Faber Limited, 2000, ISBN 0-571-20049-4

Sierz, A.: Rewriting the Nation, Methuen Drama 2011, Great Britain, 978-1-408-11239-7

Vedral, J.: Horizont události, Pražská scéna, 2015, ISBN: 978-80-86102-96-5

Vostrý, J.: Scénologie dramatu, KANT, Praha 2010, ISBN: 9788074370366

Vostrý, J., Vojtěchovský, M.: Obraz a příběh, KANT, Praha, 2008, ISBN: 978-80-86970-86-8

Zich, O.: Esetetika dramatického umění, Panorama, Praha 1986

Alberge, D.: David Hare: Classic British Drama Infected by Radical European Staging, <https://www.theguardian.com/stage/2017/jan/29/david-hare-classic-british-drama-infected-radical-european-staging>

Barber, N.: The Small World of Modern Thrillers, <https://www.1843magazine.com/culture/the-daily/the-small-world-of-modern-thrillers>

Glynn, A.: Can TV Move Beyond the 19th Century Novel?, <https://crimereads.com/can-tv-move-beyond-the-19th-century-novel/>

8. Přílohy (na CD)

1. Kamarádi (malé závislosti)
2. Identity
3. Za dveřmi
4. Trollové mezi námi