

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Režie-dramaturgie činoherního divadla

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Téma identity v díle Maria von Mayenburga**

**Tomáš Ráliš**

Vedoucí práce: Mgr. Jana Kudláčková

Oponent práce: Mgr. Michal Dočekal

Datum obhajoby: 27. 6. 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Dramatic Arts

Directing-dramaturgy of Dramatic Theatre

**BACHELOR THESIS**

**The Issue of Identity in the Works of Marius von Mayenburg**

**Tomáš Ráliš**

Dissertation supervisor: Mgr. Jana Kudláčková

Dissertation opponent: Mgr. Michal Dočekal

Date of presentation: 27. 6. 2022

Academic title awarded: BcA.

In Prague, 2022

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

**Téma identity v díle Maria von Mayenburga**

vypracoval 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.



## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval Mgr. Janě Kudláčkové za odborné vedení této práce.

## **Abstrakt**

Bakalářská práce se zabývá tématem identity v díle Maria von Mayenburga a zkoumá jej ve vybraných hrách. Východiskem pro teoretické i praktické zkoumání tématu identity je Mayenburgova hra *Perplex*. Téma je zkoumáno především z režijního a dramaturgického pohledu, oblastmi sociologie a psychologie se zabývá spíše okrajově. Tyto disciplíny slouží v práci jako opěrné body, nikoli jako nástroje zkoumání. Praktickou část bakalářské práce tvoří reflexe režijně-dramaturgické koncepce a zkoušení hry *Perplex*. Důraz je kladen na propojení teoretické a praktické části práce v tvůrčím dialogu. Zachycuje složité hledání výrazových prostředků, které by nejlépe vyjádřily neuchopitelnost textu, zejména tekutou identitu jeho postav, tvorbu režijní kompozice jakožto dovršení hereckého jednání, limitovaného pouze jednoduchým architektonickým rozvržení prostoru, v němž proměnlivou identitu postav dotvářely výrazné výtvarné znaky.

## **Abstract**

The bachelor's thesis focuses on the issue of identity in the works of Maria von Mayenburg and examines the issue of identity in several of his plays. Mayenburg's play *Perplex* serves as a starting point for theoretical and practical examination of the issue of identity. The issue is mostly examined from the directing and dramaturgy point of view, whilst the disciplines of sociology and psychology are discussed only marginally and serve more as reference points, not tools of examination. The practical part of the thesis reflects the actual directing and dramaturgy concept and rehearsals of *Perplex*. The emphasis is put on the link between the theoretical and practical part of the thesis as part of a creative dialogue. The painstaking search for means of expression is discussed in order to express the difficult-to-grasp text as best as possible. In particular with regard to the liquid identity of the main characters and the creation of composition for direction to enhance actors' performance that is limited by the simple architectural design of the space where the changing identity of characters is completed by dominant artistic characteristics.

# Obsah

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
1. PERPLEX — ANALÝZA .....	10
1.1 <i>Vznik a žánr</i> .....	10
1.2 <i>Struktura a kompozice</i> .....	14
1.3 <i>Realizace strachu</i> .....	15
1.4 <i>Apropos k reprodukci</i> .....	17
1.5 <i>[Zdánlivá] Absence řádu</i> .....	18
2. MARIUS VON MAYENBURG .....	19
3. TÉMA IDENTITY.....	21
3.1 <i>Co je to identita</i> .....	21
3.2 <i>Ztratit a získat identitu</i> .....	22
3.3 <i>Z identity do identity, z postavy do postavy</i> .....	24
3.4 <i>Ať to každý dělá, tak jak to cítí, aneb Konzumace vztahů</i> .....	26
3.5 <i>Individualita vyrobená na míru</i> .....	29
3.6 <i>Identita pod gaučem, identita pod rododendronem</i> .....	30
3.7 <i>Volba a utváření identity</i> .....	32
3.8 <i>Identita činů</i> .....	33
3.9 <i>Identita, víra a plavky</i> .....	34
4. SHRUTÍ .....	36
<b>PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>37</b>
5. PERPLEXE — REFLEXE KONCEPCE A ZKOUŠENÍ BAKALÁŘSKÉ KLAUZURY .....	37
5.1 <i>Od výběru látky k první čtené</i> .....	37
5.2 <i>Inscenační záměr — koncepce</i> .....	39
5.3 <i>Tematické roviny a horizonty v čase a prostoru</i> .....	40
5.4 <i>V prostoru, z prostoru</i> .....	42
5.5 <i>Práce s herci</i> .....	43
5.6 <i>Dostat se přes první situaci</i> .....	46
5.7 <i>Choreografie</i> .....	48
5.8 <i>Hudba</i> .....	48
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>51</b>
SEZNAM POUŽITÝCH INFORMAČNÍCH ZDROJŮ .....	52
<i>Knižní zdroje</i> .....	52
<i>Internetové zdroje</i> .....	54

## **Seznam příloh**

Příloha č. 1—6 Scénografické a kostýmní návrhy — skici

Příloha č. 7—18 Kostýmní návrhy — vizualizace

Příloha č. 19—24 Vizualizace prostoru a řešení konkrétních situací

Veškeré přílohy naleznete na přiloženém CD.

Ve všech případech se jedná o výtvarné návrhy Jakuba Perutha, které k práci přikládám s jeho svolením.



# Úvod

Cílem této práce je sledování tématu identity v díle Maria von Mayenburga, a to ve vybraných hrách, kde je toto téma nejvíce akcentováno. Pro účely této práce se zdálo jako nejefektivnější zabývat se především hrou *Perplex* (Perplexed, 2010), s níž mám praktickou inscenační zkušenost a zabýval jsem se její analýzou před i během inscenačního procesu.

Téma identity jsem si zvolil proto, že jej považuji za jedno ze základních témat divadla vůbec. Pevně věřím, že do divadel chodíme ze zájmu o člověka, z touhy dozvědět se, kdo jsme, jak žijeme, jak bychom mohli žít. Právě proto jsem si zvolil toto téma a hry Maria von Mayenburga, neboť z jeho tvorby je jasně cítit hluboký zájem a snaha zkoumat člověka v jeho vrcholech i poklescích.

Těžiště této práce nespočívá v podrobné biografii Maria von Mayenburga, ani nemá snahu dopodrobna analyzovat všechna jeho díla, není psychologickou ani sociologickou studií. Jedná se výpověď začínajícího divadelníka praktika, který si zvolil tohoto autora, aby se skrze jeho text se svými kolegy, spolužáky, přáteli, vyjádřil k tomu, jak vidí člověka-bytost a z čeho je tvořena jeho identita.

Teoretická část práce je východiskem pro bakalářskou inscenaci, kterou jsme vytvořili, zachycuje zdroje poznání, z nichž jsem při inscenování se svými spolupracovníky čerpal. Druhá část práce se věnuje reflexi tvůrčího procesu, popsání cesty, jak jsme se pokoušeli téma identity, teoretické úvahy o ní, promítnout do reality jeviště.

# Teoretická část

## 1. Perplex – analýza

Jelikož při zkoumání tématu identity v díle Maria von Mayenburga vycházím z praktické zkušenosti při inscenování hry *Perplex*, rád bych začal její analýzou.

### 1.1 Vznik a žánr

Pusťme nejprve ke slovu autora hry:

„Byl jsem na prázdninách, měl jsem letní volno a zdál se mi sen. Právě ten sen se stal výchozím bodem textu. Zdálo se mi o tom, že se vracím domů... Znáte ten pocit, když přijдете do vlastního bytu po delší době, najednou ho necítíte jako domov, má podivný zápach a prostor je nějaký jiný, než si ho pamatujete? Máte v paměti vzpomínku, ale ta se liší od toho, co vidíte. Tahle myšlenka mě fascinovala a tenhle pocit byl součástí mého snu“ (Mayenburg in Soprová, 2014).

*Perplex* měl premiéru v autorově režii v roce 2010 v berlínské Schaubühne am Lehniner Platz. Napsal jej pro konkrétní herce ze souboru a jejich jména se stala i jmény postav (Soprová 2014). Děj lze v první rovině shrnout do jednoduché anotace, kterou nalezneme na webových stránkách Schaubühne:

„Pár, Eva a Robert, se vrací domů po dovolené. Rostliny se záhadně změnily, poštou je jim sděleno, že jim vypnuli elektřinu, a balík, který se objevil je jim také záhadou. Přichází Judith a Sebastian, pár přátel, kteří se měli o tyto záležitosti postarat. Ale ukáže se, že ti dva jsou tu skutečně doma a vyprovodí Evu a Roberta ze dveří. Krátce nato se však oba vrací v jiném oblečení jako au-pair a syn Sebastiana a Judith. Série proměn identit a neustále se měnící realita pokračuje: Robert se objeví jako esesák a lyžař, Sebastian se nejprve stane losem a poté gayem, Judith si uvědomí, že vše je jen mihotání jejich synapsí, Eva se stane sopkou a zemře z otrávené broskve. Nakonec je balíček otevřen, Robert se cítí pronásledován, Eva byla propuštěna režisérem, Sebastian rozebírá byt a Judith má pro vše vysvětlení. V *Perplexu* se postavy, které se jmenují jako čtyři herci ze souboru Schaubühne, snaží jako patchworkoví jedinci najít oporu a sebejistotu v realitě, která jim neustále uniká, a přitom sklouzávají po metafyzické slupce od banánu, kterou vytyčila dramaturgie.“

Z této anotace je zřejmé, že se jedná o hru, která se vymyká běžné logice a je plná zvrátů, to je sdělení divákům. Sdělení čtenářům, které poskytuje anotace k překladu *Perplexu* do francouzštiny (2012), za nímž stojí Hélène Maure a René Zahnd, opomíjí pojmenovávání jednotlivých dějových zvrátů a zaměřuje se spíše na poetiku díla:

„Eva a Robert, Judith a Sebastian. Dva páry, které se v průběhu scén scházejí a rozcházejí v duchu čiré nesmyslnosti. Situace se odvíjejí absurdně a nesouvisle. Humor na scénu vstupuje v obsedantně se opakujících motivech. To, na co hledíme, je divadlo, ale režisér nepřišel, a kulisy už začínají bourat, zatímco se ještě hraje. Vesmír *Perplexu* nás nutí chytat se skutečností, které se před našima očima neustále rozplývají.“

Hra je považována za komedii, s čímž souhlasím, ale proti označení *Perplexu* za „čistokrevnou komedii“, jak to definovala Jana Soprová v rozhovoru s Mariem von Mayenburgem (2014), bych se ale vymezil. *Perplex* je určitě komedie, ale ne „čistokrevná“, je to hra, která funguje na komediální platformě, zároveň však čerpá z dalších žánrů: horor, drama, soap opera, obsahuje i prvky tragédie. Tyto žánrové kontaminace později doložím na konkrétních příkladech, rád bych nejprve sledoval komediální žánry, které můžeme v textu, jenž „klame tělem“, nalézt.

Z počátku nejvíce připomíná bulvární komedii, jejímž cílovým divák „touží po hře ‚ze života‘, tedy o věcech, které lidé sami denně prožívají, setkávají se s nimi a řeší je. Ústředním tématem jsou tedy moc, peníze, láska, nevěra, rodinné vztahy a společenské konflikty. Bulvární komedie určitým způsobem nepřináší nic nového“ (Töröková 2018). Ale ne tak u *Perplexu*, kde Mayenburg využívá ze začátku bulvárního půdorysu — dva páry se potkají v bytě, mocensky se přetahují o to, kdo bude celou situaci řídit; velké emoce, hádky, potlačování konfliktu před přáteli atd. —, aby následně vybudovanou soustavu vztahů přetočil a nechal vstoupit do téhož bytu před chvílí taktně vyhozené — Evu a Roberta — v naprosto nových identitách: Evu jako au-pair, Roberta jako syna Sebastiana a Judith. Je to první „porušení pravidel“, první změna identity, která se v textu následně opakuje a je hlavním principem pro situační komiku, vznikající ve chvíli, kdy je některá z postav tzv. perplex; tak tomu bývá zpravidla ve chvíli okamžité proměny statu quo. O těchto změnách paradigmatu dále píší v podkapitole *Realizace strachu*. Stav perplex můžeme pojmenovat jako reakci na přeskupení doposud jasně uspořádaných a definovaných vztahů. Příkladem: Judith je matka

Roberta, najednou jej nepoznává, místo doma se ocitá na návštěvě, Sebastian, který byl doposud jejím mužem, žije s cizí ženou, která byla ještě před chvílí Robertovou au-pair.

Dalším žánrem vyskytujícím se v textu je konverzační komedie. Slovní humor je nejpatrnější v situaci, kdy Sebastian znovuobjeví evoluční teorii. Komedialnost vyplývá ze střetu jeho individuálního prožitku z výplodu jeho mysli a Judith, která má úplně jasno, že jde o známou evoluční teorii, ale neví, jak to Sebastianovi vymluvit bez poškození křehkého mužského ega. Reminiscencí na tuto situaci je Sebastianův výstup coby filozofa Friedricha Nietzscheho v závěru hry. Tam ovšem nedostane Sebastianův intelekt větší prostor, neboť jeho výstup nese jinou významotvornou funkci, v rovině komedie funguje zejména jako odkaz na jeho vědecký výron v první polovině hry. Důležité je paradoxní rozložení sil v dialogu. Sebastian nepůsobí jako intelektuál, a ani jím není, přináší do konverzace neoriginální nápad ze sprchy, jde ovšem o paradoxní postoj, který od Sebastiana neočekáváme. Přestože konverzační komedie se vyznačuje především slovními paradoxy vyplývajícími z paradoxních postojů a názorů, jde tudíž o více o dramatický střet názorů než postav samotných (Hořínek 2003), promítá se v *Perplexu* silněji jiná charakteristika konverzační komedie: dialog postrádá dramatický děj (Ibid.). *Perplex* pracuje s potlačením dramatického děje, z čehož následně vyplývá humor na druhou, nesoucí kvality divadla absurdity. Za příklad vezměme situaci, kdy Sebastian s Judith zjistí, že je pozdě večer a jejich malý Robert nikde, z čehož vzniká dramatická situace, která by vybízela k režijně-hereckému rozehrání, ale dialog záměrně nechává postavy o této skutečnosti diskutovat, aniž by se pokusili jakýmkoli způsobem jednat. Obdobně je tomu ke konci hry po otevření balíku, surreálné zjevení Robertovy useknuté hlavy nebrání Robertovi a Evě, aby tuto „skutečnost“ zpochybňovali a čile konverzovali o nemožnosti a nesmyslnosti amputované části těla, neboť psali „Živého. To přece nejde. Bez hlavy.“

Již jsem zmínil, že v sobě *Perplex* nese rovinu situační komiky, ale rád bych více přiblížil, co tím míním. Text *Perplexu* samozřejmě neodpovídá všem zákonitostem žánru sit-comu, jak jej — s jasným zaměřením na televizi — definuje Lawrence E. Mintz.

Mintz definuje sit-com jako žánr, jehož struktura zpravidla odpovídá půlhodinové stopáži, opakující se obsazení divákům daného sit-comu známých postav, které se v epizodě potýkají s novými problémy, ocitají se v nových

okolnostech. Epizoda začíná situací, kdy jsou postavy ve stavu normality, proto se nacházejí na nějakém běžném místě, doma, v práci, jsou zachyceny v normálu jejich způsobu chování. Často je tento stav vytvořen za pomoci tematické úvodní scény (Mintz 1985).

S touto žánrovou strukturou má *Perplex* společný určitý bod normality, klidu, ze kterého vzniká nová situace. Samozřejmě, že v průběhu tento bod na své normalitě pozbývá, což souvisí jak s textem samotným, tak i s divákovým přijetím hry, kdy už nabyde zkušenosti, a tudíž již není zaskočen, protože střihové zvraty očekává a do stavu perplex se dostává ne kvůli proměně samotné, ale kvůli její kvalitě a způsobu provedení. Jedná se o vědomou práci s opakujícím se začátkem. Tím, že *Perplex* nemá kontinuální děj, nesledujeme vývoj postav v pravém smyslu, ale obměny identit zaštitěné stejnými jmény, tak se dostáváme opakovaně k začátkům mikropříběhů, epizod, na které pokračování navazuje vždy jen částečně. Sebastian a Judith se poté, co vyprovodí Evu a Roberta, ocitnou ve svém bytě konečně sami, ale kromě toho, že se Judith Sebastianovi svěří s tím, jak nezvanou návštěvu jejich přátel vnímá, už se předchozí situace ani v dialogu ani v jejich jednání neodráží. Dohra předešlé situace je stručná, a navíc pouze z Juditiny strany. Sebastian již obrátil list:

„JUDITH                    Je pryč?

SEBASTIAN                Víš, co mně právě napadlo?

JUDITH                    Příšerně jsem se lekla. Vyjdu z kuchyně a ti dva stojí uprostřed obývacího pokoje. Jak dva exekutoři. Mám je ráda, ale když se tu najednou bez ohlášení objeví, nejradši bych je zabila.

SEBASTIAN                To je úplně normální, hele, víš, co mně právě došlo?“

Začíná nová situace, jejímž předmětem je absurdní kolize a komediální konverzační dialog, který není samozřejmě nahodilý, ale spoluutváří tematický celek hry.

Vzápětí se objevují nám již známé postavy v jiných identitách — jména jsou stejná, společenské role jiné.

Rád bych citoval Lawrence E. Mintze, který ve stati *Ideology in the Television Situation Comedy* (1985) definoval základní situaci sit-comu takto:

„Základní situací sitcomu je přerušení normality, pokusy o zvládnutí narušení či problému, jeho vyřešení, které by nám dovolilo, návrat k ‚normálu‘.“

Za takový pokus můžeme považovat snahu se „drzé“ au-pair zbavit, k čemuž nedojde: z principu hry se ona sama stává obtěžující osobou na návštěvě, ztrácí syna, manžela i domov. Je perplex. Do stavu normality se dostáváme vzápětí. Rodinka si vyjela na hory a komentuje z katalogu vybraný apartmán.

Prvky tragédie spatřuji například ve scéně umírající uklízečky. Mayenburg za vtipné obrazy záměrně staví ty, ze kterých mrazí.

## 1.2 Struktura a kompozice

*Perplex* není rozdělen do jednotlivých výstupů, obrazů či scén, když začneme hru číst, rozloží se před námi objemná hmota textu, ačkoliv začátky a konce jednotlivých situací lze snadno vyčíst. Převážně dialogický proud primárního textu je přerušen sekundárním textem dramatu jen zřídka. *Perplex* je zajímavý kompozičně pro to, jakým způsobem se v něm vrací určité motivy. Někdy se nám zpětně spojí určité náznaky budoucích situací. Uvedu příklad. Poměrně na začátku hry se Sebastian a Judith rozčilují na uklízečku, která vyhazuje celé odpadkové koše. V tutéž uklízečku se ke konci hry promění Eva, nedobrovolně, v okamžiku ztratí řeč a začne mluvit velmi poetickým jazykem, který vůbec neodpovídá řeči „místních.“ Záhadná květina, která putuje bytem z místa na místo, se obsedantně vrací i v situacích, se kterými nemá zdánlivě nic společného — např, když Robert otevírá podivný balík, který je Evou adresovaný Evě a obsahuje Robertovu useknutou hlavu. Tyto drobné motivy prostupující celý text vytvářejí soudržnost, která k sobě váže výstupy, které na sebe nenavazují ve smyslu kauzálním, ale tematickém; vytvářejí jednotlivé obrazy, jež jsou zasazeny do rámce, v němž společně tvoří koherentní celek. Do velké míry odpovídá tomu, co Mayenburg obdivuje na Georgu Büchnerovi, protože při psaní: „nepoužívá to, čemu říkám „splétání“ (knitting). Jakýkoli dramatik, když dostane nápad, začne ho rozvíjet a konstruovat na jeho základě zápletky. Od A jde k B a od B k C a tak dále. Je to logická linka. Ale u Büchnera začnete u A, a vzápětí vás překvapí F. A pak znovu překvapí přeskočením k X a zase zpátky ke G“ (in Soprová 2014).

Proto nás *Perplex* tak překvapuje. Mayenburg dává za sebe obrazy, které bychom nečekali, jakmile začne rozvíjet určitou příběhovou linii,

vzápětí ji utne a přiváže na jinou. Když se na hru podíváme s odstupem, dává to smysl. Téma odpovídá kompozici, obsah formě.

### 1.3 Realizace strachu

Jedním ze základních motivů *Perplexu* je strach. Vzhledem k tomu, že se ve hře ztrácejí vztahy, domovy, postavy, děti, jména — jakákoli pouta s tím, co považujeme za realitu —, není to nijak překvapivé. Díky důmyslnosti principu Mayenburgovy hry je tento strach konkrétní. Máme jasně pojmenovatelnou obavu — ať už vyřčenou, či jen pociťovanou —, a ta je realizována, a to ihned. Např. Judith se bojí toho, že by ji její manžel Sebastian podvedl s jejich au-pair a opustil ji. To se začne dít ve chvíli, kdy vejde Eva coby au-pair s „malým“ Robertem. Judith to nezpozoruje, ale dochází k pootočení vztahů. Když se Judith odhodlá Sebastiana zeptat, zda má s jejich au-pair poměr, už dávno Sebastian s Evou tvoří pár a Juditin syn Robert je jejich a říká se mu Paprlepumpř. Druhým příkladem je situace, kdy se Sebastian odmítá rozdělit o konzervu meruněk, protože se obává, že by mohly jejich zásoby dojít. Po tom, co si vylije svoji frustraci na uklízečku, patrně imigrantku z východu, uvědomí si, že už nemají, co jíst. Judith ho upozorňovala, že jde o poslední konzervu, ale Sebastian ji odbyl frází „vždycky to nějak šlo“. Prozření, že jde skutečně o poslední konzervu — zastupující veškerou potravu, a obecněji i jiné zdroje — nechává na moment, kdy tento strach, obavu cítí nejsilněji.

Důležité je, že se obava, strach, zhmotní v horší podobě, než jakou si postavy dokázaly představit. Vztah manžela s au-pair je klišé, ale posunout celou situaci do podoby noční můry tím, že postava přichází v jednom okamžiku o celou rodinu, syna, domov, je děsuplné. Touto „zvrácenou“ rafinovaností Mayenburg překonává očekávání publika, neboť situaci zcela vykloubí a pak ji poskládá do úplně jiného tvaru. Jedna postava zpravidla zůstává stranou a je z toho „úplně perplex“. V tom se ostatně promítá snová poetika *Perplexu*: postavy často sledují dění, svou noční můru, ale nejednají, jako by nemohli dost účinně zasáhnout. Jasným příkladem je dohra výše analyzované situace. Judith se ve chvíli, kdy s ní Robert, dříve její syn, nyní zosobnění jejího strachu, praští o zem, dostává mimo situaci a stává se stínem, který vnímají už pouze diváci:

„(Judith vstane a oprašuje se.)

JUDITH Ne vážně, bylo to tu s váma fajn.

(Eva a Sebastian se líbají.)

„Navzájem“, jasně.

(Polibek pokračuje.)

No tak já půjdu.

(Stále.)

Tak čau.

(Stále.)

Říkám čau.

(Stále.)

(Robertovi:) Čau, ty paprlepumpr.

ROBERT Uvidíme se.

JUDITH Jo?

(Eva a Sebastian se přestanou líbat a poslouchají Roberta.)

ROBERT Nezáleží na tom, kde se schováš, jestli v betonových pouštích velkoměst nebo v dalekých savanách, cítím tě ve svém těle, cítím v tobě strach.

JUDITH Tak to je dobře. Stejně se sem všichni zase vrátí.

(Odejde.)“

Judith je zlým snem zbavena možnosti jednat, resp. ona se ve verbální rovině jednat snaží, ale její repliky k líbajícím se — Evě a Robertovi — nedoléhají. Jediný, kdo ji odpoví, je Robert, který je teď víc jejím ztělesněným strachem než postavou. „Cítí ji ve svém těle,“ obsahuje ji a ona jeho.



## 1.4 Apropos k reprodukci

*Perplex* je hrou, kde děti zrcadlí dospělým jejich pokrytectví, obavy a pochyby. Motiv dítěte je přítomný téměř od úplného začátku hry. Když se Robert chová nevhodně, okomentuje to Eva tím, že se „pod vlivem jižanského slunce vrátil na úroveň tříletého dítěte a zrovna prochází trucovitým obdobím.“ Malý Robert truceje, a to hodně, nemůže rodičům zapomenout výchovné zradu, drobné lži, nemůže nechat viset v zapečetěné skříni nacistickou minulost. S dávkou upřímnosti, jaké jsou schopny pouze děti, říká přesně to, co cítí, co si myslí a co vidí, necenzuruje se. Jste despotičtí? Chováte se jako nacisti. Co je to za uniformu? Chci ten ostrý lesklý nůž! Dítě brzy získává nad rodiči převahu a neváhá se jich zbavit, což udělá krátce po oblečení uniformy.

Dítě *Perplexu* je těkavé — rychle mění svou identitu, způsoby chování, přejímá vzorce, a jeho motiv se s drzostí proplétá celou hrou a narušuje vše, porušuje pravidla, dokud není uspáno ukolébavkou. Dospělí se malého Roberta nakonec bojí: před očima jim doroste do esesácké uniformy, která mu nyní „padne jako ulitá.“ Toho se obávali. Sebastian se další reprodukci úzkostlivě vyhýbá, když Judith — v té chvíli coby pronajímatelka horského apartmá — zmíní ložnici ve spojitosti s jeho ženou, udělá se mu špatně od žaludku. Předáním otcovského pásku za zpacifikování Judith, jako by ztrácel nad malým Robertem moc. Od té chvíle veškeré konflikty za oba rodiče řeší Eva. Sebastian se občas rozkřičí, ale reálně už nikdy nezasáhne. Syn porazil svého otce.

Mayenburg ne náhodou celou hru uzavírá, ukončuje ukolébavkou. Dětské ego se dere na povrch u všech postav. U každé v jiné situaci. Když zničí Judith Sebastianovu hračku, právě znovu vymyšlenou evoluční teorii, chová se jako málo pochválené dítě, jako dítě odmítnuté a nemilované. Diametrálně odlišný je případ Evy, která si — v tu chvíli coby escort girl na úklid z východu — chce naivní dětskou recitací zachránit život: vyžebrať alespoň maličký kousíček meruňky, aby neumřela hlady; po sejmutí dekorační esesácké dýky ze zdi se Judith vymlouvá jako přistižená školačka. Každá postava si ve hře užije svoji „dětskou chvíli“, avšak u Roberta tato poloha jednoznačně převažuje. Je přeci dětinský už od dovolené.

## 1.5 [Zdánlivá] Absence řádu

Anotace k vydání francouzského překladu pracuje s pojmem vesmír, jež je chaotický, kde je jakákoli skutečnost pouze dočasná, je tekutá a nelze se jí přidržit, nebo se o ni dokonce opřít. Odpovídá vesmíru, jak ho známe: ve věčném zrodu a zániku. Jeho specifičnost spočívá v tempu, v jakém se v něm skutečnosti rodí a umírají. Jako by byl zrychlený, nebo zkomprimovaný. Existence mají jepičí život a identity se nestačí vyvíjet, „jen“ se stříhem proměňovat, prohazovat. Tyto změny často nemají logiku, opodstatnění, v případě jednání postav psychologickou motivaci, jako by na sebe jednotlivé reality narážely, protože zkrátka nemohou koexistovat v jednom prostoru a čase. Ve scéně s *au-pair* se Robert bez zjevné příčiny, bez důvodu, promění v kluka, kterému se říká *Paprlpump*; Sebastian a Judith se instantně stanou rodičovským párem. Z pohledu Judith ale existuje ještě další rodina: ta, již tvořili Sebastian jako partner, Robert, syn, a ona, matka a manželka. Rodina Judith dávno zanikla, ale ona zůstala jako anomálie, poslední exemplář již vyhynulého druhu, a naráží na nově vzniklou rodinu. Není divu, že je ze situace vyloučena a zůstává sama se svým strachem. Jak je ale možné, že je běh věcí uspořádán tak zvláštním způsobem? Respektive, jak je možné, že žádné uspořádání neexistuje, pouze chaos a nahodilost, kterými jsou postavy vláčeny a determinovány epizodním obsáhnutím jakési tekuté identity. Vše je způsobeno absencí Boha. Sebastian s nietzscheovskými vousy volá v závěru hry: „Je mrtev! Zůstane mrtev! A my jsme ho zabili!“. Jde o zabití boha-režiséra. Boha, který by dal právě zkoušené inscenaci řád. Protože už několik dní zkoušejí bez něho, vzniká chaos, kosmos, jež je sám pro sebe, s vlastní vykloubenou logikou. Stejně jako s Bohem, není možno s Režisérem mluvit přímo, ale pouze prostřednictvím asistentky režie, která jako Noe ohlašuje velkou potopu světa *Perplexu*:

„Já vím, já to taky nepovažuji za správný postup, ale on prostě řekl: Všechno pryč, odneste ten hnus, bude se hrát na prázdný scéně, aby se to vyčistilo, všechno musí být radikálnější, hodně zjednodušený, mnohem abstraktnější, a ne tak realisticky psychologický —“

Mayenburg se skrze toto divadlo na divadle dostává k ironizujícímu obrazu společnosti bez Boha, bez Režiséra, bez řádu.

Marius von Mayenburg v berlínské *Schaubühne* sám *Peprplex* režíroval, zapojuje tím do hry současně sebe-autora a své režijní alter ego, které odešlo domů, protože kdyby se měl ještě chvíli dívat, vomitoval by do nejbližší řady.

Kromě toho, že se jedná o alegorii a sebeironii, komentuje tím závislost divadla na režisérovi v éře režiséřského divadla: Tendenci, kterou si jako ještě se prosazující autor pojmenoval, když prožil podle Štědroň (2015) rozhodující divadelní zážitek v Baracke, kde byl režisér středobodem všeho. Mayenburg k tomuto zážitku poznamenal (Ibid.):

„Nejsem sám. Tady jde o text, ale i o kontakt s divákem — ne o profilaci nějakého režiséra. Tady má člověk najednou pocit, že divadlo je úžasně prosté.“

Jak již bylo zmíněno v profilu autora, Marius von Mayenburg je podepsán pod řadou režii, a to nejen svých textů. Znalost pozice režiséra se tak do *Perplexu* jasně promítá, autor tak ironizuje sebe jako dramatika i režiséra zároveň. Nevytváří si alibi, kvalitu textu ani režie nekomentuje dopředu, či v průběhu hry, toto ušklíbnutí si ponechává na závěr, kdy už se bourá scéna a je čas jít spát.

## 2. Marius von Mayenburg

Narozený v roce 1972 v západoněmeckém Mnichově do lékařské rodiny. Po maturitě vystudoval na mnichovské univerzitě staroněmeckou literaturu, následně se v roce 1992 přestěhoval do Berlína, v letech 1994—1998 absolvoval čtyřletý studijní program scénického psaní na Universität der Künste (Štědroň 2015). Jedním z jeho pedagogů byl například Tankred Dorst, dramatik, pedagog, spoluzakladatel Bonnského bienále a člen uměleckého vedení Neue Stücke aus Europa (Augustová 2017). Během studií absolvoval Mayenburg dílnu pro mladé autory v Royal Court Theatre, kde se setkal s britskou coolnes dramatikou.

Mayenburgova prvotina *Haarmann* (1995), se dočkala uvedení až v roce 2001, tedy v době, kdy už byl Mayenburg dramatikem se značným renomé (Goriaux Pelechová 2014). Prorazil záhy po napsání *Haarmanna* hrou *Tvář v ohni* (*Feuergesicht*, 1997), stal se nejhranějším žijícím německým autorem, za *Tvář v ohni* byl oceněn Kleistovou cenou a cenou frankfurtského Sdružení autorů. Tato hra se rovněž dočkala ocenění v prestižní anketě časopisu Theater heute (Štědroň 2015). Je součástí generace autorů, kteří navracejí hrdost dramatickým autorům po dvaceti letech, během niž byl důležitý na prvním místě režisér (Goriaux Pelechová 2014). *Tváří v ohni* se zařadil mezi autory, kteří se vrací k postavě, konfliktu a příběhu, a jdou proti post-dramatické linii soudobé německé dramatiky (Frei 2006, s. 92).

Za osudové lze považovat setkání Maria von Mayenburga a Thomase Ostermeiera v roce 1998, kdy se díky intendantu Franku Baumbauerovi setkali jako autor a režisér. Ostermeier dostal za úkol režírovat *Tvář v ohni*. V té době navázali dodnes trvající spolupráci. Když se v roce 1999 stal Ostermeier uměleckým vedoucím berlínské Schaubühne, přivedl s sebou dva domácí autory – Maria von Mayenburga a Rolanda Schimmelpfenniga, který divadlo v roce 2001 opustil. Mayenburg s Ostermeierem spolupracoval jako dramaturg od roku 1998, kdy se začal podílet na dramaturgii Baracke při Deutsches Theater (Goriaux 2017, s. 92–94).

Mayenburg se vedle své autorské práce věnoval také překladatelské činnosti, krom jiného pro Shakespearovy inscenace Thomase Ostermeiera: *Hamlet* (2008), *Othello* (2010), *Něco za něco* (2011) a *Richard III.* (2015). Překládal také do němčiny hry Sarah Kane, Martina Crimpa a Richarda Dressera.

Od roku 2009 režíruje Marius von Mayenburg vlastní tvorbu v Schaubühne, např. *Perplex* (*Perplexed*, 2010), *Mučedník* (*Märtyrer*, 2012), *Mnoho povyku pro nic* (2013) a *Živý obraz* (*Stück Plastik*, 2015). Od roku 2012 režíruje také v dalších divadlech – v Residenztheater v Mnichově, Schauspielhaus Bochum či hannoverském Niedersächsisches Staatstheater. V roce 2017 inscenoval svůj nový překlad *Romea a Julie* pro Schauspielhaus v Bochumu. Chvilí poté následovala premiéra hry *Bang* (Peng, 2017) v domácí Schaubühne. V roce 2018 nastudoval svou novou hru *Mars* v Schauspiel ve Frankfurtu, kterou pro divadlo napsal.

Jeho doposud poslední uvedenou hrou jsou *Opice* (*Die Affen*, do češtiny doposud nepřeloženo), kterou uvedla Schaubühne ve světové premiéře 11. března 2020 v autorově režii.

### 3. Téma identity

Ze všech možných témat, která se vyskytují v Mayenburgově díle, vybral jsem si právě téma identity. Dlouhodobě se vracím k jeho hrám a uvědomuji si, jak hluboký je jeho zájem o člověka. Když se Mayenburg zabývá politickými a společenskými tématy, nevyjadřuje se k nim ve svých hrách tezovitě, píše situace odpovídající společenské a politické realitě, není popisný ani doslovný. Jeho ironický a groteskní pohled na svět nám umožňuje podívat se na problémy z nové perspektivy, jež je plná černého humoru, ale není zlá, dosahuje hluboké lidskosti. Vztah člověka a identity, člověka k divadlu, identity a divadla — to jsou základní témata pro každého, kdo se zabývá divadlem, kdo se zabývá člověkem.

#### 3.1 Co je to identita

Pojem identita je obtížně definovatelný, kdokoli, kdo se tímto pojmem zabývá, setká se s řadou kontraverzních teorií. Samotné slovo identita je odvozeno z latinského *idem*, to je vázáno především s časovou kontinuitou a neměnností (Outhwaite 2003, s. 280). V současnosti s pojmem identita pracuje celá řada společenskovědních oborů a téměř každá z těchto disciplín chápe její fenomenologii odlišným způsobem (Petrušek 1996, s. 414). Považuji za příznačné, že právě pojem identity baumanovsky zkapalněl (Bauman 2020) a je obecně a laicky nepolapitelný. Téma identity, kterou se snažím zkoumat ve Mayenburgově hře *Perplex* a jeho dalších dílech, chápu jako určitou jednotu vnitřního života — duševního — a soubor jednání, souhrn voleb, jež člověk-postava učiní.

Dnes je často pojem identita spojován především s individualismem (Outhwaite 2003, s. 281). Francouzský filozof Gilles Lipovetsky ve své knize *Éra prázdnoty: Úvahy o současném individualismu* (L'ère du vide. Essais sur l'individualisme contemporain, 1993, česky 2008) popisuje postmoderní společnost jako lhostejnou, stagnující, nezávisle samozřejmou. Oproti moderní společnosti nepostupuje kupředu, nevěří v budoucnost, za horizontem vidí spíše apokalyptické vize než vědou obohacený život. Podle Lipovetského je společnost jasně orientována na tady a teď: „Lační po identitě“; odlišnosti, zachování, uvolnění a okamžitým osobním naplnění (Ibid, s. 13).

Rogers Brubaker and Frederick Cooper (2000, s. 10–14) rozlišují identitu „silnou“, jež se v čase nemění, je stálá, a identitu „slabou“, jež je naopak proměnlivá v čase, kontextu, nepřetržitě se znovu formuje, regeneruje se a je nestálá. Sociální psychologie pojmenovává zmíněné dilema právě v tomto protikladném pojetí (Holubová 2016): „„Silné“ pojetí identity se pak podle Brubakera a Coopera odráží v každodenním životě běžných lidí nebo například v politice identit, kde jsou kategorie identity jako národ, rasa, etnicita a další nekriticky zvětčovány, tedy pokládány za reálně existující.“ Naopak ono „slabé“ pojetí identity se týká právě nestálosti, konstruovanosti, nekoherentnosti, necelistvosti, což způsobilo, že termín ztratil svůj analytický přínos (Ibid.).

Při svém zkoumání tématu identity v díle Maria von Mayenburga nahlížím identitu jako soubor vlastností, duševních principů, vnitřního psychologického života a sumu činů, které jsou výsledkem jednání postav. Nenahlížím na identitu jako sociolog, psycholog, antropolog, filozof, ale jako praktikující divadelník, tvůrce, pro kterého je identita především pojmenováním toho, čím člověk je, jak jedná, kým by se chtěl stát, jaké jsou jeho touhy a cíle, s čím se identifikuje.

Jsem si vědom toho, že se dopouštím řady simplifikací. Vzhledem k rozsahu a cíli práce se jim ale nelze vyhnout. Přesto se pokusím s touto efemérní kvalitou lidství teoreticko-prakticky nakládat.

### **3.2 Ztratit a získat identitu**

„Kdykoli hovoříme o identitě, máme kdesi vzadu v mysli nejasnou představu harmonie, logiky, konzistence: všeho toho, co našemu stálému zoufalství tok naší existence tak hrubě postrádá“ (Bauman 2020, p. 112).

To, co nepostrádají Mayenburgovy hry samotné, ale jejich postavy rozhodně. V případě *Perplexu* zvláště, v něm je identita obdobou těkavé látky. Zygmunt Bauman popisuje samotné hledání identity jako boj, za kterým je touha o udržení a zachování aktuálního stavu. Přehradit řeku existence, aby neproudila tak rychle; když už ji nemůžeme zastavit, chceme proud alespoň zvolnit (Ibid.). Postavy *Perplexu* tento boj svádí v krátkých epizodách, do kterých jsou vrženy, zdánlivě bez důvodu, aby se v instantně získané identitě pokusily vyboxovat zachování určitých vztahů a vazeb. Jde o veskrze tragické zápasy, kterým důmyslná — a krutá — logika hry dává komediální převlek. Tekutost identit, které sledujeme, nám dává jen omezený prostor pro empatii. Emoční a empatická kapacita se u nás v průběhu zvětšuje, neboť v oněch výsecích

z existencí sledujeme stále tutěž čtveřici postav. Marnost oněch zápasů poukazuje na smutnou skutečnost, že člověk má svou identitu ve své moci jen částečně. Častěji závisí na mezilidských vztazích a vazbách k realitě. Každá identita je závislá nikoli na uznání jejího nositele/nositelky, ale na akceptaci okolí se k dané identitě vztahovat.

Mayenburg tuto skutečnost dokládá *Richardem III.*, který se stává po krvavé cestě králem teprve ve chvíli, kdy se k němu začnou ostatní jako ke králi chovat. (Mayenburg in Soprová 2014). Jak sám autor řekl, v *Perplexu* provedl dramatický experiment, jak daleko se dá s touto jednoduchou sociologickou tezí zajít. Tady a teď sledujeme, jak dochází k přepletení vztahů a vazeb. Jednou k přerodu dochází plynule (Judith ztrácí postupně dítě, partnera a domov), jindy se tak stane za scénou (Judith se vchází na scénu jako majitelka horského apartmánu). Za důležité považuji zmínit fakt, že v *Perplexu* dochází často k opačné genezi k nové identitě, a to odmítnutím. Postavy buďto stříhem, nebo postupnou přeměnou, přestanou uznávat dosavadní identitu jiné postavy a vnutí jí identitu jinou, doslova promění identitu dané postavy, a jí pak nezbývá, než tuto identitu akceptovat a začít s ní vědomě nakládat.

Judith nemůže být dál matkou, pokud ji za matku nepovažuje její syn, nemůže být manželkou bez protipólu tohoto vztahu v Sebastianovi, nemůže pokládat svůj domov za svůj, pokud se ostatní postavy k prostoru jako k jejímu domovu rovněž nevztahují. Samozřejmě, ona vše výše zmíněné může vyžadovat, protestovat, ale v rámci logiky hry je vyvržena ze situace a už se na ní nemůže dále podílet. Mayenburg pojmenovává: k proměně reality dochází změnou chování určité postavy; (Ibid.). Či postav: dovolím si dodat pro úplnost.

Eva se promění v uklízečku z východu tím, že ji tak začnou vnímat Sebastian a Judith. Eva se pokouší vzpírat, ale ztrácí i jazyk, nemá šanci do dění zasáhnout, podmínkami, jaké jí oni nově získání páni vytvářejí, je postupně decivilizována a dehumanizována. Umírá hlady a ztrácí zbytky svojí důstojnosti, už není člověk. To ostatně umírající Eva pojmenovává naprosto přesně:

„EVA : A v posledním okamžiku života, dřív, než bude příliš pozdě a zbude po mně jen špatný dojem, krátce před mým koncem přestane hrát pro lidskou dobrotu roli, jestli jsem cizinka, anebo ne, protože konečně ležím na zemi a kdo leží na zemi, smí být zredukován na pouhého tvora a vzbuzovat lítost, ale naštěstí je teď už pozdě, oči mám už hodně blízko země, naposledy se dívají ze shora, protože brzy se na ni budou dívat

už jen zespoda. Tohle si ještě pomyslím a pak vypustím život a ten odlétne do statistiky, kterou lidská dobrota zkonsumuje s chlebem. Tak tolik zatím z mé strany.

(Naposledy vydechne.)“

Vztahu identity a humanity se dále věnuji v kapitole *Identita pod gaučem, identita pod rododendronem*.

### **3.3 Z identity do identity, z postavy do postavy**

Mayenburg tematizuje onu tekutost identity, kterou Bauman přirovnává ke krustě tvrdnoucí na povrchu vulkanické lávy, která na chvíli nabude určitého koherentního útvaru — identity —, aby se vzápětí znovu rozpustila a přeskupila, stejně jako to dělá voda (Bauman 2020, s. 112). Činí tak v mnoha svých hrách. Dává několika různým postavám stejná jména, k poznámce pod výčty postav dramatického textu předepisuje, kolika herci má být hra obsazena, jak se o role budou dělit. V *Ošklivci* (Der Häbliche, 2007) jsou tři postavy pod jménem Fanny a autor žádá, aby byly hrány stejnou herečkou. Stejně tak je tomu s mužskými postavami, s nimiž se *Ošklivec* ve hře setká. Dvakrát Scheffler. Dvakrát Kaufmann. V obou případech je má hrát jeden a týž herec. Ve hře *Pes, noc a nůž* pět rolí hraje jeden herec, dalších pět rolí jedna herečka. V *Bangu* jsou role tímto způsobem také rozmnožovány: Dr. Bauerovou, Veroniku, Uschi i Gwendolinu hraje jedna herečka; pro jednoho herce je zas určeno hraní Mechtilda, Leona, Tima, Kunzeho, Schmiedela a Reinholda.

Principem je *Perplexu* nejbližší *Ošklivec*, ačkoliv v něm jsou Fanny jasně rozděleny, zatímco v *Perplexu* se přelévají postavy z jedné identity do druhé „bez varování“. Samozřejmě, že takovýto způsob můžeme považovat za ekonomické řešení, jak zmenšit obsazení, ale bylo by to povrchní nahlížení této skutečnosti. Rozhodně se nejedná o náhodný jev. Tekutostí postav, rolí, identit, Mayenburg vytváří silný obraz neustále se měnícího světa, navíc umožňuje hereckou metahru, která probíhá nad dějem — hru ve hře. Takto roztržštěné postavy a identity jsou nepolapitelné, protékají mezi prsty. Od toho se odvíjí jejich nepsychologičnost. V těchto Mayenburgových hrách nezjistíme minulost rozdělených postav, často nedostanou ani prostor, aby se v průběhu hry vyvinuly. Jejich charakter a identita je utvářena především jejich povoláním, sociálním statutem a postojem ke světu a ostatním postavám, situací. Ta je ostatně



základem jejich jednání za postavu, z ní čerpají impulsy, které je nutí zaujmout již zmíněný postoj.

*Perplex* mezi Mayenburgovými hrami zaujímá výjimečnou pozici. Autor identitu postav zbavuje svobody v největší míře. V *Ošklivci* se může část identity postav vyvíjet. V hrách, kde herci nesdílejí více postav najednou, dochází k vývoji postav — a někdy i k vědomé proměně identit. Tak tomu ale není v *Perplexu*.

Stav nesvobody identity spočívá v ukončení procesu jejího utváření. Postavy *Perplexu* jsou odkázány k proměně identity a jejímu následnému odříznutí. Ostatní postavy jim uzavrou všechny cesty, a tak dané postavě nezbude nic jiného než potupně opustit scénu.

Aby mohla zůstat identita svobodná, musí zůstat otevřenou, zformovanou, a přesto neukončenou, a ačkoliv je tento stav nedokončeného a neúplného projektu denervující a může být spouštěčem úzkostných stavů, přináší svobodu, bez níž je identita pouze rukojmím determinantů (Bauman 2020, s. 85).

Postavy *Perplexu* jsou napsány v post-brechtovském duchu, a to v podobném smyslu, jak pojmenoval Mayenburgův režisér Thomas Ostermeier divadlo vedené post-brechtovskou režii: tedy jako divadlo poučené a seznámené s Brechtem, které se ale ubírá opačnou cestou. Odmítá permanentní zcizování, ale čerpá ze situace, která je budována tak, aby s ní bylo možno souznít, pak dochází ke zlomu, popření či komentáři (in Goriaux Pelechová 2019). Postavy nemusí být herci neustále komentovány, potřebné vyjde najevo z dobře rozehrané situace. Je však důležité, že v určitý moment ke komentáři dochází.

Absolutní zcizení je určeno konci hry, do té doby se vědomě pracuje s rigidním dodržováním čtvrté stěny, přímá komunikace je porušením pravidel, která Eva — po tom, co Sebastiana přistihne, že komentuje situaci, či snad dokonce vede monolog! — pojmenovává jako „narušené chování“. Jde o vědomou práci s Brechtem, epickým divadlem, jeho popíráním iluzivnosti.

Ono pravidlo, zakazující porušovat čtvrtou stěnu vyprávěním, se postupně vytrácí, ale jinak ve hře nenajdeme odkaz k tomu, že by v inscenaci projekce, které by zprostředkovávaly jiné události na jiném místě, které by vyvracely tvrzení postav, které by převracely situaci. V primárním ani sekundárním textu dramatu nenajdeme pohnutku k užití konkrétních dat, titulků, citátů — s výjimkou

těch zapracovaných do replik dialogů. Jedná se o oddálení okamžiku, kdy „jeviště začne vyprávět“ (Brecht, 1958).

Mayenburův text vědomě popírá principy epického divadla, aby od toho v závěru upustil a celek inscenace-textu dekonstruoval.

Sledováním neustále plynoucích identit dojdeme k tomu, co je jejich samotnou podstatou. Jsou to především rozhodnutí, volby, ve smyslu jednání v dramatické situaci. O postavách vypovídají jejich činy. Tato cesta od rozhodnutí k jednání utváří jejich identitu, proto je výhodné, aby tyto role hráli týž herci a herečky, co na tom, že vypadají stejně, když jsou jejich činy různé. Tento způsob vytváření identit jednotlivých postav, hraných jedním hercem, vypovídá o diverzitě člověka, demonstruje, kolik činů, postojů, identit lze obsáhnout jedním tělem, jednou lidskou individualitou. V případě *Perplexu* jde o ohledávání možností dané postavy, která se během hry přelije do rozličných vztahů, pozic, funkcí a postavení. Otázka, „kým tedy daná postava je?“, vstane na mysli každého, kdo se s touto hrou setká.

Herec/herečka prostupující několika postavami tak má možnost zkoumat nejen jednotlivé identity, ale částečně znovu identitu hledat, jak je tomu z hlediska vývojové psychologie v době adolescence. Při hledání identity v tomto období jedinec zkouší různé masky, druhy volnočasových aktivit, image, rozhodování pro určité povolání, které by vedlo k naplnění vytyčených osobních cílů (G. W. Allport 1961).

Příkladem bych ještě jednou rád uvedl posun Roberta od dítěte, které označí své rodiče za nacisty, protože ho ženou do postele, zatímco on by rád šel lyžovat, k Robertovi, který si odmítá svléknout esesáckou uniformu. Krom ukázkové realizace strachu, jenž můžeme pojmenovat jako „strach, že bude náš malý Robert nacist“, jde ještě o typický příklad ohledávání hranic možností a fungování systému, v němž se hledající se individualita ocitá.

### **3.4 Ať to každý dělá, tak jak to cítí, aneb Konzumace vztahů**

Identita konzumenta je jednou ze základních identit člověka. Skládá se z neustále nasycování narůstajících tužeb, které nejsou normativní, nevycházejí z právního řádu či direktivy státu, ale z pokušení lákadel. Touha je živena mediálním obrazem univerzálního ideálu pohodlí a všem dostupného lidového luxusu, který není určen elitám, ale každému konzumentovi díky soustavě úvěrového otrokářství.

Dochází k permanentnímu posunu v pojmenování nezbytného. Luxus se stává potřebou — spotřebou, k níž je třeba dojít, jež je svým způsobem nevyhnutelná, pokud se chce jedinec podílet na společenské hře a životní soutěži. Cílem konzumenta je být dostatečně pružný, aby dokázal vybičovat své síly ve znamení touhy, jež bude adekvátní novým lákadlům (Bauman 2020, s. 104).

Bauman pojmenovává lákadlo ve smyslu čehosi „dosud nevídaného a neočekávaného, ještě více než dříve se ‚dostat ke slovu‘ a neumožnit etablovaným potřebám, aby učinily nové dojmy nadbytečnými, nebo omezily schopnost absorbovat je a prožívat“ (Ibid.).

Pokud je standardem potápění či šnorchlování za účelem pozorování pestrého mořského podvodního světa, pak Robert a Eva v očích standardizovaného konzumenta Sebastiana selhávají, když jejich největším zážitkem je dle jeho slov „kachna“. Nepodařilo se jim naplnit ideál „správně“ prožité dovolené.

Robert v situaci příjezdu na hory je pochopitelně zklamaný, protože chce lyžovat hned po příjezdu. Z předobrazu ideální zimní dovolené jsou vynechány zastavené vleky, zdlouhavý check in a únavné vybalování; to je ve scénáři reklamního spotu vynecháno: tam svět funguje podle zákona o okamžitém sycení potřeb. Vše je pak v jeho důvěřivých očích pochopitelně „samý podvod, samý svinstvo.“ Nutno podotknout, že si deziluzí procházejí ve stejnou chvíli i Robertovi rodiče — apartmá smrdí a nacistický kolorit zintimňující atmosféru interiéru, o němž „v katalogu nepadlo ani slovo“, ničí rodinnou dovolenou, následně i rodinu samu. Ideál se střetl s realitou v její celistvosti.

Houellebecq v souvislosti s naplňováním neustále přiživovaných tužeb píše ve své eseji *Svět jako supermarket a posměch* o depresi chtění, která je z velké části produktem vnějších — řekli bychom v širokém slova smyslu reklamních — determinací. (Houellebecq 2020) Podle jeho názoru se jedná o chtění bez vůle, která by vedla člověka k naplnění tužeb, což souvisí se ztrátou osobnosti. Identita konzumenta je pak vzdálená ostatním identitám jejího nositele. Touhy a potřeby nejsou plně ovládány námi, ale velkým dílem společenskou hrou a neustále uměle zvyšovanou pyramidou potřeb, která je hnána výš o další patra k nebi. Připomíná Babylonskou věž, na jejíž stavbě se podílejí konzumenti s personalizovanými potřebami, které „mají skoro jen oni.“

Gilles Lipovetsky v eseji *Svádění čtyřiaadvacet hodin denně* v kapitole nazvané *Každému svody dle výběru* píše o svůdnosti vycházející z hédonismu dobře živeného obrazy, diverzitou produktů a téměř nevyčerpatelnou nabídkou

služeb. Cituji: „Svůdnost však není pouhou podívanou na luxus hromadění; přesněji řečeno, tkví spíše v nadměrných možnostech volby, ve svobodě lidí nacházejících se v transparentním, otevřeném světě, které nabízí stále více různých, kombinovatelných ‚na míru‘, a umožňuje volný oběh a výběr“ (Lipovetsky 2008, s. 28).

Z tohoto téměř nekonečného množství voleb si musíme vybrat, ať chceme nebo ne.

Příkladem člověka, který se rozhodl, je Robert, kterého Judith „donutí“, aby se před přáteli pochlubil, že chce změnit práci. Robert se tak rozhodl, protože měl černé svědomí, že jako jedinec pouze čerpá ze systému, zatímco všude na světě probíhají války, lidé trpí a umírají hlady. Sebastian to bere jako přecitlivělost, nedokáže přijmout, že by se muž vzdal lukrativní práce kvůli něčemu takovému, proto předpokládá, že dali Robertovi výpověď: „Na tom není nic strašného, že tě vyhodili, to se stává, někoho vyhodí, a někoho ne.“

Aniž bych jednotlivé postoje hodnotil, důležité je, že si Robert vybral novou sociální identitu, chce si najít práci, se kterou by se mohl ztotožnit, aby v ní spatřoval smysl. Chce dělat něco se dřevem, nechce pracovat v officu, chce truhlářskou dílnu, ne open space korporátu. Robert učinil ze sebe samého součást plánu na zajištění existence, přijal riziko a zvolil si novou sociální identitu, s níž by mohl žít v individualizovaném světě.

Součástí tohoto neustálého přeskupování podob touhy a potřeb je i permanentní přeskupování vztahů. V *Perplexu* se během jedné situace proměňuje celá síť vztahů, pouta nejsou ani zpřetrhána, prostě se rozlijí, aby se seskupila do jiného tvaru. Tak je tomu v absolutním rozsahu již v situaci, kdy se au-pair Eva stane ženou Sebastiana a matkou Roberta. Ke ztrátě vazeb dochází po sérii drobných konfliktů mezi Sebastianem a Judith, které jsou spíše humorné než cokoli jiného, přesto dochází k náhlému rozpadu. Mayenburg v *Perplexu* vystihuje křehkost vztahů v post-moderním světě. Sebastian je „frustrovaný.“ Judith neodpovídá přesně jeho tužbám a potřebám.

Bauman (2020, s. 220) píše o vztazích, které se rozpadají ve chvíli, kdy jsou pro jednu či druhou stranu neproduktivní, nevyplátí se. Pokud není vztah stoprocentně vyhovující, není přece rozumné v něm setrvávat, je lepší svazek opustit a porozhlédnout se po aktuální nabídce. Vztahy s komplikacemi se zkrátka nevyplátí, jsou zátěží pro běžce, nomáda, který s telefonem v kapse loví tu v reálném, tu ve virtuálním světě. Pokud není uspokojení našich potřeb instantní

dle doktríny spotřebitelského paradigmatu, patrně se někde stala chyba, které je potřeba se vyhnout. Ve skutečnosti nelze hovořit o hledání partnera, ale spíš spoluhladače výhradně našeho uspokojení. Pokud s námi tento projekt dotyčný či dotyčná nesdílejí, neexistuje důvod, proč být k někomu takovému tolerantní. Přesně takový je vztah Sebastiana a Judith, a tak se rozpadá, zrychleně, instantně.

Rád bych k tématu Zygmunta Baumana přímo citoval, protože mi připadá jeho pojmenování naprosto přesné: „Existuje však ještě další pojítka mezi ‚konzumerizací‘ nejistého světa a rozpadem lidských vztahů. Spotřeba je na rozdíl od produkce osamělou činností, endemicky a nenapravitelně osamělou, a to i v takových chvílích, kdy probíhá ve společnosti druhých lidí. Produktivní (zpravidla dlouhodobé) úsilí potřebuje kooperaci, [...]“ (Ibid.).

### **3.5 Individualita vyrobená na míru**

„Že to je úplně jasně moje písmo, a to mě dostalo, moje písmo se nedá jen tak zfalšovat, jsem velmi individuální osobnost, a to se v něm jasně odráží, moje osobnost je dost vzácná, mám ji skoro jen já, je jako kdyby vyrobená mně na míru.“

To jsou slova Evy z *Perplexu*, když tvrdí, že není možné, aby někdo jejím jménem poslal vyděračský dopis a balík s částí těla — Robertovou hlavou. Vtipná replika odkazující k čemusi hlubšímu. Na začátku hry se Eva a Robert vracejí do svého — cizího — bytu, k němuž se vztahují veskrze materiálně. Nejprve je nutné vyřešit záhadnou kytku, která nepatří ani do kuchyně, ani do onoho bytu, následuje rozbíjení nádobí, pak dochází k obraně gauče, až poté si Eva vzpomene, že měli i kocoura. Stopy vedou od materiálnímu k citovému. Eva a Robert zjišťují, že přišli o pečlivě vybudovaný domov, personalizované hnízdečko. Prostor domova naplněný kytkami, správně vybraným nádobím, pohovkou, která ladí s celým interiérem, která ladí s identitou Evy a Roberta, odpovídá jim. Je to domov-prostor donekonečna zaplňovaný určitě poslední pohovkou, od níž si slibujete, že bude poslední. Vykoupené období spokojenosti skončí, a tak je třeba vybrat další nádobí, závěsy, koberce, stolek, dokud nebude domov vybavený identickými prefabrikáty výjimečný, dokud souhra všech mainstreamových prvků nevytvoří velmi individuální a osobitý prostor, který nelze napodobit (Lipovetsky 2008). Problémem takovéto všeobecné personalizace je všeobecná unifikace a prázdnota.

### 3.6 Identita pod gaučem, identita pod rododendronem

*Perplex* je evropská hra a ani zdaleka nerezonuje pouze v německém kontextu. Každá evropská země si drží v zapečetěné skříni, chráněné nápisem soukromý majetek, uniformu, za kterou se stydí; zlo, které formovalo jejich vlast a občanskou identitu. V rozhovoru nazvaném Franzem Willem *Touha po lžích* Mayenburg (2018) řekl:

„V roce 1985 jsem 8. května, to mi bylo 13, viděl film o osvobození koncentračních táborů. To pro mě bylo, pro mou představu o tom, co znamená být Němcem, absolutně formujícím zážitkem. V takové názornosti jsem to do té doby nezažil. A když mě později v Americe kdosi pozdravil ‚Heil Hitler‘, tak se mi vybavily právě tyhle obrazy [...]“

Identifikovat se s evropanstvím, s identitou Evropana, neznamená identifikovat se „pouze“ s Beethovenem, Shakespearem, Čapkem, Wintonem, s vrcholy umění a ideálů humanismu, ale přijmout konfrontaci s evropskou koloniální minulostí, s imperialismem, s fašismem, s totalitářstvím, s holokaustem, s ohromnou arogancí opírající se o civilizační výtobytky — právě s tím gaučem, na kterém sedíme, s „bordelem a svinstvem“, co házíme pod pohovku. Veškeré pokrytectví a odmítání minulosti je ta plíseň, co v Evropě smrdí, to je to, co činí z Evropy onen „starý“ kontinent, tu umírající a hnijící Evropu. Minulost je nutno přijmout. To postavy *Perplexu* nedělají.

Sebemrškačství s tím nemá co dělat, to je v konečném důsledku jen prostředkem pro uspokojení ega, které bylo nepříjemně ohroženo výčitkami černého svědomí, které Evropa bezpochyby má. Timothy Snyder ve své knize *Krvavé země: Evropa mezi Hitlerem a Stalinem* (Bloodlands: Europe between Hitler and Stalin), zachycuje s ochromující přesností, co se schovává v zapečetěných skříních a pod gauči. Popisuje Evropu, vznešenou humanistickou Evropu, které tolikrát chyběla lidskost. Dvacáté století je krvavým polem. „Každý živý člověk se nějak jmenoval,“ píše Snyder a dává naprosto konkrétní příklady zavražděných identit. Po výčtu anihilovaných individualit dodává: „Ze všech zabitých se stala čísla“ (2014, s. 364).

Primo Levi napsal knihu, v níž podává svědectví z nacistického vyhlazovacího tábora v Osvětimi. Pojmenoval ji *Je-li toto člověk*. Po krátké předmluvě následuje stejnojmenná báseň:

„Vy, kdo žijete v bezpečí / svých vyhrátých domovů, / vy, kdo se večer vracíte / k teplém u jídla a přátelským tvářím: / Považte, je-li člověk ten, / co pracuje v blátě / co nezná pokoje, / co bojuje o skývu chleba, /co umírá pro nic za nic. / Považte, je-li toto žena, / bez vlasů a beze jména, /co už nemá sílu vzpomínat. / Oči prázdné a klín / studený jak žába v zimě, / Rozjímejte, že to všechno bylo: Nařizují vám ta slova. / Vryjte si je do srdce. Ať jste doma nebo venku, / ať uléháte nebo vstáváte. / Opakujte je svým dětem. / Jinak ať vám spadne dům, / schvátí vás nemoc / a vaše děti ať od vás odvrátí svůj zrak.“

Báseň je dokladem ztráty identity, pokud je člověk zbaven lidství. Dehumanizovaná bytost nemá identitu. Eva, toho času uklízečka „z východu“, která v *Perplexu* zemře před očima Sebastiana, a Judith je zase obrazem sobectví a krutosti, které zamezují lidství.

Problém identifikace s odkazem minulosti Marius von Mayenburg tematizuje ve hře *Kámen* (Stein, světová premiéra v roce 2008, režie Ingo Berk). Hra je vyprávěním o historii 20. století přes jeden drážďanský dům. Ve třetím obraze dcera Hannah odporuje matce, že nechce dělat referát na téma „můj vzor“, nechce dělat referát o nikom, ani o dědečkovi, „vůbec nechce bejt hrdá.“

Podobnost her *Perplex* a *Kámen* spočívá v postoji, jaký zaujímají dramatické postavy k minulosti. Zatímco v *Perplexu* je minulost a problémy hozené pod pohovku, minulost ve hře *Kámen* je zakopána na zahradě u rododendronu. K vypořádání nedochází. V paměti zůstávají slepá místa. Mapa minulosti neodpovídá území událostí.

V knize *Tekutá láska* (Liquid Love) Zygmunt Bauman problematizuje paměť, staví proti sobě její klady — schopnost udržet při životě prožité — a zápory — neschopnost dané zkušenosti reprodukovat v nezměněném obraze, bez interpretace —, pro každého má zaznamenaná vzpomínka jinou kvalitu, pro každého za konkrétní událostí stojí jiný příběh (2013, s. 91).

*Kámen* je, mimo jiné, hra o re-interpretaci vzpomínek, překrucování rodinné historie, morální anamnézy, do vylhané skulptury, která nedokáže být oporou pro důvěryplný vztah, pouze stojí jako věc sama o sobě, aby dotyčným postavám překážela ve vzájemném porozumění. Zatímco ve hře *Kámen* si staví mezi sebou generace zedí, v *Perplexu* ji mezi sebe postavy staví již hotovou, připravenou, jako v dílnách vyrobenou kulisu. Co je nepohodlné, příliš ostré, se vysype pod gauč.

V začátku hry komentuje rozbití nádobí Sebastian slovy „Porcelán nikdy neměla ráda. Teď jeden kus po druhém rozmlátí o dlaždice, aby si mohla koupit nový.“ Obdobně nakládají s identitou, s minulostí, vztahy. Podle hesla „nehodící se škrtněte“ přehlížejí komplikace, dokud vše nevyhnije.

### 3.7 Volba a utváření identity

*Perplex* je plný nenadálých proměn, které nejsou psychologizovány, ale dějí se stříhem. Jiné proměny jsou postupně vystavěny okolnostmi, dějem a jednáním postav. Jednou ze zásadních proměn projde Robert, který se během chvíle stane z heterosexuálního muže gayem, následně milovníkem sobů. Tato komediální, a tudíž nadsazená, situace v sobě nese skutečně podstatné téma volby identity. Setkáváme se tu jednak s objevením určité identity — v tomto případě sexuální —, a identity zvolené, která je velmi konkrétní, obsahuje určitý plán, čím by se chtěl Robert stát, kde žít, jakým způsobem atd.

Podíváme-li se blíže na Robertovu repliku, kde se v pod vlivem právě prožité intenzivní zkušenosti rozhodne ke kompletní změně toho, čím doposud byl, zjistíme, kým se chce stát a kým přestane být.

„ROBERT: Opustím Judith, nastěhujeme se do malé chatrče v Laponsku, ty a já, já budu chytat ryby a ty se budeš pást na šťavnatém pobřeží.“

Robert se rozhodne přestat být partnerem Evy, Němcem, ekonomickým člověkem. Rozhodl se pro Laponsko a individuální život ve světě vymezeném pouze pro něj a jeho partnera Sebastiana. A nezapomeňme k tomu přičíst sexuální identitu, kterou v sobě Robert objevil, když ho Sebastian v kostýmu soba sexuálně probudil.

O rozpor rozhodnutí k určité identitě a identity objevené pojednává Amartya Sen ve své knize *Identity & Violence* (2007) následovně:

„Vypadá nepravděpodobně, že by teze o jednotlivých přiřazeních mohly mít jakýkoliv druh věrohodnosti, daný konstantní přítomností rozdílných kategorií a skupin, k nimž každý člověk náleží. Je možné, že tak často opakované přesvědčení, běžné mezi zastánci jedinečnému přiřazení, že identita je záležitostí 'objevení', je podpořeno faktem, že naše rozhodnutí jsou omezená uskutečnitelností“ (s. 30).



Robert se tedy může rozhodnout pro změnu identity na základě objevené zkušenosti, ale i toto rozhodnutí má svá omezení. Např. Sebastian se nestane losem, jak by si Robert přál. Mohou se jinak identifikovat, přestěhovat se do Laponska, ale nemohu si zvolit identitu absolutně novou.

Sen píše: „Nemohu si okamžitě zvolit identitu modrooké náctileté Laponky, která je zvyklá na šest měsíců trvající noc.“ (Ibid.) Omezení, o kterých píše Sen, vylučují všechny alternativy jakožto neuskutečnitelné. A přesto zůstanou volby k rozhodnutí. Vyjmenovaná příkladem priority národností, náboženské, jazykové, politického přesvědčení či pracovních vztahů. Stejně tak do toho můžeme zahrnout vztahy rodinné. Zkrátka vše, pro co je možné se rozhodnout, bez ohledu na to, jak na to bude pohlíženo normativním okem společnosti.

*Perplex* jasně ukazuje, že identita je tekutá, a je především na člověku, jako individu, aby se rozhodl pro nádobu, která dá tekutině tvar. Barva, zápach, hustota — to je fyziognomie, sociální determinace, genetika, ale o identifikaci s určitou skupinou, přesvědčením, světonázorem rozhoduje člověk sám.

„Uměleckému dílu, které si přejeme vymodelovat z drobného materiálu života, se říká ‚identita‘“ (Bauman 2020, s. 112).

### **3.8 Identita činů**

Identita jako dílo je složena z činů, k nimž vedlo naše jednání, naše rozhodnutí a volby. V Mayenburgově hře *Haarmann* (2001) je identita stejnojmenné postavy skládána z činů, o nichž se postupně dozvídáme. Fritz Haarmann je policista, gay, sériový vrah, kanibal. To je základní sada nálepek, které jsme schopni vyjmenovat, ale co víme o jeho původu, traumatech, co víme o jeho cestě do bodu, kdy začal vraždit? Všechny složky jeho identity se ve hře spojují postupně. Sledujeme dvě linie — tou první jsou retrospektivní obrazy, na které nahlížíme z perspektivy soudního přelíčení, která nám fragmentární situace dotváří, doslovuje náznaky toho, co se stalo.

Hra je skládačkou, soudní proces se snaží poskládat *Haarmannův* případ, a tím poskládat i obraz jeho identity, která je, až na milostné poutko k Hansu Gransovi, odosobněná. Toto pátrání je utvořeno několika jednoduchými principy. Jedním z nich je záměrné oddělování křestních jmen a příjmení. Díky tomu si neposkládáme síť vztahů ihned. Během soudního přelíčení, výpovědí, výslechů a výjevů z doby před zatčením, si poskládáme víceméně koherentní obraz

toho, co Haarmann spáchal jako vrah, ale nedostáváme se k němu jako k člověku, individuu. Haarmann je tak v závěru hry popraven odsouzený, ale nepoznán. Ekonomické hledisko Haarmannových činů může být jen dílčí motivací, střípkem z mozaiky jeho celkové motivace.

Dramatická osoba Haarmana je ztělesněním perverzního zla, avšak známe stěží její příjmení, dlouho opomíjené křestní jméno, profesi. O jeho osobnosti se příliš nedozvíme. Jako čtenáři se tak vztahujeme k představě jeho osobnosti a identity, kterou si vytváříme na základě toho, co víme o jeho činech. Jako diváci sledujeme obraz jeho osobnosti a identity na základě způsobu jednání a bytí v jednotlivých situacích, ale asi bychom velmi těžko vykreslovali jeho charakter. Postava nás fascinuje a odpuzuje zároveň, je tajemstvím, na které nedostaneme odpověď.

Ve hře je postava Doktora, přes kterou se dostáváme k Haarmanovi nejbližší. Jeho se Haarmann ptá na vzrušení spojené s popravou, které vztahuje i k obětem vraždy. S doktorem se přece jen otevírá a dává nahlédnout do svých myšlenek. V dialogu se snaží o převahu nad Doktorem, jako by absolutně nereflektoval, nebo si nepřipouštěl svou situaci. Haarmann zůstane záhadným a nepochopitelným. Haarmann je nepředvídatelný. Jeho identita nám zůstane zastřena.

### **3.9 Identita, víra a plavky**

Další hrou, která jasně nese téma identity je *Mučedník* (Märtyrer, 2012). Hlavní postavou je žák Benjamin Südel, který odmítne účastnit se hodin plavání, protože jeho spolužačky v bikinách urážejí jeho náboženské přesvědčení. Úzkostlivá matka si myslí, že bere drogy. Benjamin se dostává do střetu s učitelkou biologie Rothovou, která si myslí, že svým chováním volá o pomoc. Farář Dieter Menrath jej přemlouvá, aby vstoupil do církve. Benjamin terorizuje své okolí citováním z bible, hádá se s pedagogy, podvolí se v tom, že začne chodit na hodiny plavání, ale činí tak oblečen. Hra je plná agresivní energie a veškeré diskuse na téma víry jsou velmi vypjaté. Absolutní střet náboženského a sekulárního světonázoru vede k násilí.

Mučedník je pozoruhodný tím, že náboženský konflikt je vystavený v křesťanském prostředí, nejde například o střet křesťanství a islámu. O tom, že konflikty vznikají i uvnitř jednoho náboženství píše i Sen, ale abychom

se nenechali mýlit, nejde pouze o diverzitu ve smyslu umírněných věřících s radikály, jde o návyky chování, tradice, kulturní zvyklosti (2007, s. 62–82).

Mladý Benjamin si zvolí identitu křesťana, který uznává starozákonního Boha, přísného a hněvivého. Benjaminovo chování je jasně spojeno s erotikou a erotičností, je křížovou výpravou proti inflaci erotičnosti a pornografie, proti „opakovanému smilstvu zabavenému veškeré tajemnosti.“ (Lipovetsky 2008, s. 46). Vyrostl ve světě sexu odděleného od citu. Vlna cool-sexuality, která odmítá žárlivost a jakékoli projevení touhy po pevnějším spojení, po svazku, vztahu, je považováno za majetnické gesto. Sexuální liberace, jež má vést ke zbavení emočního napětí při pohlavním styku (Ibid, s. 120), naráží na Benjaminovo přesvědčení. Současná evropská společnost je pro něho evidentně příliš volnomyšlenkářská a on se rozhodl svůj život sešněrovat rigidním dodržováním pevného systému hodnot, které hlásá křesťanství ve své intolerantní podobě. Jeho chování odpovídá přirozenému puzení patřit k nějaké stabilní komunitě, která by byla ostrovem jistot v permanentně proměnlivém světě, jež nedokáže nabídnout vytoužené opěrné body, jistotu, kým vlastně je. (Hobsbawn 1996) Doufá v přímočarou a definitivní volbu, jež by vedla k nabytí neefemérní identity.

Jinou reakcí na formativní prostředí bez hranic je již zmíněná hra *Bang*, o níž dramaturgyně Divadla Letí Marie Špalová (2017) v pořadu Českého rozhlasu ArtCafé hovořila mimo jiné jako o hře, která demonstruje benevolentní společnost — výchovu —, která umožňuje růst malých tyranů a extremistů.

## 4. Shrnutí

Ve výše představeném zkoumání tématu identity, a v teoretických úvahách nad ním, by bylo jistě možno pokračovat. Jenom *Tvář v ohni* by si zasloužila podrobnou analýzu a studii, neboť je to hra, mimo jiné, především o formování identity a osobnosti mladého člověka, o dospívání. Téma identity nalezneme samozřejmě i v dalších Mayenburgových hrách. Uvedu příklad. Hra *Eldorado*, kde je identita a sebehodnota až prorostlá se schopností projevit talent, *Živý obraz*, kde se výčitky a snaha o nalezení smysluplné existence přetavují v touhy pomáhat v rozvojových zemích. Téma není zdaleka vyčerpáno. Není lehké sumarizovat, co bylo výše napsáno, ale pokusím se. Identita by patrně nebyla pokaždé zmiňována jako první a hlavní téma u všech výše uvedených her, nicméně je to téma, které je v každé z oněch her obsaženo. V různých variacích, z různých úhlů; někde jasně patrné, jindy v pozadí. Ale cítíme jej, jsme schopni ho vystopovat a pojmenovat. Mayenburgovy hry jsou tak sondou do oblasti lidství, do toho, z čeho se člověk skládá, z čeho se skládají jeho identity, co je tím myšleno, co nás skutečně tvoří.

## Praktická část

### 5. Perplex — reflexe koncepce a zkoušení bakalářské klauzury

#### 5.1 Od výběru látky k první čtené

Pro bakalářskou inscenaci jsem hledal současnou hru. Zaměřil jsem se na britskou a německou dramaturgiu. Osobně mi tyto jazykové oblasti konvenují, v jedné i druhé mám řadu oblíbených autorů. Přiklonil jsem se k oblasti německojazyčné. Hledal jsem hru, která bude černohumorná a groteskní, a ponese výpověď, které budeme my — já a celý inscenační tým — rozumět. Chtěl jsem se vyhnout tomu, aby herci museli ztvárnit postavy, které jsou jim věkově vzdálené. Tuto kvalitu v našich očích text postrádal, nicméně po delším studování textu nám připadal věk postav čím dál méně podstatný. V té době jsem s dramaturgyní Adélou Čermákovou ještě nespolupracoval. Do té doby jsem se konzultoval se svým scénografem Jakubem Peruthem. Ke spolupráci jsem Adélu oslovil, když už jsem byl rozhodnutý pro daný text. Adéla Čermáková souhlasila a hned se zapojila do inscenačních příprav. Fakt, že jsme text nevybírali společně, byl dán tím, že původní záměr byl udržet inscenační týmy v rámci našeho ročníku režie-dramaturgie. Jakmile jsme se dohodli, že bude mnohem výhodnější — a produktivnější —, když se budeme všichni věnovat plně režijní práci a k dramaturgii si přizveme námi vybraného spolupracovníka, oslovil jsem slečnu Čermákovou.

Ve vztahu k realizované hře jsme prošli následujícími fázemi: od impulzivního okouzlení jsme přešli k intuitivnímu tušení pro nás vhodných témat, a hlavního proudu, k analytické práci, kdy jsme pečlivě zvážili všechny silné i slabé stránky textu. Silné stránky byly jasné — skvělé vypointované situace, vtipné dialogy, úderné hlášky, skákání z postavy do postavy, kdy postavy jsou bez rozvinutější psychologie. Za hlavní problém jsme považovali konec hry. Věděli jsme, že princip rozdrobení inscenace, který Mayenburg užívá, funguje, pokud je inscenace pojednána jako delší tvar a dochází tam k výrazné repetitivnosti. To je rovina, kterou jsme byli nuceni pro účely bakalářské inscenace potlačit, a tudíž jsme hledali jiný způsob konce. Text, který v autorově režii v Schaubühne vydal na hodinu čtyřicet pět minut trvající inscenaci,

jsme potřebovali zredukovat do hodiny, v konečné podobě do hodiny patnácti minut. Došlo tedy k vyškrtnutí právě toho, co se obsedantně opakuje, a je tedy záhodno, aby celý ten kolotoč skončil sebedestrukcí.

Dostali jsme se ke zkracování, na němž jsme pracovali společně s dramaturgyní Adélou Čermákovou. Postupovali jsme po jednotlivých verzích, které jsme konzultovali s naším scénografem Jakubem Peruthem. Snažil jsem se od počátku zapojovat celý tým, krom jiného nám to umožnilo, aby souběžně s verzemi upraveného textu vznikaly nové návrhy kostýmního i scénografického řešení, které odpovídaly konkrétním verzím textu.

Kromě zkrácení rozsahu textu jsme se rozhodli pro jeho rozdělení podle jednotlivých situací, které jsem pojmenoval, tak aby to s danou scénou bylo jednoduše spojitelné. Během samotného zkoušení a vytváření fermanu nám to ušetřilo spoustu času. Rozdělení textu do „kapitol“ mělo také zvláštní efekt při první čtené. Já jsem se ujal čtení názvů scén, Adéla Čermáková scénických poznámek. Společné čtení textu nás propojilo, oddělení scén také umožnilo, aby už na první čtení vnímali střih mezi jednotlivými situacemi. Přeji si, aby herci četli text poprvé až na první zkoušce. Autenticita prvního přečtení „na blind“, kdy je člověk veden intuicí a jeho postoj k textu je podvědomý, a ne příliš kontrolovaný. Z tohoto společného zážitku celý inscenační tým nadále čerpá, nejedna inspirace přišla právě při této divoké čtené. Přineslo nám to mnoho podnětů pro režijní i scénografické řešení. S Jakubem Peruthem jsme v nich našli zalíbení. On je zvyklý při těchto čtených skicovat a dělat si poznámky k postavám, jak je ideálně vystihnout v kostýmu. Tento způsob, jak herce s textem seznámit, považuji za výhodný zejména proto, že neklade na herce žádné nároky na přípravu, tedy — nemají pocit, že se musejí na první čtené už už předvést a mít to takříkajíc hotové. Jsou uvolnění a přirozená nervozita z první čtené se po pár replikách ztrácí a nastává požeňnaná tvůrčí chvíle se svobodami bez zábran.

## 5.2 Inscenační záměr — koncepce

V této kapitole vycházím krom původních poznámek k inscenačnímu záměru také ze mnou napsané anotace k 7. 5. 2022.

Výchozí situaci Mayenburgovy hry jsem popsal již v analýze, tedy stručně: jde o návrat domů, o vztahování se k domovu jako obrazu duše. *Perplex* jsme interpretovali jako hru o identitě, jejím nabývání a ztracení. Postavy znovu objevují a ztrácejí svůj domov, evoluční teorii, sexualitu, sexuální orientaci, vztahy, společenské role i jména. Do toho se potýkají s překážkami, které jim brání, aby se skutečně poznaly — jednou z nich je pokrytectví, neschopnost přijmout sebe sama, minulost, fakt, že žádná stálost neexistuje. Stejně jako dost možná neexistují ani oni.

Představte si, že vaše strachy a obavy se stávají v okamžiku skutečností, že to, čeho se nejvíc bojíte, klepe na vaše dveře.

*Perplex* popichuje černé svědomí Evropy, všechny války, genocidy, totalitní režimy, sebeuspokojující arogance, nenažranost, rezignace na hodnoty humanismu, zneužívání levné pracovní síly z východu. Co všechno to páchne z pod gauče? Je to tu cítit. Je tu cítit zdechlina.

A my k tomu všemu neexistujeme. Existuje ale řešení, jak z toho ven: Stát se dobrým člověkem. Zrušit svá konta a „rozvinout rozvoj rozvojových zemí.“ Nesmysl, lze zůstat špatným člověkem, když převedete své peníze na správný účet. Rozhodnete se sami, jste přece velmi individuální osobnosti, velmi individuálně rozvinuté osobnosti. Hlavní je neztrácet hlavu. Zachovat chladnou hlavu a pustit to z ní. Otevřete balík, seznamte se znovu sami se sebou. Prohlédněte sami sobě do očí.

Hlavním cílem bylo vytvořit komediální inscenaci akcentující otázky identity a západně evropského způsobu života, kde si čtyři herci na scéně si hrají s tématy, která k smíchu nejsou.

Při inscenování nám šlo o vyjádření se k výše vyjmenovaným tématům. Zásahy do textu jsme činili s vědomím autorova záměru (Jedním z takových zásahů se podrobněji zabývám v kapitole Hudba).

Chtěli jsme „ušít“ *Perplex* na míru našim hercům, tak jak to udělal Mayenburg pro herce berlínské Schaubühne. A jelikož považuji za důležitého partnera publikum — polis — chtěl jsem, aby aktualizace, úpravy a komentáře mluvily přímo k divákům, které známe, k našim spolužákům, pedagogům,

lidem navázaným na divadlo a naši školu. Doufáme, že reprízováním bakalářské inscenace ohledáme hranice, kam naše práce dopadá, zda bude rezonovat i se širší veřejností. Chceme se skrze divadlo přesvědčit o tom, jestli je skutečně pravda, že jsme tu sami a opuštění.

### **5.3 Tematické roviny a horizonty v čase a prostoru**

Pro *Perplex* jsme hledali prostorově-výtvarné řešení téměř okamžitě po výběru textu. Záhy jsme se potkali na informativní schůzce a shodli se na tom, že je pro nás nejdůležitější téma identity a černého svědomí Evropy, Evropanů, tedy i nás a našich blízkých. Chtěli jsme si už v raných fázích inscenačních příprav ujasnit záměr, který se nám nakonec podařilo dodržet.

V rámci reflexe tvůrčího procesu a daných příprav mi připadá k tématu zmínit i varianty scénografického řešení, které by mělo enormní dopad na celkové řešení scénické.

První varianta byla inspirována plastikou Davida Černého z roku 2009 *Entropa*, která byla prezentována v kontextu českého předsednictví v Radě Evropské unie. Heslo předsednictví „Evropa bez bariér“ byla prezentována s podtitulem „Stereotypy jsou bariéry, které je třeba odstranit.“ Toto heslo David Černý převedl do satiry a dokázal tak ironizovat Evropu i celou myšlenku evropské identity. Jak napoví Peruthovy skici (Příloha č. 1 a 2), byla původní myšlenka umístit do prostoru velkou plastiku obsahující rekvizity ze hry.

Šlo by o šedou zvětšeninu plastového plata, z něž si modeláři vylamují jednotlivé dílky. Stejným způsobem by si z této zvětšeniny „vylamovali“ herci své kostýmy (identity) sami oděni v nic neříkajících, nebinárních, overalech šedé barvy. Šedá plastika by předělovala prostor a vytvářela by pole možností pro využití druhého plánu, jakéhosi prostoru za scénou. Od této varianty jsem však brzy upustil, neboť nám po zvažování řešení konkrétních situací připadala, ač velmi koncepční, jako nefunkční. Zejména pro přílišnou abstraktnost a současně popisnost.

Rovněž jsme usoudili, že z počátku inscenace by měl být divák na chvíli oklamán a měl by mít pocit, že sleduje kombinaci sit-comu a bulvární komedie. To by při takovém řešení nebylo možné a divák by neměl žádná vodítka, kterých by se mohl v neustále se měnící síti vztahů chytit. A především: na počátku



je byt. Byt, u kterého není jisté, kdo je skutečným majitelem, kdo je zde skutečně doma.

Od tohoto impulsu vzešlo již funkčnější varianta zmenšeniny bytu (viz Příloha č. 3 nahoře). Vyvýšené jeviště zabalené do miniatury bytu s otevřenou čtvrtou stěnou. Toto vtipné řešení by nám ovšem nevystačilo ani na první čtvrtinu inscenace, pak by nebylo možné funkčně rozehrávat jednotlivé situace s herci v prostoru, mizanscéna by byla determinována ke statičnosti.

V další variantě jsme zůstali u zmenšeniny bytu, která ovšem otevřela i „třetí stěnu“ (viz Příloha č. 4, dolní polovina).

Od této varianty se odvinula finální řešení prostoru. Jednoduchý zmenšený byt připomínající kulisy ve studiu, kde se točí sit-comy, k tomu dřevěná bedna na kostýmy, která při otevření svítí jako lednice, a herci si z ní vybírají identity, které by si na sebe mohli vzít pro následující situaci/situace (Příloha č. 5). Cílem bylo vytvoření efemérního prostoru, který stačí slovně pojmenovat, okomentovat, a situace probíhají v apartmánu na horách, doma, na party. Tekutý prostor, kde jsou doma všichni a nikdo, navíc je všechno falešné, stěny objímají ten světlý kousek prostoru, zatímco všude okolo je tma a pusto, kde nikdo není. Jediné, co doopravdy existuje, je falešný byt.

Pro kostýmní řešení našel Jakub Peruth v hipsterské subkultuře, která svůj styl oblékání často zaštiťuje pojmem *normcore* — unisex styl oblékání založeném na jednoduchosti, všednosti, jednoduchých kombinacích, heslem je nenáročnost a průměrnost (Příloha č. 3 a 6). Peruth vytvořil pro herce základní kostým založeném na identických botách a sladění dámského a pánského kostýmu do jednoduché barevné kombinace světle béžových vršků a bledě modrých džín. Obyčejnost a extrémní neindividuálnost hrála v naší koncepci důležitou roli. Fakt, že identicky oblečení lidé si prohazují vztahové role, měl podtrhnout pomíjivost a křehkost identit.

## 5.4 V prostoru, z prostoru

Při scénickém řešení jsme rozdělili prostor učebny do dvou území, jejichž hranice určoval bílý obdélníkový půdorys falešného bytu, vytvořený za pomoci bílého baletizolu, jež výrazně oddělil tento prostor od jinak černé podlahy. Vědomě jsme pracovali s iluzivními stěnami prostoru bytu, abychom mohli ve finále porušit „čtvrtou stěnu“. Průběžné narušování a komentování stěny je jednak pravidlem obsaženým v textu, ale souvisí i s tématem divadla vůbec. Šlo nám o přiznání prostoru — byt je očividně falešný, je to kulisa, jen dvě bílé stěny, dveřím chybí futra, vypínač je příliš nízko a jediná zásuvka v místnosti je ve stěně obráceně.

V tomto duchu se pracuje i s okolím bytu. Po levé části prostoru učebny je již zmíněná bedna, z níž si herci příznačně vybírají kostýmy. Příchody herců nejsou skrývané, popírají iluzivnost scény i diktát pravděpodobného.

Při vytváření mizanscén jsme se snažili o důrazné dodržování hracího prostoru, našich „zavedených pravidel“, a přesné vystihnutí podstaty jednotlivých situací v prostoru.

Jako jeden příklad za všechny uvedu situaci, která se týká jak rozehrání a vyjádření situace v prostoru, tak i tematizace „čtvrté stěny“. Scéna, kdy je Sebastian přistižen při porušování čtvrté stěny, za což je terorizován svojí ženou Evou — Kateřinou Hrdinovou — za to, že mluvil přímo na diváky, že snad vedl monolog! Potrestá ho, protože jde o narušené chování. Pro vyjádření situace jsme zvolili stylizaci Evy do přísné dominy, která si nejprve zmapuje prostor, potvrdí si, že v místnosti nikdo není, je tam stěna, tudíž Sebastian mluví jen sám k sobě. Sebastian se samozřejmě distancoval od hajlujícího syna Roberta v přímé interakci s publikem. Eva Sebastiana sklíčeného obavami na gauči vyslýchá, vytváří na něj sexualizovaný fyzický nátlak. Sebastian je zanechán v pustém bílém prostoru napospas svému strachu. Dostává se na dno svých sil. Chce se dostat pryč. Zvířecími pohyby ohledá prostor apartmánu, bílého obdélníku, aby se zhroutil uprostřed prostoru, protože ze stěn jde strach. Ve svém zhroucení je vyrušen Judith a ta ho stříhem vtahuje do další situace. Judith — Lucie Michálková — v tu chvíli coby majitelka horského apartmánu, v Sebastianově „psychickém rozkladu“ pokračuje. Judith Sebastiana pronásleduje prostorem otázkami, zda je všechno skutečně v pořádku, zatlačí ho nejprve do předního rohu, který je divákům nejbližší a je otevřený — nepřiléhají k němu žádné stěny. Na této přídi dramatického prostoru Sebastian pod tlakem říká pitomosti,

poté uniká, Judith ho pronásleduje, zažene ho na pohovku. Sebastian se chce posunout, aby neseděli tak blízko u sebe, Judith se okamžitě přisouvá, nakonec Sebastian zády k Judith objímá bok gauče. Po otázce na ložní prádlo — v podtextu, zda bude o dovolené spát se svojí ženou — vyskočí do prostoru, chce se mu zvracet. Šlo nám o vytvoření dynamické mizanscény, v jejímž rámci by byl Sebastian zatlačován a pronásledován bez naděje na útěk. Obě ženy mu nedávají prostor pro jakoukoli vzpouru.

S vědomím neustálého proměňování identit a sítí vztahů nám bylo jasné, že musíme hledat zřetelné prostorové vyjádření, které by pomohlo divákovi v rychlé orientaci. V zásadě šlo o zkratky, črty, ve kterých by byla přesnými tahy vystihnuta podstata vzájemných vztahů a témat. Chtěl jsem se vyhnout psychologizování, po hercích jsem chtěl, aby si byli vědomi toho, jak mají v dané scéně působit, co tím sdělujeme. Preferoval jsem přímočarost v herectví v kombinaci s obrazivostí celku. Rychle diváka seznámit se situací a následně ji deformovat, šikanovat postavu, která je z toho perplex, udělat tečku, stříh a pokračovat. To by měla být základní dynamika *Perplexu*.

## 5.5 Práce s herci

V této kapitole se pokusím reflektovat práci s herci, spolupráci s Tomášem Daleckým, Filipem Kohutem, Kateřinou Hrdinovou a Lucií Michálkovou, se kterými jsme v období od první čtené až po klauzury (od 25. 2 do 2. 6. 2022) zkoušeli *Perplex*. Rád bych zmínil jejich úžasnou energii a odhodlání, chuť překonávat se a hledat. Za to jim děkuji.

Při práci s herci jsem si teprve uvědomil, co všechno *Perplex* nabízí. V *Analýze* jsem se pokusil rozvést, k jakým tématům se hra vyjadřuje. Hned při první čtené jsme dlouho mluvili o tom, co jsme si to právě přečetli, o čem to celé je. Osobně to vidím tak, že hranice možností režie leží tam, kam je schopen režisér s hercem dojít. Proto bylo pro nás zásadní pojmenovat si, co chceme říct, vypíchnout ta témata, o kterých jsme schopni mluvit mimo hranice textu, chápat je mimo své ego, cítit je v sobě i v druhých. Snažil jsem se o dialog, který by po celou dobu zkušebního procesu revidoval, o tom, k čemu se vyjadřujeme a s jakým postojem. Jsem proti animování herců do předpřipravených kompozic. Zastávám organický způsob spolupráce, kdy se herci podílejí na celku a nejsou do něj pouze vsazeni. Jde mi o inscenaci, nikoli instalaci. Během zkoušení jsem pojmenovával, kam směřujeme,

co by vznikající obrazy měly vypovídat o tématech, proč to či ono chci. Ve svých přípravách na zkoušky jsem se zaměřil především na pochopení situace, oblouku v ní obsaženém, abych věděl, odkud kam herce vést.

Přicházel jsem na zkoušku s nápadem, který byl rozpracovaný v rovině námětu, nikoli schématu. Tento námět jsem hercům sdělil a hned začal s nimi pracovat na jeho realizaci v prostoru. Šlo mi o to, aby byli herci svobodní ve způsobu zpracování, aby se mohli plně sebevyjádřit. Když jsem pochopil způsob, jak chtějí danou věc hrát, dovedl jsem je na základě svého prvního impulsu a jejich reakce k režijně uchopenému tvaru, který obsahuje zkonkretizované sdělení. Každou situaci jsme po fázích konzultovali s Adélou Čermákovou, zvažovali jsme pro a proti, co vlastně bude daný obraz v kontextu celku inscenace znamenat, kam tím vedeme jednotlivé motivy a témata. Šlo mi o to, aby předložená režijní vize nebyla hercům vzdálená, aby ji mohli naplnit a spoluutvářet. Během zkoušení byli moji herci skvělými partnery a jejich osobní a osobitý pohled na konkrétní situace i hru samotnou mi byli velikou inspirací v mém režijním uvažování. Cítil jsem, že v týmu panuje vzájemná důvěra, porozumění a chuť se divadlem vyjádřit k tomu, co nás bolí, provokuje a dráždí, hrát z radosti i hněvu.

Jednou z překážek, s níž jsme se potýkali, byla absence psychologie postav. Postavy jednají vždy v logice dané situace, a od této logiky jsme se odráželi. Proměny identit, skoky z postavy do postavy, nás vedli k tomu, abychom si definovali, jak s pojmem postava v rámci zkoušení pracovat. Proměny v jednotlivých výstupech a mezi nimi nás dovedly k poznání, že je podstatné, aby si pro každou postavu, pro každou vzniklou identitu, vytvořil herec zkratku, řekneme črtu, která ji jasně vystihuje, odlišuje od ostatních, a tím pomáhá divákovi, aby se v neustálé pootáčeném systému vztahů orientoval. Herci si museli zvyknout na to, že jejich postavy, oni v postavách, existují pouze tady a teď, že jim nijak nepomůže pokoušet se o životopis postav či o to, abychom si společně dofabulovali jejich minulost.

Ono tady a teď je hlavní silou Mayenburgovy hry. Herec na scéně hraje o tématu tom a tom, s touto nálepkou představující jméno postavy, pod stejným jménem je ale ve hře hned několik dalších identit. Bylo nutné dovést každou jednotlivou situaci do pointy, provést střih a dát se do situace nové — a to s vědomím celku, v jehož rámci nevzniká kauzalita jednání, nedochází k vývoji postav či výraznému vývoji děje, vyvíjí se spíše motivy a témata, a herci jsou jejich

rozehrávači. Ostatně jeden ze zásahů do textu, který nám umožnil uzavřít téměř o polovinu zkrácenou hru, byla závěrečná scéna, kde Kateřina Hrdinová a Tomáš Daleckým komentují, jak jejich kolegové — Filipa Kohuta a Lucii Michálkovou — hrají úplně první situaci hry, kterou původně hráli oni. Identitu — roli — si lze skutečně vybrat jako jogurt v lednici a sníst ho tady a teď — před diváky. Jistě by se dalo hovořit o jednotlivých situacích jako o výstupech, o číslech, která herci provádějí, kde jsou hlavně sami za sebe a snaží se působit na diváka a své spoluhráče.

Jedním z artistních čísel inscenace je Sebastianův výklad o evoluční teorii, která ho zrovna napadla ve sprše, v podání Filipa Kohuta. Vedl jsem herce, aby rozlišovali různoreči textu, aby v projevu uplatnili kvalitu, která říká, jestli jde o komentář herce, autora, jestli jde o hlas z televize, kazatelny či reklamního katalogu. Pohrávání si s rovinou textu nám pomohlo v akcentaci jednotlivých témat a obrazů.

System zkoušení se zakládal na rovnoměrném zatížení všech herců a situací. Chtěl jsem se vyhnout chronologickému postupování od první situace ke konci. Rovnoměrné zkoušení všech obrazů mi umožnilo jednak provozně organizační svobodu, díky tomu jsme překonali všechny onemocnění v týmu, závazky, zablokovaná záda a jiné pohromy. Zároveň jsme se díky tomu vyhnuli okorání jednotlivých scén, všude bylo až do poslední chvíle co dotahovat, a tyto finální tahy jsme činili už v rámci celku, kdy jsme začali zkoušet spojovat jednotlivé scény a situace. Díky volným hranicím jednotlivým scén se nám dle mého názoru podařilo vyvarovat umělého spojování, při kterém trčí ze spojů dráty. Tím, že herci nezkoušeli scény chronologicky, nemohli se usídlit v jedné poloze, pro každou scénu si vytvářeli jiného Roberta, Sebastiana, jinou Evu, Judith. Zkoušeli vždy pouze tu konkrétní scénu, zatímco jsem si já držel v představě celek inscenace.

K řešení některých situací jsme došli za pomoci řízené improvizace. Šlo vždy o vytvoření tvůrčích podmínek, zbavení se zábran a otevíření, jak by se mohla situace vyvíjet. Do většinou realisticky započaté improvizované scénky jsem záměrně vnášel rozbroje a činil zvenčí směřované detonace, abych herce vyvedl z komfortní zóny a nutil je reagovat na situaci groteskního charakteru. Toto kladení rozbušek se vyplatilo, a i během pokročilého stádia zkoušení jsme si pro osvěžení přidávali různé okolnosti, situaci jsme komentovali, herci si přebírali repliky, a pak se o ně — v dobrém — hádali. To byl jeden

ze způsobů, jak zabránit únavě materiálu a předčasného uzavření tvaru. Záměrem bylo zbavit se pocitu, že už je to hotové, vyhnout se tendencím zautomatizovaného rutinérství a pokoušet se dynamiku v situacích znovu a znovu vytvářet tady a teď.

Již jsem psal, že bylo pro mě důležité, aby herci věděli, co přesně hrají, tedy co svými replikami říkají a jak jednají. Proto jsme se věnovali tomu, abychom byli schopni říct podtext repliky, převést ji do vlastních slov, dokázat ji zprostředkovat jiným způsobem. To považuji za nezbytnou součást vědomého herectví, kdy herec neprožívá, ale především působí — předává divákovi konkretizované sdělení a je součástí celku jakožto uměleckého zobrazení tématu.

Všichni herci byli schopni na velmi vysoké úrovni o slovech přemýšlet a často jsme využívali převedení textu hry do vlastních slov.

## **5.6 Dostat se přes první situaci**

Chtěl bych dát prostor reflexi zkoušení konkrétní situace, kterou považuji — i s přihlédnutím k diskusi s herci — za nejobtížnější. Během jejího zkoušení jsme naráželi na deficit z covidových semestrů. Jednalo se o vůbec první situaci, kde se potkali všichni a ukázalo se, že herci jsou zvyklí hrát v dialogu a v situaci, kde jsou tři. V tomto případě bylo ale potřeba vytvořit dynamiku čtyř postav, které ještě fungují ve dvou párech, což bylo rovněž třeba zohlednit a odlišit. Pro tuto situaci bylo potřebné hledat jednání mimo text, tedy aby herec reagoval a byl účasten. Cílem bylo jednoduché zaujetí postoje, nikoli přílišné rozehrávání či toxická posunčina. Chtěli jsme, aby na postavách bylo vidět, že jsou součástí situace, vnímají, zaujímají konkrétní postoj — nevypadávají z ní. Dalším faktorem, který bylo potřeba zohlednit, byl žánr, z něhož Mayenburg vychází. Půdorys bulvární komedie vyžaduje typ herectví, s jakým se až do zkoušení *Perplexu* mí herci ani já nesešli. Opakovaně jsme zkoumali hranice, kam až můžeme, co se týče stylu, jít. Situace byla totiž po dlouhou dobu přepálená a zbytečně vyhrocená, prosakovala z ní vykloubenost následujících situací. Snažili jsme se jí tedy zmírnit, abychom si nepředehrávali, co má teprve přijít. Hrát o něco déle s divákem hru, že sleduje bulvární komedii, byť trochu zvláštní a výrazně sebeironickou, upozorňující na kliše žánru a jeho schematičnost. Tento tón jsme potřebovali najít, abychom z něj mohli čerpat v dalších společných situacích, které jdou v nabourání žánru ještě dál a leží ve hře až za několika obraty

v situacích, vztazích a prostředí, kdy je divák s principem hry již dostatečně obeznámen a neočekává očekávatelné.

V této první „společné“ situaci jsme nejdéle hledali adekvátní tempo-rytmus. Šli jsme z extrému do extrému. V prvním případě byla scéna smáznutá jedním zběsilým tahem, v druhém byla alogicky upauzovaná. Šli jsme tedy repliku po replice, rozlišovali, co by nemělo zapadnout, kde pauza hraje, co je tematicky nosné, u čeho je potřeba se pozastavit, aby vyšel vtip, a kde se naopak posouvat kupředu, protože jde o small talk, pod nímž funguje jiná tektonika, něco skrývá, urychluje apod.

Situaci jsme několikrát přepracovali, proškrtali, zbavili slepých motivů, které se už dále nerozehrávají. Do posledních zkoušek jsme ji revidovali. Cítil jsem, že je v této situaci hra zauzlena a je potřeba, aby byla logicky vystavěna, jinak za sebou budeme vláčet rozbitý vrak. Bylo potřeba ustanovit alespoň na chvíli žánr, vytvořit co nejvíce koherentní situaci, jakýsi základ inscenace, abychom mohli za následování autora inscenaci dekonstruovat a destruovat.

Pro všechny bylo zkoušení této části vyčerpávající. Oproti ostatním situacím, kdy herci vnímali, že vytváříme obraz, dotýkáme se metaforičnosti a aluzivnosti, bylo zde potřeba v první řadě dobře zvládnout aspekty konverzační komedie, systém bulvární hry a situační komedii. Každý se potýkal s něčím trochu jiným. Vesměs u všech ale šlo hledání většího obsahu v pasážích, kde šlo skutečně o to vystavět vtip, který samozřejmě má v rámci celku tematickou i motivickou rovinu, ale v konkrétní situaci nemá být předmětem úvah a psychologizace. Ve chvíli, kdy jsme si na to všichni zvykli, dokázali jsme se uvolnit a začít se „pitomou“ situací bavit, vymýšlet vtipy a hledat údernost sit-comu, rozkrývat pointy situací.

## 5.7 Choreografie

Od začátku inscenačních příprav jsem věděl, že taneční scéna nesmí být trapně odbytá, že si vyžaduje artistní číslo. Proto jsem ke spolupráci přizval Kláru Suchou, kterou jsem seznámil s vizí a následně ji nechal volnou ruku. Požádal jsem ji o dvě choreografie na jednu píseň. První tanec měl být výstřední, groteskní, ale měl působit na úrovni. Druhý měl být divočejší, animálnější. Situačně jde o tanec, který začne vyhecovaná Judith, která se chce Robertovi pomstít za jeho posměšky. Také žálí na Evu, které to s Robertem jde báječně.

Klára Suchá pro nás vytvořila skvělé číslo, které jsem režijně dopracoval a zasadil do situačního rámce. Za velkou výhodu nyní považuji, že Klára jako choreografka nemohla být z časových důvodů pro velké vytížení v její herecké práci, přítomna na zkouškách. Taneční výstup jsem si v tématu a výrazu zasadil do tehdy pomyslného celku. Fakt, že se tanec zkoušel paralelně, způsobil, že hovoří trochu jiným jazykem, je zpestřením a osvěžením na začátku druhé poloviny inscenace.

## 5.8 Hudba

Již při výběru textu mi bylo jasné, že budu chtít pracovat s hudbou, kterou k inscenaci složím s Tomášem Daleckým. Začali jsme od komponování hudby na text ukolébavky, kterou jsme si pojmenovali jako *Spinkej*, jelikož tímto slovem začíná téměř každý verš. Bylo nám jasné, že hra nekončí ukolébavkou náhodou. Rozhodli jsme se jít cestou kontrastu, aby citlivá melodie ve slokách kontrastovala s veselým nápěvem v refrénu. Veselým v rovině hudební. Text ukolébavky je geniální v tom, jak za žánr, jenž má opravdu uspokojit duši a ukolébat ke spánku, schovává existenciální smutek a úzkost. Text popisuje svět, ve kterém přijdeme o všechny, které máme rádi, a jen ve spánku nebudeme myslet na to, že nic není nastálo a člověk přijde o všechny své blízké, pokud nestačí odejít dříve než oni. „V spánku dojdeš zapomnění.“

Ukolébavka je jakousi finální kolektivní replikou i tematickým resumé. Její text jasně pojmenovává efemélnost naší existence, našich identit. Všichni „jsme jen poryv vánku.“ Svět *Perplexu* je v závěru pustý, scéna už není, herci odložili role a identity vybrané v lednici, už v něm nikdo není a jsme tu sami opuštění. Od ukolébavky *Spinkej* se odvíjí scénické řešení závěru, který jsme pojali jako uspávání dětí. Herci se postupně uspávají dudlíky, které vždy dotýčného/dotýčnou uspí, promění ve spinkající dítě. Za úvahou,



proč následovat text ukolébavky ve scénickém řešení, je prostý: pro dětátko s dudlíkem identita nehraje žádnou roli, nečiní volby, identifikuje jen s tím, co ho bezprostředně obklopuje, aniž by se to uvědomovalo, je čisté a prosté úvah, kým vlastně je, zkrátka je, existuje, spinká a nechá se ukolébat.

Druhým celkem hudebního řešení je scénická hudba. Vzniklo několik konceptů, které jsme postupně zavrhovali. Prvním z nich byla tendence inscenaci gradovat jednou skladbou, která by se postupně „nabalovala“, přibývaly by u ní nové vrstvy, nástroje, zvukové řešení skladby samotné by se proměňovalo a vedlo by k auditivní destrukci — stejně jako se v závěru destruuje inscenace sama. Od toho jsme ustoupili, protože by to nebylo v zásadě nic jiného než jednotvárný popis. Druhou zavrženou variantou bylo předělování jednotlivých situací hudbou složených převážně z perkusí, aby byla melodicky nebinární a pouze celek rytmizovala a upozorňovala na změnu. Právě pro upozorňování na změnu jsme od toho upustili, protože jsme se shodli na tom, že vsadíme na herecký projev a pokusíme se postavit situace tak, aby divák změnu zaregistroval a pochopil, aniž by do něj scénická hudba šťouchala loktem a špitála „Hele, dívej.“

Ve výsledku jsme se rozhodli po dvě jednoduché skladby: intro a outro, po kterém by ještě následovala ukolébavka jako epilog a tečka.

Intro jsme zkomponovali jako neutrální, aby jen navnadilo, zpozornělo diváka a uvedla první herecký vstup na scénu. Základ outra z něj vychází, ale už má hned několik dalších vrstev, které se postupně přidávají, až se začnou prostupovat a vést spolu dialog. Záměr byl vytvořit atmosférickou skladbu, polyfonii, která by podpořila závěrečné překročení hranice čtvrté stěny.

Skladba v původní verzi začínala zdimenovaným záznamem lidského dechu. To se odvinulo od Robertovi repliky „Slyším je dýchat“. Chtěli jsme, aby se divák dostal do Robertovy hlavy, jak to ostatně on sám s hrůzou pojmenovává. Zároveň funguje dech jako rytmický základ — beat — pro pasáž textu, do které jsem zasahoval. Později jsme od dechu ustoupili k dlouhému táhlému tónu, který je denervující, a doplnili ho o jednoduchou melodickou smyčku na syntenzátor. Připsal jsem několik replik začínající na slově „třeba“, kde jsem se inspiroval počátečními dvěma replikami. Záměrem bylo, aby tato kritika, tento impulzivní *hate* gradoval:

TŘEBA nám pak prodají nějaký vysavač, ano! Nebo

TŘEBA nám v zahradě natáhnou bílou plastovou plachtu, tak jako to mají na střeše DISKU, nebo

TŘEBA mi odposlouchávají telefonáty,

TŘEBA mi za chvíli vyskočí na facebooku reklama na moji vlastní hlavu,

TŘEBA — mi čtou emaily, tak jako se to teď děje na FAMU<sup>1</sup>

Text měl energií a dávkou politického hněvu připomínat společensko-kritický rap. Vzvednutí slov z duševního přetlaku, aby bylo umocněno, v jakém vztahu je *Robert vůči těm za čtvrtou stěnou*. Hledali jsme konkrétní výraz, postoj — *haltung* a statement, jenž by způsobil v inscenaci finální výstřel.

V inscenaci jsou použity dvě skladby, které jsme s Tomášem Daleckým neskládali, ale připadaly nám extrémně přiléhavé k tématu.

Taneční scéně předchází striptýz z nacistické uniformy za zvuku nechvalně proslulé odrhovačky *Erika* Hermse Niela ze třicátých let, kterou si nacisté tak oblíbili. Šlo nám o záměrné shození nacistické symboliky, zvukově jsme stopu záměrně zdeformovali, aby se v závěru rozpadla jako obehnaný orchestrion, který se ztratí v dálce. Zároveň jsme do hudební stopy implikovali promluvy politiků, kteří se přičí našemu — míním celý inscenační tým — smýšlení. Proto souběžně s *Erikou* zazní z reprobeden hlas Donalda Trumpa volající po vybudování zdi, Tomia Okamury, jak navrhuje stanovení již existujícího památného dne „všech obětí holocaustu“ (Mezinárodní den památky obětí holocaustu připadá na 27. ledna.) a Marine Le Pen projevující své obavy z islamizace Evropy.

---

<sup>1</sup> Zapsáno po bakalářských klauzurách 2. 6. 2022.

## Závěr

Bakalářská práce poskytla teoretický úvod k tématu identity v díle Maria von Mayenburga se zaměřením na hru *Perplex*, jež je zároveň páteří této práce. Teoretické úvahy tématu identity se dotýkají oblasti sociologie a psychologie, ale jejich hlavní cíl byl rozkrýt téma identity pro následující inscenační praxi.

První část bakalářské práce se věnuje podrobné analýze hry *Perplex* se zaměřením na téma identity, rozebírá principy hry, její žánrovost, hlavní i vedlejší motivy a další témata. Analýza představuje základ pro následné uvažování v další části, která se zabývá identitou samou za pomoci příkladů z Mayenburgovy tvorby.

Téma identity je v této části zkoumáno prizmatem inscenované hry v kontextu Mayenburgova díla. Jednotlivé podkapitoly jsou soustředěny na konkrétní oblasti, složky a druhy identity, a hledají průsečíky v širším humanitně orientovaném kontextu. Snahu o stručný vhled do tohoto tématu v hrách Maria von Mayenburga, kde je jasně akcentováno, považuji za naplněnou a cíl teoretické části této práce byl splněn, neboť práce zachycuje propojení her skrze toto téma napříč Mayenburgovým dílem. Zvolení *Perplexu* jakožto výchozí a primární hrou po tuto práci se ukázalo jako efektivní.

Do budoucna by bylo možné ve zkoumání tématu identity v Mayenburgově díle pokračovat, neboť v autorově práci nalezneme jasnou kontinuitu a sám ve zkoumání svou dramatickou, dramaturgickou i režijní tvorbou pokračuje.

Praktická část této práce nabízí vhled do uvažování nad tématem identity a hrou *Perplex* v rámci inscenačního týmu, je záznamem režijní práce na bakalářské inscenaci a je v ní kladen důraz na propojení teoretický úvah a tvůrčí praxe. Rovněž popisuje peripetie inscenačních příprav, posunům v uvažování nad celkem inscenace a reflexí práce s herci. Je zápisem toho, co bylo ze strany autora této práce analyzovat a racionalizovat. Jistě nedokládá veškeré střípky, z nichž vzešla bakalářská klauzura. Po delším odstupu od tvůrčího procesu by bylo jistě možné reflektovat tvorbu podrobněji a s větší dávkou nadhledu, ve světle nově nabytých zkušeností a dovedností.

# Seznam použitých informačních zdrojů

## Knižní zdroje

ALLPORT, G.W. *Pattern and growth in personality*. New York: Holt, Rinehart & Winston, 1961.

AUGUSTOVÁ, Zuzana. *Změna paradigmatu v německojazyčném divadle a dramatu*. In: AUGUSTOVÁ, Zuzana, Jan JIŘÍK a Daniela JOBERTOVÁ, ed. *Horizonty evropského dramatu: současný divadelní text mezi dramatickými a postdramatickými tendencemi*. V Praze: NAMU, 2017. Black-box. ISBN 978-80-7331-410-1.

BAUMAN, Zygmunt. *Tekutá modernita*. Přeložil Lubomír DROŽD. Praha: Portál, 2020. ISBN 978-80-262-1602-5; Týž. *Tekutá láska: o křehkosti lidských pout*. Praha: Academia, 2013. XXI. století. ISBN 978-80-200-2270-7.

BRECHT, Bertolt. *Myšlenky*. Přeložil Ludvík KUNDERA. Jan GROSSMANN, ed. *Otázky a názory sv. 7* vyd. ČS spisovatel Praha 1958.

BRUBAKER, Rogers a Frederick COOPER. *Beyond „Identity.”* In: *Theory and Society, Vol. 29* [online]. Published by Springer, Feb., 2000, pp. 1-47 [cit. 2022-06-05]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3108478>

FREI, Nikolaus. *Die Rückkehr der Helden: deutsches Drama der Jahrhundertwende (1994-2001)*, Tübingen, 2006. ISBN 10: 3-8233-6230-5.

GORIAUX PELECHOVÁ, Jitka. *Divadlo Thomase Ostermeiera: na cestě za novým realismem*. Praha: KANT, 2014. Disk (Akademie múzických umění v Praze). ISBN 978-80-7437-146-2.

HOBBSAWM, Eric. *Identity Politics and the Left*. New Left Review. 1996 (I/217-May/June). ISSN 0028-6060.

HOLUBOVÁ, Kateřina. *Koncept identity na poli sociologické teorie*. ACTA UNIVERSITATIS CAROLINAE PAG. 31—49 PHILOSOPHICA ET HISTORICA 2 / STUDIA SOCIOLOGICA XXI, SOCIOLOGIE NA HRANICÍCH, 2016.

HOŘÍNEK, Zdeněk. *O divadelní komedie*. Praha: Pražská scéna / Prague Stage Publishing House, 2003. ISBN 80-86102-3-9.

HOUELLEBECQ, Michel a Alan BEGUIVIN. *Eseje*. V Praze: Vyšehrad, 2020. ISBN 978-80-7601-345-2.

LEVI, Primo. *Je-li toto člověk*. Přeložila Drahoslava JANDEROVÁ. Praha: Sefer, 1995. Edice prózy (Sefer). ISBN 80-85924-03-X.

LIPOVETSKY, Gilles. *Éra prázdnoty: úvahy o současném individualismu*. V českém jazyce vyd. 4. Přeložil Helena BEGUIVINOVÁ. Praha: Prostor, 2008. Střed (Prostor). ISBN 978-80-7260-190-5.

MAYENBURG, Marius von, Hélène MAURE a René ZAHND. *Perplexe. Voir clair*. Paris: L'Arche Éditeur, 2012. ISBN 978-2-85181-779-2.

MAYENBURG, Marius von. *Perplex*. Přeložila Kateřina BOHADLOVÁ, DILIA; Týž. *Ošklivec*. Přeložila Kateřina BOHADLOVÁ, DILIA; Týž. *Mučedník* Přeložila Kateřina BOHADLOVÁ, DILIA; Týž. *Pes, noc a nůž*. Přeložila Kateřina BOHADLOVÁ, Aura-Pont s.r.o.; Týž. *Bang*. Přeložil Michal KOTROUŠ, Aura-Pont s.r.o., 2010; Týž. *Haarmann*. Pracovní překlad Pavel MICHELE, Aura-Pont s.r.o.; Týž. *Kámen*. Přeložil Petr ŠTĚDRŮŇ, DILIA; Týž. *Eldorado*. Přeložil Josef BALVÍN, DILIA; Týž. *Tvář v ohni*. Přeložil Josef BALVÍN. Praha: Divadelní ústav, 1999. ISBN 80-7008-098-1; Týž. *Živý obraz*. Přeložil Michal KOTROUŠ, Aura-Pont s.r.o., 2015;

MAYENBURG, Marius von. *Stücke: henschel edition #8*. 2. Auflage. Berlin: henschel SCHAUSPIEL Theaterverlag, April 2019. ISBN 978-3-940100-08-5.

MINTZ, Lawrence E. *IDEOLOGY IN THE TELEVISION SITUATION COMEDY*. Studies in Popular Culture. Vol. 8, No. 2 (1985). Popular Culture Association in the South, 1985, pp. 42-51. Dostupné také z: <https://www.jstor.org/stable/23412949>

OUTHWAITE, W. (2003). *The Blackwell Dictionary of Modern Social Thought* (2. vyd.). Malden: Blackwell Publishers.

PETRUSEK, M. (1996). *Velký sociologický slovník*. Praha: Karolinum.

SEN, Amartya. *Identity and Violence: The Illusion of Destiny*. Penguin Books, 2007. ISBN 978-0-141-02780-7.

SNYDER, Timothy. *Krvavé země: Evropa mezi Hitlerem a Stalinem* [online]. Přeložila Petruška ŠUSTROVÁ. V Praze a Litomyšli: Paseka, 2014 [cit. 2022-06-04]. ISBN 978-80-7432-454-3.

ŠTĚDRŮŇ, Petr. Marius von Mayenburg. In: KLESTILOVÁ, Iva, ed. *Marius von Mayenburg, Kámen*. Přeložil Petr ŠTĚDRŮŇ. Praha: Národní divadlo, [2015]. ISBN 978-80-7258-520-5.

TÖRÖKOVÁ, Sára. *Francouzská bulvární komedie na českých divadlech a hledání překladatelských strategií*. Praha, 2018. Diplomová práce. Univerzita Karlova,

Filozofická fakulta, Ústav translatologie. Vedoucí práce PhDr. Jovanka Šotolová, Ph.D.

WILLE, Franz. *Touha po lžích: Rozhovor s Mariem von Mayenburgem*. Přeložil Petr ŠTĚDRŇ In: KLESTILOVÁ, Iva, ed. *Marius von Mayenburg*, Kámen. Přeložil Petr ŠTĚDRŇ. Praha: Národní divadlo, [2015]. ISBN 978-80-7258-520-5.

## **Internetové zdroje**

Die Affen [online]. Schaubühne am Lehniner Platz, 2020 [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <https://www.schaubuehne.de/en/produktionen/die-affen.html>

<https://www.aura-pont.cz/persons/marius-von-mayenburg>

Marius von Mayenburg [online]. Aura-Pont [cit. 2022-05-21]. Dostupné z:

Marius von Mayenburg [online]. DILIA [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <http://www.dilia.cz/index.php/3d/item/1156-von-mayenburg-marius>

Marius von Mayenburg [online]. henschel SCHAUSPIEL [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <https://henschel-schauspiel.de/de/person/678>

Marius von Mayenburg [online]. Schaubühne am Lehniner Platz [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <https://www.schaubuehne.de/de/personen/marius-von-mayenburg.html>

Nová Mayenburgova hra Bang! v pojetí Divadla Letí je drsnou komedií o vzpouře bílého muže [online] Český rozhlas Vltava, pořad ArtCafé. Odvysíláno 6. 12. 2017, 14:30 [cit. 2022-05-22]. Dostupné z: <https://www.mujrozhlas.cz/artcafe/nova-mayenburgova-hra-bang-v-pojeti-divadla-leti-je-drsnou-komedii-o-vzpoure-bileho-muze>

Perplex [online]. Schaubühne am Lehniner Platz [cit. 2022-05-21]. Dostupné z: <https://www.schaubuehne.de/de/produktionen/perplex.html>

Soprová, Jana. *Píšu z politického hněvu*. [online] Rozhovor s Mariem von Mayenburgem pro Divadelní noviny. Publikováno: 14. 5. 2014 [cit. 2022-05-10] Dostupné z: <https://www.divadelni-noviny.cz/marius-von-mayenburg-pisu-z-politickeho-hnevu>