



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI  
Fakulta přírodovědně-humanitní  
a pedagogická



# POETIKA HER DIVADLA F. X. KALBY

## Bakalářská práce

*Studijní program:* B7507 – Specializace v pedagogice  
*Studijní obory:* 7105R056 – Historie se zaměřením na vzdělávání  
7504R269 – Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání

*Autor práce:* **Jakub Horáček**  
*Vedoucí práce:* Mgr. Jiří Chocholoušek



TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI  
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická  
Akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub Horáček**  
Osobní číslo: **P11000498**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obory: **Historie se zaměřením na vzdělávání**  
**Český jazyk a literatura se zaměřením na vzdělávání**  
Název tématu: **Poetika her divadla F. X. Kalby**  
Zadávací katedra: **Katedra českého jazyka a literatury**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

Bakalářská práce se bude zabývat divadelními hrami, jež vznikly v undergroundové odnoži libereckého divadla F. X. Šaldy, v divadle F. X. Kalby, kterou založila skupinka místních mladých herců. Práce podá ucelenou analýzu poetiky několika her, které vyšly tiskem. Analyzovány budou všechny roviny díla: jazyková, tematická a kompoziční. Součástí práce bude také rozbor stylu inscenací, neboť právě jejich styl je natolik výrazný, že ho nelze přehlížet, avšak tato část práce nebude stěžejní.



Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam odborné literatury:

**HOŘÍNEK, Z.: Divadlo jako hra. Brno: Blok, 1970.**

**HOŘÍNEK, Z.: Drama, divadlo, divák. Brno: JAMU, 1991.**

**JANOUSEK, P.: Studie o dramatu. Praha: AVČR, 1993.**

**LUKEŠ, M.: Umění dramatu. Praha: Melantrich, 1987.**

**VELTRUSKÝ, J.: Drama jako básnické dílo. Brno: Host, 1999.**

**VELTRUSKÝ, J.: Příspěvky k teorii divadla. Praha: Divadelní ústav, 1994.**

**ZICH, O.: Estetika dramatického umění. Praha: Panorama, 1987.**

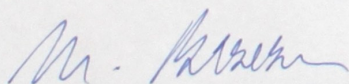
Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Jiří Chocholoušek**

Katedra českého jazyka a literatury

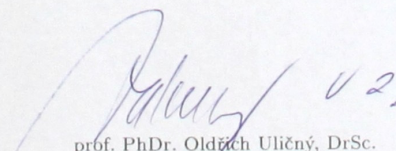
Datum zadání bakalářské práce: **30. dubna 2013**

Termín odevzdání bakalářské práce: **30. dubna 2014**



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.  
děkan

L.S.

  
próf. PhDr. Oldřich Uličný, DrSc.  
vedoucí katedry

V Liberci dne 30. dubna 2013

## Prohlášení

Byl jsem seznámen s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb., o právu autorském, zejména § 60 – školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím mé bakalářské práce a konzultantem.

Současně čestně prohlašuji, že tištěná verze práce se shoduje s elektronickou verzí, vloženou do IS STAG.

Datum:

Podpis:

### **Poděkování**

Za vstřícný přístup při vedení této práce, inspirující připomínky a cenné rady děkuji Mgr. Jiřímu Chocholouškovi.

## **Anotace**

Bakalářská práce se zabývá dramaty, jež vznikla v undergroundové odnoži libereckého Divadla F. X. Šaldy, v Divadle F. X. Kalby, kterou založila skupinka místních mladých herců. Práce podává ucelenou analýzu poetiky prvních třech her, které rovněž vyšly tiskem, a to dramatu *Googling and Fucking*, *Pipinky z plakátu* a *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. Analyzovány budou všechny roviny díla: jazyková, tematická a kompoziční.

## **Klíčová slova**

Divadlo F. X. Kalby, Tomáš Dianiška, *Googling and Fucking*, *Pipinky z plakátu*, *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, poetika, dramatický text, analýza

### **Annotation**

This bachelor thesis explores plays which were created by an underground group of actors of Divadlo F. X. Šaldy called Divadlo F. X. Kalby. Main purpose of this thesis is to analyze poetics of their first three plays which have also been published: Googling and Fucking, Pipinky z plakátu and Přísně tajné: hrubná nemravnost. The work deals with three levels of all plays: language level, thematic level and composition level.

### **Key word**

Divadlo F. X. Kalby, Tomáš Dianiška, Googling and Fucking, Pipinky z plakátu, Přísně tajné: hrubá nemravnost, poetics, plays, analysis

## Obsah

<b>1</b>	<b>Úvod.....</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Drama mezi literaturou a divadlem.....</b>	<b>11</b>
<b>3</b>	<b>Poetika dramát Divadla F. X. Kalby .....</b>	<b>19</b>
3.1	Divadlo F. X. Kalby .....	19
3.2	Metodologická poznámka.....	20
3.3	Základní poetické rysy Divadla F. X. Kalby. ....	20
3.4	<b>Googling and Fucking .....</b>	<b>24</b>
3.4.1	Jazyková rovina .....	24
3.4.2	Tematická rovina.....	28
3.4.3	Kompoziční rovina.....	35
3.5	<b>Pipinky z plakátu .....</b>	<b>39</b>
3.5.1	Jazyková rovina .....	39
3.5.2	Tematická rovina.....	43
3.5.3	Kompoziční rovina.....	48
3.6	<b>Přísně tajné: hrubá nemravnost .....</b>	<b>50</b>
3.6.1	Jazyková rovina .....	50
3.6.2	Tematická rovina.....	51
3.6.3	Kompoziční rovina.....	59
3.7	<b>Shrnutí poetiky Divadla F. X. Kalby .....</b>	<b>62</b>
<b>4</b>	<b>Závěr.....</b>	<b>64</b>
<b>5</b>	<b>Bibliografie.....</b>	<b>65</b>
5.1	<b>Prameny .....</b>	<b>65</b>
5.1.1	Primární literatura.....	65
5.1.2	Audiovizuální materiály .....	65
5.2	<b>Sekundární literatura .....</b>	<b>66</b>
5.2.1	Odborné monografie a studie.....	66
5.2.2	Recenze v periodickém tisku a na webových serverech.....	66



# 1 Úvod

„Divadlo žije! Divadlo žije! Divadlo žije!“<sup>1</sup> huláká do zaplněného sálu libereckého Malého divadla herec Tomáš Dianiška během vyvrcholení své první divadelní hry *Googling and Fucking*. Liberecké publikum ji prvně zhlédlo v roce 2010 a na místní kulturní scéně vyvolala značný rozruch. Na něco takového nebylo liberecké publikum, odkojené klasicky pojatými inscenacemi, zvyklé. Hra *Googling and Fucking* nejenom že pojednávala o moderním tématu virtuální komunikace, promlouvala také svěžím jazykem a volila neobvyklé umělecké výrazové prostředky. Touha tvořit a úspěch u diváků, zvláště u těch mladých, pro něž slovo „divadlo“ mohlo do té doby být synonymem nudy, podnítily v mladých libereckých hercích vznik nového tvůrčího uskupení, do jehož čela se postavil zmíněný Tomáš Dianiška. Skupina herců si oficiálně začala říkat Divadlo F. X. Kalby a od regionálních médií dostala nálepku undergroundová odnož Divadla F. X. Šaldy.

Autorský soubor vyprodukoval několik inscenací, jejichž dramatický text v roce 2013 vyšel rovněž v knižní podobě. Tato skutečnost vybízí, abychom prozkoumali jejich potenciál fungovat jako samostatná literární díla bez jevištní realizace. Domníváme se, že dramata Tomáše Dianišky a jeho autorského kolektivu takovou sílu mají, proto je v této práci podrobíme literárněvědné analýze. Souvislá reflexe tvorby tohoto mladého divadelního uskupení navíc dosud neproběhla. Předmětem této bakalářské práce se tedy stane analýza poetiky her Divadla F. X. Kalby. Hlavním cílem je stanovit základní poetické rysy prvních tří textů Divadla F. X. Kalby: *Googling and Fucking*, *Pipinky z plakátu a Přísně tajné: hrubá nemravnost*.

Co myslíme termínem „poetický rys“? Slovo poetika bývá nejčastěji vykládáno jako nauka o stavbě a tvaru literárních děl. Takové vymezení nabízí například *Slovník literární teorie*.<sup>2</sup> Vedle tohoto výkladu v něm stojí také význam druhý, totiž poetika jako soubor uměleckých postupů typických pro díla určité epochy, určitého uměleckého směru nebo konkrétního autora. Je zřejmé, že oba výklady se doplňují. Bez prozkoumání tvaru a stavby uměleckých děl, je obtížné s určitostí stanovit umělecké postupy vlastní konkrétnímu okruhu literárních děl, ať už je tento okruh definován jakkoli.

Tím jsme už částečně naznačili, jakým směrem se tato práce bude ubírat. Na základě analýzy jednotlivých zmíněných děl Divadla F. X. Kalby stanovíme poetické rysy, tedy umělecké výrazové prostředky charakteristické pro tvorbu tohoto uskupení. Důraz klademe především na jejich popis a funkci ve struktuře

---

<sup>1</sup> Audiovizuální záznam inscenace *Googling and Fucking*.

<sup>2</sup> VLAŠÍN, Š. (ed.): *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984, s. 277–278.

daného díla. Metodu, kterou volíme, lze proto označit spíše za formalistickou. Mimo zájem tohoto textu stojí případné interpretace významu jednotlivých dramát. Pustíme-li se do interpretace, činíme tak pouze proto, abychom lépe ozřejmili funkci, kterou konkrétní výrazový prostředek v daném textu plní. Takový pokus o interpretaci si ale ze své podstaty neklade nárok na úplnost.

Výše jsme naznačili, že volíme metodu literárněvědnou. Ačkoli předmětem práce jsou dramatické texty, které automaticky předpokládají jevištní provedení, přistupujeme k nim jako k autonomním textům literárním, které žádnou realizaci na divadelních prknech nevyžadují. Za účelný nástroj analýzy považujeme rozdělení textů do tří známých rovin: jazykové, tematické a kompoziční. Analýzu proto provedeme pomocí tohoto rozdělení, přičemž teoretickým východiskem bude text Felixe Vodičky *Struktura literárního díla*. Abychom zdůvodnili tento přístup, hodláme se rovněž teoreticky vyrovnat s jeho možným úskalím. Samostatnou teoretickou kapitolu věnujeme tomu, zdali je možné přistupovat k dramatickému textu jako k textu literárnímu. Opřeme se o poznatky estetiky Otakara Zicha, které představil ve stěžejní práci *Estetika dramatického umění*, a o názory Jiřího Veltruského prezentované v knize *Drama jako básnické dílo*. Zmíněnému problému věnujeme první kapitolu. V kapitolách následujících přejdeme k samotné analýze jednotlivých dramát Divadla F. X. Kalby. Nejprve však základní poetické rysy přehledně a stručně představíme. Jejich platnost následně prokážeme, ale hlavně rozvedeme při analýzách konkrétních textů.

## 2 Drama mezi literaturou a divadlem

Jakákoli literárněvědná práce, jejímž tématem je analýza dramatu, musí nutně začít charakteristikou dramatu jako zvláštního druhu textu. Dramatický text stojí na pomezí textu literárního a pouhého technického zápisu promluv jednotlivých osob, který je primárně určen pro předvedení na divadelních prknech jako úplně jiný umělecký druh než literatura. Většina dramatických textů je určena k inscenování, předvádění, hraní na divadle. Zároveň však dramata vycházejí i v textové podobě, byť co do počtu titulů méně než ostatní druhy beletristických děl. To, že si divadelní hru můžeme přečíst také v textové formě, vybízí k tomu, abychom dramata považovali za plnohodnotná literární díla. V takovém případě by se ale drama (se všemi svými specifiky) muselo stát formálním prostředkem, který ponese určité významy sdělované konkrétním dílem. Domníváme se však, že umělecká praxe v dramatické oblasti se tímto směrem nevydala a nevydává. Dramatické dílo tak zůstává mezi dvěma póly a je vydáno do rukou literárních i divadelních teoretiků, kteří si zahrávají s jeho pevným vymezením.

Tato otázka získává zvlášť na naléhavosti, zabývá-li se práce analýzou her tzv. autorského divadla, v němž je oslabena osobnost dramatikova jako autonomního umělce ve prospěch kolektivní tvůrčí práce, v rámci které je primárním výsledkem divadelní inscenace, jejíž hlavní podoba často vzniká až při zkouškách, většinou četnými improvizacemi bez existence dramatického textu. Divadlo F. X. Kalby takovým typem autorského divadla je. Při vědomí výše zmíněného se do popředí dostává otázka, zdali je vůbec možné přistupovat k dramatům jako k literárním textům? Na tuto základní otázku, ale i na další podotázky s ní spojené odpovíme v této kapitole. Budeme přitom vycházet z myšlení dvou českých teoretiků O. Zicha a J. Veltruského, kteří zastávají vyhraněné a opačné názory.

Začneme názory estetika O. Zicha, které představil ve své zásadní práci *Estetika dramatického umění*. Zich zastává názor, že dramatický text je pouhou technickou pomůckou nutnou pro fixaci díla a že první housle v dramatickém umění hraje pouze a jedině divadelní inscenace. V logice svého myšlení tak Zich drama vyčleňuje z literatury, kterou nazývá básnickým uměním, a vytváří nový umělecký druh, tzv. dramatické umění, jehož součástí je jak činohra, tak opera a opereta, které (podobně jako dramata) trpěly pod mylným přístupem hudebních teoretiků.

Než však hlouběji prozkoumáme Zichovy názory, musíme provést drobnou terminologickou odbočku, neboť by mohlo dojít k nejasnostem mezi pojmy. Přívlastek *dramatický* totiž v Zichově myšlení odkazuje k divadelnímu provedení, k inscenacím. V současné době však pod slovem *drama* (a pod slovy od tohoto

slova odvozených) rozumíme spíše drama v textové podobě. Proto když budeme mluvit o textu, budeme užívat slova *drama* nebo *hra*, a když přijde řeč na realizaci dramatu ve formě inscenace, budeme užívat slova *divadelní představení* nebo *inscenace*. Analogicky tímto způsobem budou fungovat také slova odvozená. Proto si původní Zichův termín *dramatické umění* dovolíme pro přehlednost přejmenovat na *divadelní umění*.

Nyní se můžeme vrátit k názorům O. Zicha. Základním východiskem jeho myšlení je, že se divadelní hra musí nutně předvádět na jevišti, že musí existovat její materiální, reálně existující podoba. Podle Zicha působí divadelní hra na diváky skrze dvě hlavní složky: zrakovou a sluchovou. Z tohoto dělení tak vyplývá, že aby recipient mohl plně dostát estetického působení díla, musí jej vidět a slyšet v průběhu jeho skutečného předvádění. Podle Zicha jsme při vnímání divadelního díla „*nejenom diváky, nýbrž, a to zároveň, i posluchači. Toto spřežení dvojího současného vnímání nevyskytuje se v žádném jiném umění než v dramatickém [divadelním].*“<sup>3</sup> Z takto pojatého předpokladu pak plyne zásadní poznatek pro existenci divadelního díla. „*dramatické [divadelní] dílo může subjektivně existovat jedině jako vjem, jež máme z nějakého skutečného, reálného provozování, kdy tyto obě složky, viditelná i slyšitelná, mají smyslovou názornost.*“<sup>4</sup>

Spojíme-li existenci divadelní hry pouze s jejím skutečným provedením, znamená to nepříjemné důsledky pro významnost dramatického textu. Devalvujeme ho tím na pouhou technickou pomůcku, která je vhodná jenom k tomu, aby se z ní herci naučili své repliky a režisér si do ní vpisoval autorské poznámky, a která po premiéře skončí kdesi v divadelním archivu, a nebo hůř: na dně odpadkového koše. Pojetí dramatického textu jako pouhé technické pomůcky zastává O. Zich velmi důrazně. Dramatický text chápe pouze jako nutný prostředek, který umožňuje zafixovat v nějaké podobě dramatikovy umělecké záměry. Zich dokonce předpokládá, že autor divadelních her si své dílo nejprve představuje na jevišti. Až posléze ho zanáší do textové podoby, aby vůbec mohlo být někdy na jevišti realizováno. Zich však zároveň dodává, že jedině, co dramatik může textem zachytit, je řeč postav, nikoli už způsob jejich mluvy a všechna další specifika divadelní scény: „*Co z tohoto vnitřního díla, jež je vlastně fantazijním divadelním představením, může však dramatik na určito zachytit? Nic než řeči svých osob, tj. co mluví, ani už ne jejich mluvu, tj. jak mluví, tím méně jejich hru, masku a scénu.*“<sup>5</sup> Z tohoto tvrzení vyplývá, že v Zichově pojetí můžeme jako součást dramatického textu coby díla považovat pouze řeči osob, neboť jenom ty také zazní v divadelním představení. To však zároveň

---

<sup>3</sup> ZICH, O.: *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1987, str. 15.

<sup>4</sup> Tamtéž, str. 18.

<sup>5</sup> Tamtéž, str. 72.

znamená, že role vedlejšího dramatického textu poznámek je pouze pomocná, technická, neboť „při představení neexistují, neboť je nikdo nemluví.“<sup>6</sup>

Přestože text dramatu můžeme číst, podle Zicha nejde o plnohodnotné umělecké dílo, neboť není dostatečným reprezentantem dramatikova záměru. Při četbě dramatického textu totiž odpadá jedna ze dvou základních složek divadelního umění, jeho vizuální podoba neexistuje a čtenář je odkázán pouze na svou vlastní představivost. Jakékoli čtenářovy představy jsou však podle O. Zicha nedostačující, neboť nejsou materiální: „Akustickou složku dramatického [divadelního] díla lze si ještě představovat podle čteného textu, poněvadž je jím do té míry určena, že i v pouhé naší představě bude zákonitá, umělecká. Při složce optické to není možné, poněvadž nemáme obdobně pevné opory. Čtení slovního [...] textu je tedy postačitelou náhradou za poslechnutí básně [...], naproti tomu čtení dramatického textu [...] není dostatečnou náhradou za vnímání dramatického díla, činohry nebo zpěvohry, protože není právo – ve smyslu právě vyloženém – složce optické, stejně podstatné, jako je akustická složka tohoto díla.“<sup>7</sup>

Zich k těmto postojům dochází ze zásadní rozdílnosti časového plynutí děl epických a děl divadelních. Divadelní díla podle něj probíhají v čase reálném, kdežto díla epická v čase, který nazývá ideální. Děj, jenž se odehrává v čase reálném, je tak shodný s časem skutečným, jinými slovy: všechny děje se v divadelní hře odehrávají touž dobu, jakou by se odehrávaly v čase skutečném. Podle O. Zicha tak čas divadelní hry splývá s naším skutečným časem: „[divadelní] hra je děl reálný; to znamená, že jej provádějí reální lidé, v reálném prostoru a že tento děj probíhá v reálném čase. [...] Dramatický děj divadelní totiž vnímáme v témž reálném čase, v němž objektivně (jako hra) probíhá.“<sup>8</sup> Čas v epice však není totožný s časem skutečným, proto jde o čas pouze myšlený. Děje v románech či povídkách, které by ve skutečném světě trvaly určitou dobu, bývají ale vyprávěny v mnohem delších nebo mnohem kratších časových úsecích. Čas děje tak nedopovídá času, po který by děj trval i ve skutečném světě, tedy ve chvíli recepce: „[...] děj vyprávěný nebo čtený vnímáme taktéž v reálném čase, totiž v té době, kdy nasloucháme nebo čteme, ale tento reálný čas je zásadně nezávislý a zpravidla neshodný s ideálním časem, v němž líčený děj sám plyne.“<sup>9</sup> Lépe tento zásadní rozdíl v časovém plynutí divadelních a epických děl ukážeme na příkladu. Objeví-li se v epickém textu děj, v němž postava prochází z jednoho konce místnosti do druhého, můžeme předpokládat určitou reálnou dobu, kterou postava k vykonání tohoto děje potřebuje, avšak text nám ho může zprostředkovat takovým množstvím slov, že doba recepce bude buď mnohem

---

<sup>6</sup> Tamtéž, str. 72.

<sup>7</sup> Tamtéž, str. 18.

<sup>8</sup> Tamtéž, str. 62.

<sup>9</sup> Tamtéž, str. 62.



kratší, nebo mnohem delší než doba samotného děje. Vyskytne-li se stejný děj na jevišti divadla, bude doba, kterou postava potřebuje k uskutečnění svého děje, totožná s časem recepcce.

O. Zich příčinu tohoto rozporu spatřuje ve slovech, jež podle něj nedokáží přesně, reálně vystihnout to, k čemu odkazují: „Libovolný poměr [...] pramení, obecně řečeno, z nepřiměřitelnosti slov jako prostředku, jímž se o něčem dovídám, k předmětu, o němž se dovídám. Slova, věty nejsou adekvátní ději, podávají mi jen zprávu o něm, nikoli ten děj sám.“<sup>10</sup> Podle Zicha nemusí epický text sdělit svému čtenáři vše, spousta faktů a možností před ním zůstává skryta: „V tom je síla řeči, že může podle vůle jít přes podrobnosti, zůstat v obecném, shrnovat.“<sup>11</sup> Divadelní dílo se takovýchto míst nedourčenosti ze své podstaty nemůže dopustit, neboť se odehrává, jak již bylo řečeno, na reálném místě, s reálnými lidmi a v reálném čase. Na rozdíl od epického textu tak nutně vyžaduje konkrétní, reálnou podobu „jak“: „Tomuto jak se tady [herec] vyhnout vůbec nemůže, ale ovšem v tom není snad slabina jeho umění, nýbrž naopak zase jeho síla, protože právě v tom jak je obsažen jeho herecký problém [...] Absolutní jak děje podává nám jen jeho skutečné provádění, námi vnímané, protože jen to obsahuje – a to nevyhnutelně – všechno, v naprosté kontinuitě reálného času a prostou.“<sup>12</sup> Zich tak tvrdí, že divadelní hry neobsahují žádná místa nedourčenosti, neboť všechny jeho možné složky jsou reálné, konkrétní a materiální. Divák si nemusí nic představovat, nic domýšlet, vše má v nějaké určité podobě vyskládané na jevišti před očima.

Z rozdílnosti mezi epikou a divadelní hrou, totiž že epika je svou povahou ideální, myšlená, ale divadelní hra reálná, konkrétní, vyplývá hlavní důvod, proč Zich odmítá uzнат dramatický text jako svébytné umělecké dílo a za opravdové umělecké dílo považuje pouze divadelní inscenaci. Při četbě dramatického textu na čtenáře totiž jednak až příliš útočí místa nedourčenosti a jednak se recipované dílo začne odvíjet v čase ideálním. Oba tyto aspekty recepcce dramatického textu jsou podle O. Zicha špatné: „Vskutku není větší nespravedlnost k dramatickému [divadelnímu] dílu, než nahrazovat mu jeho reálný, na smysly útočící děj dějem myšleným. Ideální děj není vlastně už ani dějem, nýbrž jen pojmem děje a jeho časovost není jeho živoucí vlastností, nýbrž pouhým logickým znakem.“<sup>13</sup> Pokud by se čtenář takového čtení stejně dopustil, nezačne vnímat skutečné, plnohodnotné umělecké dílo, nýbrž pouze jeho představu, jež se ale nikdy nevyrovná recepci divadelní hry. Čtení takového textu je pak podle Zicha pouhou „nedostatečnou a klamavou náhražkou za divadelní

---

<sup>10</sup> Tamtéž, str. 63.

<sup>11</sup> Tamtéž, str. 63.

<sup>12</sup> Tamtéž, str. 63.

<sup>13</sup> Tamtéž, str. 64.

vjem.<sup>14</sup> Jakékoli hodnocení divadelního díla pouze na základě dramatického textu tak Zich striktně odmítá, neboť: „posuzují něco, co, přísně vzato, jako dramatické [divadelní] dílo vůbec neexistuje.“<sup>15</sup> Zich ale zároveň připouští jedinou možnost, kdy je možné divadelní dílo podrobit analýze pouze na základě textové podoby: je-li předmětem zájmu analýzy jenom ideová složka díla. Takový rozbor ale nesmí překročit hranici, za níž se už nachází pouze pole divadelní.

Shrneme-li Zichovy poznatky, dostaneme poměrně jasný a vyhraněný komplex názorů na problematiku vztahu mezi divadelní hrou a dramatem, podpořený sofistickou argumentací. Zich tvrdí, že divadelní dílo lze považovat za plnohodnotné jen v případě, dojde-li k jeho reálné realizaci na jevišti, neboť jen za této situace divák vnímá všechny složky díla, totiž složku optickou a akustickou. Z tohoto pak nutně vyplývá, že dramatické dílo nemůže v konkurenci s divadelní hrou obstát, neboť jeho recepce umožňuje vnímat pouze složku akustickou, zatímco složku optickou při četbě dramatického textu postrádáme. To Zicha vede k formulaci radikálního stanoviska, že divadelní dílo v textové podobě vůbec neexistuje, text se tak stává pouhou technickou pomůckou, nutnou pro fixaci díla.

Přestože Zich předložil propracovanou teorii, dovolíme si s jeho poznatkami polemizovat. Není nikterak překvapující, že některé Zichovy poznatky vyvrátila samotná divadelní praxe. Zich například do důsledků domyslel rozpor mezi časem reálným a ideálním, až mu z něho vzešel požadavek na chronologické uspořádání syžetu: „Bylo by však možné, aby se v následující scéně nebo aktu dramatu předváděl děj patřící časově před děj výjevu neb aktu právě uplynulého? Toho bychom zajisté nesnesli, protože tu jde o čas reálný, v němž takový převrat sledu je nemyslitelný.“<sup>16</sup> Nechronologické uspořádání divadelního představení se však už v umělecké praxi objevilo, zmiňme například Krejčovu inscenaci Čechovova Racka v Divadle za branou, v níž byl sled situací zpřeházen montážním principem. Nemluvě o spoustě moderních dramatech, v nichž se pracuje s flashbaky, flashforwardy nebo s opakováním již jednou viděných dramatických situací. Některá dramata dokonce postrádají lineární časové směřování, jakoby stojí časově na jednom místě, neboť se skládají pouze z fragmentárních výjevů, scének, které drží pospolu pouze tematická jednota. Podobných prostředků dramata z produkce Divadla F. X. Kalby hojně využívají.

Lze namítnout, že ale také v těchto případech bude čas jednotlivých dramatických dějů totožný s časem recepce. Ano, to zajisté bude. Problémem však je, že O. Zich totožnost času recepce s časem, během kterého se děj hry odehrává, neaplikuje tam, kde by to přineslo rozporné, dokonce absurdní

---

<sup>14</sup> Tamtéž, str. 76.

<sup>15</sup> Tamtéž, str. 76.

<sup>16</sup> Tamtéž, str. 62.

výsledky. Zich totiž zcela ignoruje časové skoky v rámci celkového děje. V případě, že mezi jednotlivými výstupy, dramatickými situacemi nebo akty uplyne určitá doba, nutně to také přinese nesoulad mezi časem recepcce a časem dění hry, navíc jde o podobný nesoulad, jaký nacházíme také v epických textech. Takovýto časový rozpor není schopná vyrovnat ani přestávka mezi dvěma akty, neboť tento čas z logických důvodů nemůže odpovídat uplynulému času v dění hry. Aby se tomuto rozporu Zich vyhnul, pracuje s termínem *děj dramatu*, jímž rozumí ideovou syntézu elementů dramatického děje,<sup>17</sup> tedy jakousi fabuli, a který se odehrává v čase myšleném, ideálním.

Souhlasíme s O. Zichem v tom, že dílčí dramatické děje divadelního představení jsou totožné s časem recepcce a že divadelní hra a dramatický text nemají na rozdíl od textů epických síly na to, aby děj, jenž by ve skutečném světě trval několik vteřin, rozprostřely do několikaminutového času trvání recepcce (nebo opačně). Zároveň se ale nedomníváme, že je reálný čas dramatických dějů natolik významnou charakteristikou, jež by měla vést k devalvacii dramatického textu (protože ten reálný čas postrádá). Divák sice dramatické děje inscenace vnímá v čase reálném, během své recepcce ale tvoří estetický objekt, jehož vnitřní čas bude totožný s možným časem děje dramatu. A prožitek z estetického objektu je to hlavní, k čemuž divák zaujímá estetický postoj, čímž se k přednímu zájmu diváka dostane čas myšlený, a čas reálný zůstane jaksi upozaděn: stane se charakteristickým specifikem divadelní hry. Vztah mezi časem reálným a časem myšleným bychom pak mohli vyjádřit pomocí hierarchie, v níž čas myšlený stojí nad časem reálným a jakoby ho pohlcuje. Podobný proces probíhá také při četbě dramatického textu, neboť ten čtenáři umožňuje vytvářet děj dramatu, resp. estetický objekt, který se bude odehrávat taktéž v čase myšleném. Jinými slovy: byť dramatický text necharakterizuje dramatické dění v reálném čase, můžeme ho považovat za plnohodnotné umělecké dílo, protože na jeho základě mohou čtenáři vytvářet estetický objekt.

Estetický objekt vytvořený z četby dramatického textu nebude totožný s estetickým objektem vytvořeným během vnímání divadelního představení, neboť inscenace a text působí na recipienty odlišnými prostředky. Při četbě dramatického textu nutně postrádáme všechny netextové složky: herce a jejich projev, hudbu, scénu apod. Estetický objekt vzniklý z četby dramatického textu zvyšuje nároky na fantazii čtenáře, který bude muset vynaložit více sil na jeho konstrukci, na vyplnění nedourčených míst v dramatickém díle a na jeho interpretaci, neboť dramatický text potlačuje svou textovost ve prospěch abstraktní představy uměleckého díla. Na rozdíl od O. Zicha to ale nespatřujeme jako nedostatek dramatického textu, nýbrž jako jeho specifickou vlastnost, jež ho žádným způsobem nevyčleňuje z umění. Právě naopak. Takovéto pojetí

---

<sup>17</sup> Tamtéž, str. 163.

dramatického textu zajišťuje existenci uměleckého díla v něm zafixovaného i bez realizace na jevišti.

Podobné stanovisko zastává v již zmíněný J. Veltruský, který na rozdíl od Zicha považuje dramatické texty za svébytná umělecká díla, jež druhově spadají pod básnictví. Veltruský vychází z běžné čtenářské zkušenosti: lidé zkrátka dramatické texty čtou: „[...] považujeme tedy za drama všechno to, co jako drama spontánně chápe čtenář.“<sup>18</sup> Veltruského východisko tak podporuje naše tvrzení, že čtenář i z dramatického textu dokáže bez větších problémů konstruovat estetický objekt, díky čemuž dramatický text může fungovat jako samostatné a plnohodnotné umělecké dílo. Veltruský toto stanovisko dále upřesňuje: „Přitom si čtenář mnohdy ani nepředstavuje dramatické osoby v podobě hereckých postav a dějiště v podobě jeviště. Ale i tehdy, když si je představuje – což je případ speciální –, jsou to při četbě významy, kdežto při divadelním realizaci jsou to nositelé významu, takže i tehdy je rozdíl mezi dramatem a divadlem zřetelný.“<sup>19</sup> Za základní rozdíl mezi dramatickým textem a inscenacemi proto Veltruský považuje právě to, že každé dílo promlouvá odlišným kódem: inscenace divadelními prostředky, dramatický text jazykem. Na rozdíl od Zicha v tom ale Veltruský nevidí potíže, ale odlišnost dvou různých samostatně existujících uměleckých druhů: „A při četbě ovšem vnímatel před sebou nemá herce ani jeviště, nýbrž výhradně prostředky jazykové; je tedy drama stejně dílem integrálně básnickým jako lyrika a epika, neboť specifickým znakem básnictví je právě to, že jeho výhradním materiálem je jazyk.“<sup>20</sup>

V tomto pohledu se pak nářek nad tím, že při četbě postrádáme jednu podstatnou složku, jeví poněkud liše, protože ve chvíli, kdy drama existuje jako samostatný básnický (nynější terminologií literární) druh, pohybuje se toto srovnání na hraně zbytečnosti. Principiálně tak nesouhlasíme s tvrzením O. Zicha, že drama může existovat pouze na jevišti, neboť drama chápeme jako samostatně fungující literární druh.

V této souvislosti ale musíme objasnit vztah mezi dramatem a jeho inscenací, neboť v mnoha divácích/čtenářích může převládnout dojem, že jde o totéž dílo, avšak různě provedené. Domníváme se, že inscenace a drama jsou dvě odlišná umělecká díla, jež k sobě zaujímají intertextuální vztah, který může nabývat více podob. Nalezneme divadelní představení, jež se snaží být pouze přesnou kopií dramatického textu, ale také svébytné inscenace, které se textem dramatu třeba pouze inspiroují, nebo se proti němu naopak vymezují. Z inscenace se tak původní dramatický text může úplně ztratit. Důležité však je, že vztah mezi textem a inscenací získává významotvornou hodnotu založenou právě na

---

<sup>18</sup> VELTRUSKÝ, J.: *Drama jako básnické dílo*. Brno: Host, 1999, str. 9.

<sup>19</sup> Tamtéž, str. 9.

<sup>20</sup> Tamtéž.

intertextualitě, která by nikdy nevznikla, kdyby drama nebylo autonomním uměleckým dílem.



## 3 Poetika dramát Divadla F. X. Kalby

### 3.1 Divadlo F. X. Kalby

Vznik Divadla F. X. Kalby můžeme datovat do roku 2010, kdy si v libereckém Malém divadle odbyla premiéru jeho první divadelní hra *Googling and Fucking*. Autory dramatického textu jsou Tomáš Dianiška, tehdejší herec Divadla F. X. Šaldy, a Braňo Holiček, který inscenaci také režíroval. Na liberecké poměry co do tématu i formálního zpracování svěží a neotřelé dílo, jež přilákalo do hlediště především mladou generaci diváků, dalo vzniknout širšímu undergroundovému proudu místní umělecké, především dramatické, tvorby. Zrodilo se mladé autorské divadlo s výrazným rukopisem, které navíc u libereckých diváků slavilo úspěchy. Počátky punkové odnože libereckého kamenného divadla stojí především na osobnosti Tomáše Dianišky, absolventa pražské DAMU, jenž také napsal většinu ostatních dramát uskupení. Divadlo F. X. Kalby však záhy pohltilo další osobnosti: ať už jde o zmíněného Braňu Holičku, který zrežíroval většinu inscenací souboru, nebo o herecký kolektiv: především Karolínu Beranovou, Jakuba Albrechta, Barboru Kubátovou, Tomáše Váhalu nebo Vendulu Svobodovou, byť se někteří k souboru přidávali až později.

Divadlo F. X. Kalby už první hrou vzbudilo u mladého libereckého publika nebývalý ohlas. Inscenace *Googling and Fucking* se v mnoha ohledech vymykala běžnému repertoáru velkého divadla, navíc šlo o původní, autorskou dramatickou tvorbu, jež zrovna v Liberci nebyla na denním pořádku. Ústředním tématem hry se staly stále oblíbenější sociální sítě a jejich vliv na životy mladých lidí. S příběhem představitelů generace YouTube se mladé publikum celkem snadno ztotožnilo, inscenace k nim navíc promlouvala velmi živou a otevřenou formou. Práce tvůrčího kolektivu kolem Tomáše Dianišky se záhy stala žádaným artiklem.

Druhá divadelní hra se proto premiéru dočkala ještě téhož roku. *Pipinky z plakátu* se libereckému publiku představily v říjnu roku 2010. Dianiškovi s dramatickým textem pomáhal jeho spolužák, dramatik Petr Kolečko; tvůrci vsadili především na hudbu a taneční vystoupení. *Pipinky z plakátu* totiž přibližují příběh vyhaslé hudební skupiny, jež si lacinými písněmi získávala přízeň dívek v pubertálním věku. Po smrti jednoho z členů kapely se zbývající členové rozhodnou učinit comeback. Inscenace se opět těšila velké oblibě u libereckého publika, postrádala ale podporu velkého divadla. To se změnilo až s nadcházejícím počinem autorského kolektivu. Divadelní hra *Přísně tajné: hrubá nemravnost* už získala plné zázemí kamenného Divadla F. X. Šaldy. Jeho punková odnož toho dokázala plně využít a přišla se zatím nejvyspělejší inscenací, jejíž režii opět obstaral Braňo Holiček, autorem dramatického textu byl Tomáš Dianiška. Hlavní postavou hry *Přísně tajné: hrubé nemravnosti* je

geniální matematik Alan Turing, jehož život dílo přibližuje. Zaměřuje se přitom na jeho homosexualitu a z ní plynoucí společenské odmítnutí, s nímž se Turing ve své době potýkal. *Přísně tajné: hrubá nemravnost* se libereckému publiku ukázalo v dubnu roku 2011. Kolektiv Divadla F. X. Kalby zahájil spanilou tvůrčí jízdu a v každém následujícím roce se představil s novou divadelní hrou. V roce 2012 si premiéru odbyla inscenace *Mickey Mouse je mrtvý* a v roce následujícím inscenace *LSDown*. Tomáš Dianiška opět spojil síly s Braňem Holičkem, jenž divadelní hru režíroval, podílel se také na tvorbě dramatického textu a inscenace mu vynesla cenu Alfréda Radoka v kategorii objev roku. Tvůrci znovu vsadili na historickou postavu, tentokrát přibližují životní příběh psychologa Timothyho Learyho a jeho experimentování s drogami. Po *LSDown* následovala inscenace *Dianiška je bůh*, v níž tvůrčí kolektiv dotáhl svou poetiku do krajních mezí. Zatím posledním počinem autorského uskupení je inscenace *1000 věcí, co mě serou aneb Tvoje bába je komedie*. Krom výše zmíněných divadelních her stojí Divadlo F. X. Kalby také za několika menšími inscenacemi, které se dočkaly pouze klubového uvedení, např. *Cela* a *LOGO*.

### **3.2 Metodologická poznámka**

Než se pustíme do samotné analýzy poetiky děl Divadla F. X. Kalby, stručně přiblížíme, jakým způsobem budeme postupovat. Jak jsme již naznačili v úvodu bakalářské práce, budeme k textům přistupovat jako k textům literárním dramatickým. Vycházet proto hodláme z děl, které vyšly v roce 2013 v tištěné podobě, přičemž předmětem našeho zájmu budou pouze první tři dramata, tzn. *Googling and Fucking*, *Pipinky z plakátu* a *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. Naším cílem je popsat základní poetické rysy Divadla F. X. Kalby, jež se prolínají všemi zmíněnými dramatickými texty a jsou pro tvorbu uskupení signifikantní. Jde nám především o postižení charakteristických uměleckých postupů, jimiž zkoumané texty konstruují svůj základní a osobitý tvar. Jako vhodný nástroj pro dosažení tohoto cíle se nám jeví analýza jednotlivých vrstev v konkrétních literárních dramatických textech: vrstvy jazykové, tematické a kompoziční. Na základě této analýzy provedeme syntézu poetických rysů, kterou představíme hned v následující kapitole. Po ní budou následovat podrobnější analýzy jednotlivých dramatických textů, na nichž prokážeme platnost nalezených poznatků.

### **3.3 Základní poetické rysy Divadla F. X. Kalby.**

V této kapitole shrneme základní poetické rysy zmíněných tří dramatických textů Divadla F. X. Kalby. Půjde o výčet seřazený podle toho, jak moc je daný rys pro tvorbu uskupení charakteristický. Detailněji o jednotlivých postupech pohovoříme až v souvislosti s každým samostatným dramatickým textem.

**Parodický a satirický humor.** Aspektem, který se prolíná všemi zmíněnými dramaty, je nepochybně humor. Text ho dociluje dvěma základními způsoby: **(a) zkřížením dvou různých kontextů** a **(b) kontrastem**. První způsob se funguje tak, že určitý prvek (ať už jde o prvek jazykový, tematický nebo kompoziční) text vytrhává z jeho původního, domácího kontextu, který diváci považují za ustálený. Text tento prvek zasadí do kontextu jiného, překvapujícího. Takovýmto zkřížením vzniká mezi kontexty střet, z něhož pramení humor. Například v dramatu *Googling and Fucking* text vytrhává automaticky generovaná sdělení z virtuálního světa z jejich původního umístění, na které jsou diváci zvyklí, a vkládá ho do úst jednotlivým postavám. Odosobněný kontext strojového textu se tu střetává s kontextem živým, lidským. Druhým nejčastějším způsobem, jakým dramata Divadla F. X. Kalby docilují humoru, je konfrontace dvou ostře protikladných prvků, tedy zmíněný kontrast. Jde o postup hojně využívaný, jehož příkladů bychom našli celou řadu, a to ve všech vrstvách každého textu. Jenom namátkou: kontrast mezi postavou Alana Turinga a společností v dramatu *Přísně tajné: hrubá nemravnost* nebo rozdílnost ústředních postav dramatu *Googling and Fucking* Michala a Marušky. Oba principy zmiňujeme na prvním místě, neboť právě specifický typ humoru dělá texty Divadla F. X. Kalby osobitými. Jak zkřížení dvou kontextů, tak kontrast považujeme za ústřední a důležitý stavební postup poetiky Divadla F. X. Kalby.

**Intertextualita.** Analyzované dramatické texty pohlcují jiné texty, odkazují k jiným uměleckým dílům a obsahují celou řadu aluzí, především na oblast popkulturního umění a popkulturní zábavy. Jakým způsobem se s narážkami na ostatní texty pracuje? Jsou většinou zdrojem humoru. Nemůžeme se ovšem ubránit dojmu, že v některých případech jsou odkazy k jiným umělcům samoučelné. Jednoduché odkazy k jiným umělcům například v dramatu *Pipinky z plakátu* slouží jako směšné pozlátko. V dramatech Divadla F. X. Kalby ale nalezneme celou řadu důmyslnějších intertextuálních vztahů, jež jsou rovněž založeny na zkřížení dvou kontextů, kontrastu nebo paralelách. Zřetelně se intertextualita uplatňuje ve zmíněných *Pipinkách z plakátu*: celý popkulturní fenomén určité doby je tu silně travestován. Na nejobecnější rovině lze konstatovat, že intertextualita je v dramatických textech souboru jednak humorným prvkem a jednak i součástí kompoziční stavby.

**Kompoziční a tematické motivy.** Všechny motivy v textech Divadla F. X. Kalby můžeme rozdělit do dvou skupin: kompoziční a tematické. Jde o rozdělení funkční, neboť každý z motivů plní v textu nějaký účel, s každou skupinou text jinak pracuje, ačkoli v některých případech mezi nimi není rozdílů a daný motiv patří do skupin obou. Kompoziční motivy textům nejčastěji slouží jako prostředky, jimiž udržují svou koherenci. Z kompozičního hlediska se totiž dramata Divadla F. X. Kalby zdají mnohdy nestabilní, rozvětvená, nesourodá a fragmentární, těžko držící pohromadě. Tento dojem, vlastní pouze prvnímu

čtení, ale záhy opadá, právě díky práci s kompozičními motivy. Ty se v textech různě opakují nebo varíují, až díky nim vzniká pevná vnitřní struktura, jež zabezpečuje, že dramata zůstanou soudržná až do konce. Příkladem takového kompozičního motivu budiž jablko z dramatu *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, které se prolíná celým textem od začátku až do jeho konce. S tematickými motivy texty pracují podobně, také se často opakují a varíují, avšak nemají za cíl udržet text pohromadě, nýbrž zajišťovat tematický vývoj textu. Za takový tematický motiv bychom mohli označit lásku v dramatu *Pipinky z plakátu*, viz dále.

**Motiv lásky.** Některé motivy považujeme z hlediska celkového vývoje tvorby Divadla F. X. Kalby za natolik důležité, že si je dovolíme označit za součást jeho poetiky. Motiv lásky, jenž se prolíná všemi třemi dramatickými texty, s nimiž pracujeme, jím nepochybně je. Jakou podobu na sebe v poetice souboru bere? Láska se zdá být jakýmsi ideálem, cílem, jehož ale nelze dosáhnout. Jakékoli pokusy o jeho naplnění z různých příčin ztroskotají. V dramatu *Googling and Fucking* láska nepřezijí ve virtuálním světě, v *Pipinkách z plakátu* se jí postavy vzdají a v *Přísně tajné: hrubé nemravnosti* ji z důvodu odlišnosti společnost v její autentické podobě rovnou zavrhne.

**Motiv outsiderství.** Druhý důležitý motiv, který si tróufáme označit jako rys poetiky Divadla F. X. Kalby, je motiv outsiderství. Vydědění z okolního světa a ze společnosti, neschopnost navázat kontakty s bližními bytostmi nebo uzavírání se do vlastního prostoru jsou časté vlastnosti postav dramatu Divadla F. X. Kalby. Nejviditelněji se motiv uplatnil v dramatu *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. Hlavní postava, Alan Turing, do společnosti nezapadá jednak kvůli odlišné sexuální orientaci, ale také kvůli profesi matematika, která se ostatním postavám zdá příliš exotická. Na outsiderství tak text nahlíží v kontrastu k ostatním postavám, jež reprezentují širší společnost. Ve zbylých textech se outsiderství také objevuje, avšak postavy-outsideri se nenacházejí v kontrastu k okolním postavám. Jde pouze o jednu z jejich vlastností.

**Drsnost jazyka.** Promluvy jednotlivých postav vykazují pestrou stylovou různost. V textech se například objevují všemožné ostré slangy nebo naopak patetické proslovy či odborně stylizované promluvy. Jejich cílem je vyvolat humor pomocí zmíněného zkřížení stylových rovin. Krom toho jazyková vrstva dramatických textů Divadla F. X. Kalby nabízí hlavně plejádu nespisovných výrazů, drsných vulgarismů, argotu a všemožných aktualizovaných nadávek.

**Tematizace vlastní recepce.** Dramatické texty Divadla F. X. Kalby předpokládají, že budou čteny. Do své významové struktury zapojují také akt své budoucí recepce. Hrají tak se čtenářem jakousi hru, útočí na něj. Významy, jež sdělují, čtenář mnohdy objeví až ve chvíli, kdy začne uvažovat nad průběhem toho, jakým způsobem předložený text vnímá. A k tomu ho dramata Divadla F. X. Kalby sama navádí. Ukažme si to na *Pipinkách z plakátu*: text se na první

pohled nese na vlně nostalgického vzpomínání, zároveň ale nabízí několik indicií, podle kterých lze předpokládat, že toto vzpomínání spíše zesměšňuje a že všem čtenářům, kteří by oné nostalgii podlehli, uděluje políček.



### 3.4 Googling and Fucking

Chtěl-li Tomáš Dianiška přitáhnout do libereckého divadla mladé publikum, které podle jeho slov divadlo nenavštěvovalo,<sup>21</sup> nemohl si pro své první drama zvolit vhodnější téma než život na sociálních sítích, neboť jde o látku, jež se mladých diváků bezprostředně dotýká. Není proto nikterak překvapující, že Dianiškův text místy směřuje k obecné generační výpovědi, ostatně nasvědčuje tomu také podtitul hry: „*digitální gameska pro generaci youtube.*“ Satirická jednoaktová hra *Googling and Fucking* v šestnácti krátkých výstupech vypráví příběh několika postav, které se určitým způsobem střetávají s následky virtuálního života na sociálních sítích. V popředí děje stojí mladý milostný pár (Michal a Maruška), který se musí vyrovnat s odloučením a s milostným životem přeneseným právě do virtuálního světa. Důležitou roli v textu nesou také dvě pubertální Maruščiny sestry, které se chystají na vystoupení hip-hopové hudební skupiny Spodina 13. Ústřední postavy doplňují rodiče Marušky, kteří taktéž propadají zákoutím virtuálního života.

Na následujících řádcích se pokusíme analyzovat text dramatu *Googling and Fucking* a tím demonstrovat výše zmíněné poetické postupy na konkrétních případech. Postupovat budeme od nejnižší roviny textu k té nejvyšší, tedy od jazykové přes tematickou po kompoziční. Vzhledem k tomu, že předmětem analýzy bude vůbec první hra Divadla F. X. Kalby, lze předpokládat, že nalezneme pouze náznaky výše popsaných základních rysů poetiky divadla.

#### 3.4.1 Jazyková rovina

Jazyková vrstva dramatu *Googling and Fucking* obsahuje široké spektrum výrazových prostředků a různorodých stylových rovin, které se vzájemně mísí. Jazyková pestrost je nejspíše motivována snahou přiblížit se co nejvíce mluvě mladého publika, pro které je text primárně určen. V textu nalézáme obecnou češtinu, velmi časté jsou ostré vulgarismy, slangové výrazy a především celá řada neologismů, které nejčastěji pocházejí právě z oblasti sociálních sítí a života na internetu. Nejde však o odborné termíny z této oblasti, nýbrž o autentické, odposlechnuté lexikální prostředky z běžné mluvy současné mladé generace. Přestože text pracuje s autentickým lexikem, užití těchto prostředků nemá za cíl podat realistickou zprávu či výpověď o tom, jak nyní YouTube generace mluví. Text se vydává jiným směrem. Vyzařuje napětí, jež užití autentického lexika posouvá směrem k parodii nebo satíře. Výsledkem pak není objektivní studie mluvy mladých lidí, nýbrž její kritika prostřednictvím humoru. Vhodným

---

<sup>21</sup> DOBEŠ, R.: Tomáš Dianiška: Chci se věnovat současným tématům. Rozhovor s Tomášem Dianiškou. Dostupné na: <http://dobes.blog.respekt.ihned.cz/c1-45940820-tomas-dianiska-chci-se-venovat-soucasnym-tematum> [29. 12. 2014].

příkladem, na němž bychom mohli tento princip ilustrovat, je třináctý výstup, který paroduje virtuální komunikaci pomocí programu ICQ:

ICQ2: Sisi, mno, Co o mně víš. Xixixi

ICQ3: Pavlínka, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš, Co o mně víš. Pls, pls, pls, vylosuj mě. PLS!

ICQ4: Gabi, Písnička se jmenuje „Co o mně víš“. Vyhrála jsem? Chtěla bych tuto písničku věnovat Robimu, Mikimu, a hlavně můj nej nej kámošce Terce. A celý 9.B na Verdunský ulici a všem fajn lidičkám, co mě znají. Cmuk, Čusík, papík. Gabča.

ICQ5: Lentilka, fú, odpověď neznám, ale máš sexy hlásek. Nezašel bys na ten koncertík se mnou?<sup>22</sup>

V úryvku nalezneme celou řadu jazykově stylizovaných výpovědí, jež se na první pohled jeví jako fragmenty autentické virtuální komunikace. Výrazy jako *Xixi, pls, cmuk, čusík, papík, fú*, ale také volba některých přezdívek (*Sisi, Lentilka*) nejsou v tomto případě projevem autenticity, byť spolu mladí lidé tímto způsobem nejspíše opravdu rozmlouvají, ale stávají se prostředkem, díky němuž vzniká humor, pohybující se mezi parodií a kritickou satirou. Jak je však možné, že text působí opravdu tímto způsobem? Co vytváří ono napětí, které obléká původně autentické fragmenty do satirického hávu? Domníváme se, že tímto činitelem je zkřížení kontextů, jímž vznikají nové významy, tedy onen základní stavební princip poetiky Divadla F. X. Kalby. Promluvy v citovaném úryvku nepůsobí autenticky, protože jsou vytrženy z kontextu, v němž se původně nacházely. Přestože jde o virtuální komunikaci, je natolik stylizovaná, že svůj prvotní kontext ztrácí. A právě stylizovanost vytváří kontext nový, do něhož osamocené jazykové prostředky narážejí, střetávají se s ním, čímž vzniká pro poetiku Divadla F. X. Kalby typický humor. Princip můžeme ukázat i na dalším příkladu:

DÍVKA: Vendula si změnila profilovou fotku. Reagovat?

HOLKA: Na facebooku teď můžeš přidat některým lidem hvězdičku a tím je bedlivěji sledovat

DÍVKA: Super, ale nedělal to i Hitler?

MARUŠKA: To se líbí Marcele.

MICHAL: Petr šťouchl do Terezy

MARUŠKA: Tereza a Petr již nejsou přátelé.

---

<sup>22</sup> DIANIŠKA, T.: Googling and Fucking. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 23.

HOLKA: Jana se připojila do skupiny „spím s jednou nohou na peřině“ a okomentovala fotku od Maruška: Puso, dobré vlásky, půjdeš večer na ten koncert? Dáme rozlučku! Smajlík.

MARUŠKA: Maruška se dnes zúčastní události „Spodina 13“ ve virtuálním klubu Abaton. Tato událost má 223 potvrzených hostů.<sup>23</sup>

Dění tohoto výstupu obsahuje pouze úryvky příspěvků z tzv. facebookové zdi<sup>24</sup> jednotlivých postav, vložených do jejich úst. Vzniká tak fragmentární koláž, jež připomíná právě „dění“ na facebookové zdi každého uživatele. Princip, na němž je tato ukázka vystavěna, je téměř totožný s prvním příkladem. Repliky, jež postavy říkají, jsou převzaty buď ze statusů, které samy napsaly, nebo Facebookem automaticky generovaných sdělení, jež se každému uživateli objevují na jeho zdi, např.: *Vendula si změnila profilovou fotku, To se líbí Marcelé, Petr št'ouchl do Terezy, Tereza a Petr již nejsou přátelé* nebo *Maruška se dnes zúčastní události „Spodina 13“ ve virtuálním klubu Abaton. Tato událost má 223 potvrzených hostů.* Podobně jako v první ukázce se také zde kříží dva různé kontexty. Původně automaticky generované texty jsou ve svém autentickém znění přeneseny do úplně nové situace. Strohá stylová rovina virtuálního textu tu naráží na „živý“ kontext, v němž mrtvé, automatické texty uměle ožívají prostřednictvím promluv jednotlivých postav. Tímto střetem pak vyniká odosobněná povaha programově automaticky generovaného textu, za nímž ale v počátku stála určitá osoba a její jednání. Ze vzniklého kontrastu do popředí vystupuje satirický a humorný ráz celého výstupu. Na kontrastu je vystavěn také první výstup:

MICHAL: Miluju tě.

MARUŠKA: Já tebe taky

[...]

MICHAL: Klepnutím na tlačítko „Zaregistrovat se“ potvrzujete, že jste četli a souhlasíte s dokumenty „Uživatelské podmínky“ a „Zásady soukromí.“

MARUŠKA: Co to je?

MICHAL: Jenom to odklikni. Klik. Vaše registrace proběhla úspěšně, vítejte.

SPOLU: Pomáháme vám spojit se a sdílet s lidmi ve vašem životě.

MARUŠKA: Děkuju.<sup>25</sup>

---

<sup>23</sup> Tamtéž, str. 14.

<sup>24</sup> Zed', neboli „News feed“, je hlavní stránka každého uživatele registrovaného na Facebooku, na níž se mu objevují všechny příspěvky od dalších uživatelů, s nimiž se přátelí.

<sup>25</sup> Tamtéž, str. 10

O tomto výstupu bychom mohli říct to samé, co o předcházejícím: že neosobní stylová rovina je vytržena ze svého kontextu a následně vložena do kontextu nového, živoucího, a že z tohoto nárazu vzniká satirický humor. V této ukázce však nalezneme také další typ kontrastu. Celý výstup má charakter iniciačního zážitku. Postavě Marušky zakládá její milenec Michal profil na sociální síti Facebook, aby oba mohli zůstat spolu i poté, co Maruška odletí do Tokia. Zachování jejich vztahu je možné pouze za předpokladu, že se přesune do virtuality. Intimitu celého okamžiku však narušují právě ony neosobní citace z registračního formuláře, které pronáší Michal. Vzniklý kontrast mezi intimní láskou a neosobností virtuality tak dodává textu napětí, jež zmíněnou podmínku o zachování lásky pouze po přenesení do virtuálního světa lehce ironizuje, čímž opět vzniká kriticko-satirický humor.

Výstavba založená na kontrastech se v textu uplatňuje ještě jedním způsobem. Dosud byla řeč o fungování prvků v rámci vnitřního uspořádání a fungování jednoho výstupu, nyní se zaměříme na vztahy mezi jednotlivými výstupy, neboť také zde nalézáme řadu vzájemných kontrastů. Nejvýrazněji text objevuje kontrastní opozice, v níž na jedné straně stojí hrubé vulgarismy, na straně druhé poetizované monology různých postav. V textu tak čteme například pasáž, v níž se dvě dívky bezostyšně a zcela bezdůvodně nazývají ženskými pohlavními orgány:

HOLKA: Píčí, ale hrozně se to seká.

DÍVKA: Sama seš píča.

HOLKA: Tvoje píča je píča. Promiň

DÍVKA: Píčo.<sup>26</sup>

Vulgarismy se v textu objevují zcela náhodně, ale mluví jimi téměř každá postava. Vrcholem užití vulgarismů, o němž se domníváme, že je motivováno pouze snahou zavděčit se mladému publiku nebo snahou o jakýsi autentický umělecký projev, je výstup, který čtenářům vysvětluje, jak by správně měli klít. Čtenář se tak dozvídá, že k nadávkám má vždy k dispozici „*patřičnou nálož*“ sprostých slov: „*Po ruce máme vždy sedm základních sprostých slov: do prdele, kurva, píča, čurák, jebat, buzna a zmrda.*“<sup>27</sup> Celý výstup nakonec graduje a dívčí voiceband čtenáři vysvětluje, jaké funkce by nadávání mělo plnit.

Vedle těchto vulgarismů text obsahuje také poeticky stylizované pasáže. Jde většinou o monology postav směřujících k reflexi. Patrné to je například v Michalově dialogu s Maruškou, který se ale postupně mění v monolog, neboť Michal nakonec zjistí, že ho Maruška vůbec neposlouchala: „[...] *Vždycky mám*

---

<sup>26</sup> Tamtéž, str. 12–13.

<sup>27</sup> Tamtéž, str. 19.

radost, když se připojíš. U vás akorát vychází sluníčko. Tady je ještě něco. [...] Nedokážeš si představit, kolik času člověk zabije spaním. Ty ztracené hodiny, kdy se tvoje tělo paralyzovaně válí na posteli. Víš, kolik milionů informací ti takhle proteče mezi prsty. [...] Chtěl bych se s tebou projít po parku. Ani nevím, jestli už zežloutly listy. Nesněží náhodou? Jestli ne, můžem se jít koupat na přehradu.“<sup>28</sup>

V podobném duchu se nese také závěrečný monolog Marušky, který je zároveň aluzí na Čapkovu *Věc Makropulos* (o tom později), resp. celý monolog obsahuje upravené pasáže z Čapkova dramatu. Přítomnost tohoto typu kontrastu v textu ale není zásadní. Jde spíše o jednu z jeho vlastností, jež ho činí specifickým, svým. Nedomníváme se však, že by se výrazněji podílel na vytváření celkového smyslu díla.

### 3.4.2 Tematická rovina

Přestože se na první pohled zdá, že dominantním tématem dramatu *Googling and Fucking* jsou sociální sítě, resp. život ve virtuálním prostředí, domníváme se, že text také výrazně směřuje k obecnějším tématům. Sociální sítě tu slouží spíše jako pozadí, na němž se zjevují širší témata mezilidských vztahů, jakými jsou například láska, osamocení, vzájemné osobní odcizení a z něho plynoucí nemožnost komunikace. Jinými slovy: problematika života ve virtuálním prostředí vytváří kontext pro obecná témata mezilidských vztahů.

Jak jsme již řekli v úvodu této kapitoly, ústřední dějovou linkou dramatu je milenecký příběh Michala a Marušky. Pár musí čelit zkoušce ve chvíli, kdy Maruška odjíždí na blíže nespecifikovanou dobu do Tokia. Aby jejich láska zůstala zachována, rozhodnou se svůj milostný život přenést do virtuálního světa. Není nikterak překvapující, že vývoj vztahu dvou hlavních postav projde několika fázemi od prvotní lásky přes rozchod, sebevraždu až po závěrečné procitnutí. Přestože text obsahuje také další dějové linky, hlavní tematické rozvrstvení textu ukážeme právě na vztahu Michala a Marušky, neboť zde text rozvíjí jeden z poetických tematických motivů.

Také v charakterovém rozložení hlavní dvojice pozorujeme kontrastní výstavbu. Michal představuje postavu, která má již dostatek zkušeností s virtuálním životem, je jím pohlcen a fascinován, propadá klasickým neduhům, které virtuální život přináší, až nakonec úplně ztrácí kontakt s realitou. Oproti němu se Maruška jeví jako neposkvrněná postava, která ještě nebyla moderními trendy více zasažena. Z tohoto hlediska pak není nijak překvapující, že drama začíná právě vstupem Marušky do virtuálního života. Jak jsme již popsali výše, Maruška je nucena založit si profil na sociální síti proto, aby láska mezi ní a Michalem mohla pokračovat i po jejím odletu do Tokia. Zachování lásky tak text

---

<sup>28</sup> Tamtéž, str. 18–19.



podmiňuje jejím přenesením do virtuálního světa. Vstup Marušky do virtuálního světa navíc získává až mytický charakter

MARUŠKA: Počkej, počkej, počkej.

MICHAL: Co?

MARUŠKA: Já nevím, jestli to chci.

MICHAL: Blbost.

MARUŠKA: Ale já fakt nevím, jestli to chci.

MICHAL: Maruš, vždyť už jsme to probrali. Jsem myslel, že už máš jasno.

[...]

MARUŠKA: A nebude to bolet?

MICHAL: Miluju tě.

MARUŠKA: Já tebe taky.<sup>29</sup>

Celá situace je totiž pojata jako parodie prvního sexuálního zážitku, čímž jednak vzniká humor, opět vystavený na zkrřížení dvou kontextů, zároveň ale výstup nese iniciační povahu. Celkem banální situace, jakou je založení profilu na některé ze sociálních sítí, je povýšená do roviny mezního životního okamžiku, který je navíc zatěžkán jakýmsi až osudovým apelem, čímž akt vstupu do virtuálního života nabývá podoby mýtu. Maruška tím přichází o své virtuální panenství, čtenáři tak mohou získat pocit, že ztrácí svou neposkvrněnost a že vstupuje do procesu, který pro ni bude nezvratný. Text už ve svém úvodu pokládá stěžejní otázky, s nimiž se postupně vypořádává: jakou roli hrají sociální sítě v našich životech a jakým způsobem ovlivňují naše vztahy.

Zaměříme se proto nyní na to, jak se na položené otázky snaží text odpovídat. Poslouží nám k tomu vývoj milostného vztahu ústřední dvojice, který ve zkoušce neobstojí a za krátkou dobu se rozpadá. V této souvislosti se v textu začínají objevovat dominantní motivy související s láskou v daném kontextu: samota, vzájemné odcizení a nemožnost komunikace. Postavy totiž postupně objevují, že láska ve virtuálním prostředí je neuspokojivá, a proto nemožná. Příkladem budiž výstup, v němž spolu ústřední dvojice rozmlouvá poté, co „společně“ prožili virtuální sex:

MARUŠKA: Líbilo se ti to?

MICHAL: Hm.

MARUŠKA: Už jsi to takhle zkoušel?

---

<sup>29</sup> Tamtéž, str. 10.

MICHAL: Ne.

MARUŠKA: A dobrý?

MICHAL: Hm.

[...]

MICHAL: Chci si s tebou povídat.

MARUŠKA: Vždyť si povídáme.

MICHAL: Víš, jak to myslím. Chci tě drbat ve vlasech, chci... sakra, sakra já se tě chci aspoň jednou dotknout.<sup>30</sup>

Zvláště z Michalových jednoslovných odpovědí je patrná jistá rezignace, nespokojenost se současným stavem a duševní nenaplněnost. Přestože Michal a Maruška v prvním výstupu společně a radostně zvolali frázi z registračního formuláře: „*Pomáháme vám spojit se a sdílet s lidmi ve vašem životě*“,<sup>31</sup> sny o společném virtuálním životě se nyní rozplývají a úvodní zvolání získává o to silnější nádech ostré ironie. Prostředek, jenž měl původně zajistit přežití jejich lásky, je nyní od sebe vzdaluje a odcizuje je. Naléhavost odcizení pak vrcholí v závěru výstupu, v němž Michal vyznává Marušce lásku. Ta ho však neposlouchá: „*Jsi krásná, jsi moje, jsi jediná bytost, kterou znám. Miluju tě... Maruško? Maruško? Jsi tam? Haló...*“<sup>32</sup>

S následky rozchodu a s životem ve virtuálním světě se obě postavy začnou vyrovnávat různě, mají však společné to, že z virtuálního života nemohou žádným způsobem vystoupit nebo se zbavit jeho následků, jako by byly odsouzeny jít stále touž cestou, bez možnosti změny nebo jakékoli nápravy svých chyb, jako by jejich jednání najednou zamrzlo. Michal tak začne uvažovat o spáchání asistované internetové sebevraždy a ve svém monologu onu nemožnost reflektuje: „*Stačí patnáct minut života a Google si vás najde. Patnáct minut od narození člověka se objeví jeho první stopa na síti. Šťastný otec pověsí na Facebook fotku dítěte a změní si stav.*“<sup>33</sup> Východisko z této bezútesné situace Michal spatřuje právě ve spáchání asistované internetové sebevraždy. Ale ani internetová sebevražda se nakonec nejeví jako dostatečně řešení, neboť také ona se odehrává ve virtuálním životě a je svým způsobem odcizená. Jejím výsledkem je tak jen další osamocení, jak ukazuje závěr Michalova monologu: „*Zbyde jenom hlas, tělo a dech, který nikdo neuslyší. Žádná stopa. Nic. Jen tichý hlas: Je tu někdo? Jen realita, která už neexistuje. Váš hlas a nic. Je tu někdo? Haló? Je tu*

---

<sup>30</sup> Tamtéž, str. 18.

<sup>31</sup> Tamtéž, str. 11.

<sup>32</sup> Tamtéž, str. 19.

<sup>33</sup> Tamtéž, str. 24.

*kurva někdo?!<sup>34</sup>* Přestože Michal spáchal internetovou sebevraždu, i tak zůstává nadále osamocen, jeho hlas nikdo neslyší.

Nemožnost vyrovnat se s následky virtuálního života a cokoli změnit pocítuje také Maruška. Poté, co se rozešla s Michalem, volá domů rodičům a vysvětluje jim svou situaci. Přestože se ji Matka snaží utěšit a nalézt řešení, Maruška to odmítá s tím, že už si změnila na sociální síti status ze „zadaná“ na „nezadaná“. Ještě příznačněji je to patrné ze závěrečného Maruščina procitnutí: *„Chatovat je to samé jako mlčet. [...] Je snad láska, ale jakmile není ve vás, není nikde... není vůbec žádná láska... nikde ve vesmíru. A smajlík nestačí.“<sup>35</sup>* Maruška si sice uvědomuje, že virtuální život nedokáže nahradit ten skutečný, sama už je však natolik degenerovaná virtuálním prostředím, že není schopná opustit propast samoty a odcizení. Její závěrečný dialog s Michalem podtrhuje tragickou proměnu:

MICHAL: Co mně víš?

MARUŠKA: Nic.<sup>36</sup>

V otázce *Co o mně víš?* se zrcadlí touha postav po vzájemném porozumění, po sdílení života s druhou bytostí, snaha překonat osamocení. Toto naléhavé volání ale zůstává bez odezvy, Maruščino „*nic*“ je drásavou odpovědí, která vynáší nemilosrdný ortel nad následky virtuálního života. Původně neposkvřená postava se proměnila v osobu, jež – jak se zdá – není schopná navázat plnohodnotný vztah s druhou lidskou bytostí.

Otázka *Co o mně víš?* se v textu objevuje vícekrát a u několika postav. Krom Michala ji pokládá o několik výstupů dříve Maruška i její Otec. Jde o motiv, který je přítomný téměř v každém výstupu, čímž nabývá na důležitosti, zároveň ho můžeme zařadit do skupiny motivů tematických i kompozičních. *Co o mně víš?* je také název hip-hopové písničky hudební skupiny Spodina 13, o níž v textu několikrát padne zmínka a kterou v závěru dramatu Spodina 13 zpívá na svém koncertě. V tomto případě však motiv, resp. píseň *Co o mně víš?* nabývá podobu generační zповědi. Píseň místy reflektuje onen obrovský paradox, který život ve virtuálním prostředí přináší: nabízí s ostatními lidmi spojení, které se záhy mění v devastaci mezilidských vztahů, v samotu, v odcizení a v neschopnost komunikovat. Na jiných místech se ale intimita motivu vytrácí a ten se stává spíše žalující otázkou, v níž je latentně ukryto také volání po uznání, po nároku na vlastní autentickou existenci, mířící na starší generaci.

---

<sup>34</sup> Tamtéž, str. 24.

<sup>35</sup> Tamtéž, str. 26.

<sup>36</sup> Tamtéž.

Primárně ovšem motiv *Co o mně víš?* odkazuje k neschopnosti postav dorozumívat se, ke vzájemnému odcizení. Tento aspekt můžeme nalézt také u další dvojice, u rodičů Marušky. Přestože jejich příběh je naznačen pouze v jedné krátké epizodě, skvěle onu neschopnost komunikace ukazuje. Matka i Otec se v této epizodě nacházejí každý na jiném místě. Otec sleduje pornografický film na internetu, Matka si pročítá hoaxovou zprávu. Pokus Matky o vzájemný dialog však selže a otec raději pokračuje dál ve své činnosti. Obě postavy jsou tak nadále od sebe izolovány a nacházejí se každá na jiném místě, ve svém virtuálním prostředí.

V souvislosti s výše popsaným výstupem jsme se dotkli dalšího výrazného aspektu hry, totiž způsobu, jakým text pracuje s prostorem. Vedlejší text dramatu v zásadě jakékoli informace o prostorovém uspořádání neobsahuje. Čtenář se tak nikdy nedozví, v jakém prostředí se postavy daného výstupu zrovna nacházejí. Někdy v textu sice nalezneme zmínky o prostorovém uspořádání, ty se však omezují pouze na konstatování, že někdo stojí před někým. Jakékoli podrobnější informace o prostoru a uspořádání postav v něm text vkládá do rukou čtenářovy konkretizace. Zároveň se ale domníváme, že prostorová nedourčenost se výrazným způsobem podílí na celkové výstavbě díla. Postava Michala častokrát Marušce pokládá otázku, kde se zrovna nachází. „*Kde to vlastně seš?*“<sup>37</sup> ptá se Michal Marušky poté, co spolu prožili virtuální sex, a své odpovědi se dočká. V tom samém výstupu však Michal pokládá podobnou otázku ještě jednou: *Jsi krásná, jsi moje, jsi jediná bytost, kterou znám. Miluju tě... Maruško? Maruško? Jsi tam? Haló... KURVA!*“<sup>38</sup> Otázka již zůstává nezodpovězena, neboť se Maruška kamsi ztratila. Spojení se přerušilo. Podobný typ otázky Michal pokládá ještě na jednom místě, když páchá internetovou sebevraždu: „*Je tu někdo? Haló? Je tu kurva někdo?!*“<sup>39</sup> V Michalově otázce, která reflektuje prostorové vztahy, se ukrývá bolestné volání po osvobození ze samoty, jako by se Michal nacházel prostorově odříznut od okolních postav, kdesi na bližší neurčitěm, nespécifikovaném, možná virtuálním místě, jako by jeho skutečný<sup>40</sup> životní prostor splýval s tím virtuálním, čímž ho ale zároveň uvěznil.

Splývání reálného prostoru s virtuálním skvěle vystihuje dialog mezi Matkou a Maruškou během výstupu, v němž spolu na dálku rozmlouvají skrze program Skype. Matka zde konstatuje, že Maruška je v počítači. Méně explicitně se na prolínání dvou prostorů odkazuje ve druhém a třetím výstupu. Ve druhém výstupu, nazvaném *Emo buchtý na YouTube*, vystupují sestry, jež si natáčejí svůj

---

<sup>37</sup> Tamtéž, str. 18.

<sup>38</sup> Tamtéž, str. 19.

<sup>39</sup> Tamtéž, str. 24.

<sup>40</sup> Ve smyslu skutečného prostoru uvnitř fikčního světa.

videoblog. Jedna z nich se ale náhle zasekne a do situace najednou vstupuje také Michal:

DÍVKA: A já jsem Malina. A my jsme ségry, ségry, ségry, ségry, ségry...

MICHAL: Refresh!

HOLKA: Tohle to kolem, to je můj pokoj. [...] <sup>41</sup>

Zaseknutí Dívky a následný Michalův vstup s replikou „*Refresh!*“ rázem dávají výstupu úplně jiný rozměr a zároveň zcela proměňují prostorové vztahy mezi postavami. Čtenář se tak nejspíše nejdříve domníval, že sleduje scénu, v níž se dvě dívky natáčejí. Michalův vstup však tento pohled převrátil naruby: čtenář najednou zjistil, že video je již natočeno a že ho Michal zrovna sleduje. Výrazně se tak proměnila perspektiva, ze které čtenář na výstup nahlíží, totiž z perspektivy dívek na perspektivu Michalovu. Prostorové vztahy se tím ale ještě více rozostřily, resp. dva prostory se do sebe vzájemně proluly. Ještě důrazněji s tímto principem pracuje výstup následující, nazvaný *Ajt'áci*, v němž se objevují hned tři různé prostorové roviny. Výstup začíná aluzí na jeden z dílů seriálu *IT Crowd*. Text přebírá téměř slovo od slova jednu scénu ze seriálu. Děj se však náhle opět zasekne a v textu se objevují dvě sestry z předcházejícího výstupu. V textu tak vzniká další, druhá rovina. Za krátkou dobu se objeví také Michal. Vzájemný dialog tří osob však vykazuje značné pochybnosti:

MICHAL: Máte někdo bankovku?

DÍVKA: Hele, vrátíš mi to kilo?

HOLKA: Ne.

MICHAL: Jako smrkat koks kilem? To není blbej perník, seš píča?

[...]

HOLKA: Ježíš, to jsem viděla tisíckrát. Co to tak smrdí?

MICHAL: Sorry, to jsem se asi posral v kině.

HOLKA: Mobil.

DÍVKA: Cože? Mobil smrdí? <sup>42</sup>

Přestože se na první pohled zdá, že se Michal nachází ve stejném prostoru jako sestry, tím, jak se dialog odvíjí, čtenář postupně odhaluje, že Michal nejspíše pobývá úplně někde jinde, neboť dívky ho ignorují. On se s nimi snaží

---

<sup>41</sup> Tamtéž, str. 11.

<sup>42</sup> Tamtéž, str. 13.

komunikovat, ale neúspěšně. Závěr výstupu nakonec potvrzuje, že se Michal nacházel úplně na jiném místě, čímž text začíná pracovat se třetí rovinou:

MICHAL: Áááááááá.

MARUŠKA: Miláčku, co je? Prober se. Hej, Michale. Se ti něco zdálo? Zas ty dvě holky? Už na ten YouTube pořad nečum, nebo zblbneš.<sup>43</sup>

Závěrečný zvrát prostorové vztahy příliš neobjasňuje, naopak jejich pochopení dělá ještě těžším, neboť Maruščina replika implikuje, že se celý výstup Michalovi pravděpodobně jenom zdál. To, že nemůžeme přesně vymezit prostor výstupu, považujeme za hlavní přednost textu. Splývání více prostorů v jeden totiž značí, že postavy – zvláště Michal – ztrácejí kontakt se světem reálným, že nedokáží rozlišovat mezi světem skutečným a virtuálním, jako by se pak nacházely někde mezi, v prázdném vakuu, které způsobuje jejich osamocení, uzavření a vzájemné odcizení. Toto směřování skvěle reflektuje sedmý výstup, nazvaný *Výlet*, v němž se sestry a Maruška dostaly na jakési neznámé místo, v němž zůstaly uvězněné. Přestože se později dozvíme, že dívky nejspíše pouze hrály počítačovou hru – ale ani tím si nemůžeme být úplně jistí, neboť text opět ponechává prostorové uspořádání značně zamlžené a vybízí k dvojímu čtení –, celý výstup je také metaforou. Jedna z dívek říká: „*Já jsem vám říkala, že ten debilní teleport máme obejít. Ted' zůstaneme zavřený v kdovíkolikátý dimenzi a už se odsud nikdy nedostaneme. [...] Jsme zavřený v nějakým hnusným podzemí.*“<sup>44</sup> Jako by právě internet spolu se sociálními sítěmi představoval onu „kdovíkolikátou dimenzi“, ono „hnusný podzemí“, zhoubný prostor, ze kterého už neexistuje cesta zpět.

V závěru podkapitoly věnované tematické rovině dramatu *Googling and Fucking* se zmíníme také o jeho intertextuálním charakteru. Odkazování na jiná umělecká díla patří k typickým rysům poetiky všech dramát *Divadla F. X. Kalby* a tento umělecký postup našel uplatnění i v první hře. Zřejmou aluzí je samotný název textu „*Googling and Fucking*“, který odkazuje na dílo britského dramatika Marka Ravenhilla *Shopping and Fucking*. Více než deset let starý text se stal čelním představitelem tzv. coolness dramatiky. Pro tu je příznačná snaha šokovat čtenáře (případně diváka) at' už volbou dosud tabuizovaných témat a jejich drastickým provedením nebo třeba velmi drsným jazykem. Ravenhillův text tyto požadavky obstojně splňuje, skrze příběh tří ústředních postav a dalších s nimi propojených figur přináší nemilosrdnou kritiku konzumního způsobu života a vznáší varovný vykřičník před přílišnou dominancí peněz v mezilidských vztazích. Vztah dramatu *Googling and Fucking* k tomuto textu není přímý. V textu nenajdeme přímou citaci nebo jakékoli další důmyslnější odkazování k

---

<sup>43</sup> Tamtéž, str. 14.

<sup>44</sup> Tamtéž, str. 16.

Ravenhillovu textu. Aluzi lze chápat spíše jako ambici textu *Googling and Fucking* stát se generačním dílem, které přinese uměleckou výpověď o své době a jejich typických problémech.

Daleko silnější intertextuální vztah zaujímá drama *Googling and Fucking* ke hře českého autora Karla Čapka *Věc Makropulos*, z níž se přímo cituje a parafrázuje. Aluzi je ale nutné chápat širěji. Postava Marušky v jedné replice zmiňuje také Janáčkovu operní zpracování, čímž se intertextulita rozšiřuje působnost na celou látku, o níž dílo Čapkovo a také dílo Janáčkovu pojednávají, tedy nesmrtelnost. Text vytváří významovou paralelu mezi životem ve virtuálním prostředí a nesmrtelností, přičemž pojítkem je postava Marušky. Právě ta se totiž o *Věci Makropulos* zmiňuje a ve svém závěrečném monologu parafrázuje a částečně cituje repliky Emílie Martyové. Zde se nabízí otázka, jestli není postava Marušky provázána s některou z postav Čapkovy hry. Vzhledem k citacím a parafrázám replik Emílie Martyové se nabízí napojení Marušky právě na tuto mnoho let starou zpěvačku. Lze ale vysledovat paralelu i mezi postavou mladé Kristíny a Marušky. Tu je možno pojímat jako průnik obou charakterů, které se zdají být protichůdné. S Kristínou sdílí Maruška mládí a nevinnost, zároveň ale přebírá nihilismus přes tři sta let staré Eliny Makropulus. Zatímco Kristína vidinu dlouhověkého života usmrcuje, Maruška nástrahám virtuálního života podléhá, byť si slovy Martyové uvědomuje svou prohru a dlouhou dobu jim odolává. Oproti textu Karla Čapka je vyznění *Googling and Fucking* tragičtější.

### 3.4.3 Kompoziční rovina

Když jsme v předcházející kapitole popisovali ústřední příběh milostné dvojice, mohlo by se zdát, že z textu vystupuje v jasných konturách, že ho můžeme spatřit na první pohled, že právě na něm spočívá hlavní děj dramatu. Text ale na první pohled působí spíše jako montážní sled za sebou postavených humorných výstupů, jež pojí pouze ústřední téma. Ve čtenáři vyvolává spíš dojem chaosu, fragmentarizace a klipovitosti. Výstup v rychlém střihu okamžitě střídá další výstup, přičemž se mezi nimi velmi špatně hledá kauzální spojitost, která by zajišťovala vývoj příběhu. Mnozí čtenáři si museli určitě položit otázku, zdali příběh v textu vůbec existuje. Zdá se totiž, že hra postrádá základní dramatické složky, které si obvykle s dramatickým textem pojíme. Před postavy není postaven žádný problém, který by musely řešit, text také postrádá jasný dramatický konflikt, který by rozehrával jednání postav. To, co by v ideálním případě hnalo dění vpřed, v textu chybí. Nejde ale o nedostatky, takový úsudek by byl chybný, založený pouze na onom prvním pohledu. Když se totiž pokusíme hlouběji proniknout do uspořádání textu, zjistíme, že ve skutečnosti text drží pevně pohromadě, že obsahuje dramatický oblouk, že všechny výše popsané „nedostatky“ v textu sice jsou, ale nejsou ke škodě, vytvářejí jeho specifický charakter, zajišťují jeho jedinečnost. Na následujících řádcích se pokusíme



objasnit, na jakých principech text uchovává svou soudržnost, a objevit ony pojící linky, jež drží uspořádání textu pohromadě, a tím naši hypotézu dokázat. Domníváme se, že text se nerozpadá především díky (1) příběhu Michala a Marušky, (2) variování některých výstupů a (3) důmyslné motivické výstavbě. Naše závěry blíže vysvětlíme.

Nejvýraznějším pojítkem textu je skutečně příběh ústřední milenecké dvojice, Michala a Marušky. Přestože z celkových šestnácti výstupů je příběhu věnováno pouze výstupů 5, tedy zhruba třetina hry, hraje v textu podstatnou roli, neboť je jedinou dějovou linkou, jež se vyvíjí a někam směřuje. Michal a Maruška se proměňují a jednají, řeší nějaký konflikt, byť jde často pouze o jeho náznaky. Výstupy tvořící příběh Michala a Marušky jsou však do textu zabudovány takovým způsobem, že tvoří začátek, prostředek a konec, a právě díky tomu zajišťují, že hra obsahuje dramatický oblouk. Jak jsme již několikrát napsali výše, Michal a Maruška se objevují hned v prvním výstupu, v němž Michal zakládá Marušce profil na sociální síti. Tento výstup zároveň slouží jako expozice. Krom hlavních postav text představuje také klíčové téma v podobě otázek: Může být láska zachována přenesením do virtuálního prostředí? Jakým způsobem virtuální prostředí ovlivňuje naše vztahy? Jsme si v něm opravdu blíží? Před postavy je tím také postaven náznak jakéhosi konfliktu, s nímž se budou muset vypořádat a který se zároveň stává hnacím motorem, ženoucím příběh Michala a Marušky kupředu. Vývoj příběhu Michala a Marušky ovšem po tomto výstupu ustoupí do pozadí, a byť místy probleskne také v jiných výstupech, znovu se s ním setkáváme až zhruba uprostřed hry. Vztah ústřední dvojice tu získává první trhliny a postavy si uvědomují, že jejich plán nevychází. Dalo by se říct, že hra se nyní nachází v krizi. Další vývoj je motivován způsobem, jakým budou Michal a Maruška na vzniklou situaci reagovat. To se ale dozvíme až v závěru hry: Michal spáchá internetovou sebevraždu, Maruška dojde k marnému procitnutí, jež se odehraje v závěrečném výstupu. Ten také celou hru uzavírá, čtenář se zde dočká odpovědí na otázky, které hra položila už v prvním výstupu. Příběh Michala a Marušky tak funguje jako rám, do něhož jsou vloženy všechny ostatní dějové linky, jež by se bez těchto hranic rozprchly každá jiným směrem.

Druhým aspektem, jenž udržuje celistvost hry, jsou „dějové“ linky ostatních postav. Uvozovky jsme zvolili zcela záměrně, protože mluvit v tomto případě o ději znamená zapojit velký kus fantazie. Výstupy sester i rodičů se totiž odehrávají v jedné jediné variující se epizodě. Sestry v podstatě vůbec nic nedělají, pouze vedou řeči o ničem. Jedné z nich volá kamarád z rádia a nabízí jí lístky na koncert skupiny Spodina 13. Příběh rodičů se zase redukuje na krátký rozhovor. V obou případech se těžko mluví o příběhu, ději, neboť postavy nejednají, pouze mluví, nemusí řešit žádný konflikt, jenž by někam směřoval, byť mezi nimi panuje jisté napětí. Přesto však jejich výstupy pomáhají udržet hru pohromadě. Text s nimi totiž pracuje velmi rafinovaně. Každá epizoda je

nejdříve uvedena výstupem v úvodní části hry, tytéž situace jsou pak variovány také v závěru hry, avšak z pohledu jiné postavy. Rozhovor Matky a Otce tak na začátku sledujeme z pohledu Otce, v závěru na dialog nahlížíme z pohledu Matky. V prvním výstupu jsme se také dozvěděli, že Matka chce Otcovi něco ukázat, nedozvěděli jsme se však co. Napříč dějem tak byla položena otázka, na kterou text odpověděl až ve variovaném výstupu z pohledu Matky. Podobně funguje také příběh sester. Na začátku hry sledujeme dvě sestry, kterým zavolá kamarád z rádia. V závěru hry sledujeme moderátora, který někomu volá a nabízí mu lístky na koncert. Text však tuto výstavbu před čtenářem částečně skrývá. Každý výstup má totiž svůj vnitřní děj. Variující se část většinou nebývá dominantní. V jednotlivých variacích nedochází k opakování celých dialogů z původního výstupu, nýbrž pouze k opakování některých jejich částí. Nazíráme-li na rozhovor rodičů z pohledu Otce, primárně čteme příběh Otce, jak sleduje pornografický film. Ve variaci výstupu z pohledu Matky se text primárně zaměřuje na její činnost. K opakování celého dialogu nedochází. Zároveň ale obě situace od sebe nelze oddělit, neboť pouze ve své jednotě sdělují význam. Jednoduchým trikem se textu podařilo posílit vnitřní jednotu, zdání uzavřenosti a dramatického oblouku.

Třetím způsobem, jímž text soudržnost udržuje, je důmyslná práce s kompozičními motivy. V textu totiž nalzáme několik motivů, jež se opakují ve více výstupech a prolínají se také napříč postavami. Primárně jde o dva hlavní motivy: *Co o mně víš?* a koncert skupiny Spodina 13, které se v závěru hry prolínou do sebe. Motiv *Co o mně víš?* se zrcadlí a znovu objevuje v průběhu hry u několika postav. Vrcholu se mu dostává v závěru, kdy tuto otázku klade Michal Maruše. Z hlediska výstavby se však důležitěji jeví motiv očekávání koncertu Spodiny 13. Koncert je exponován hned v druhém výstupu hry a od té doby se narážky na něj objevují téměř neustále. Koncert nějakým způsobem reflektují všechny postavy: objevuje se u sester, které soutěží o vstupenky, u rodičů, kteří díky němu mají volný byt apod. Z koncertu se postupně stává mytická záležitost, nabývá na své důležitosti. Motiv funguje na principu gradace, vzbuzuje očekávání, jež s vývojem hry roste, až nakonec vrcholí právě koncertem, při němž Spodina 13 představí svůj hit *Co o mně víš?*. Právě zde dojde k prolnutí dvou ústředních motivů, jak jsme o něm hovořili výše. Očekávání koncertu tak v textu slouží jako jedna z vodících linek, která směřuje dění hry od jejího začátku k jejímu konci. Motivická výstavba textu posiluje jeho vnitřní sevřenost, vytváří dojem ohraničenosti, jakéhosi uzavřeného prostoru a zabraňuje tomu, aby text nekontrolovaně roztával.

Vlivem všech výše popsaných faktorů se textu daří udržovat pozoruhodné vnitřní napětí. Přestože většina postav vůbec nejedná, a děj tak stojí na jednom místě, přestože se zdá, že text stojí pouze na nesourodých scénkách postavených náhodně k sobě, svou vnitřní motivickou výstavbou, variování některých

výstupů, a tím vzniklé nelinearitě dění, však prvotní předpoklad popírá. Klouže mezi dvěma kontrastními body, mezi chaosem a řádem. A v tom spočívá jeho největší deviza.

### 3.5 Pipinky z plakátu

V pořadí druhé drama z produkce Divadla F. X. Kalby představuje pro literární analýzu asi největší problém. Mnohem více než u jiných dramat Tomáše Dianišky totiž v *Pipinkách z plakátu* vystupuje do popředí tendence dramatického textu oslabovat vlastní textovost ve prospěch abstraktní představy uměleckého díla. Hra je totiž plná hudebních a tanečních vystoupení, která se hodí spíše na jevištní prkna než na stránky papíru. I tak se však domníváme, že drama můžeme analyzovat pouze na základě jeho textové podoby. Hra je zároveň krystalickou ukázkou konstrukčních principů, na nichž jsou vystavěny také ostatní hry Divadla F. X. Kalby, především toho, na čem je založen jeho typický humor.

I když ve své druhé hře Dianiška opustil prostředí sociálních sítí, trefil se do látky, která byla mladému publiku povědomá. *Pipinky z plakátu* se nesou v retro atmosféře vzpomínání na populární hudbu 90. let, zejména na tu brakovou. Text si otevřeně utahuje z kapel, které své fanoušky, resp. spíše fanynky našly hlavně v dívkách v pubertálním věku. Hlavními postavami hry jsou tři bývalí členové podobné, ale fiktivní kapely, která nesla název Casiopea: Jiří, Honza a Kamila. Společně se potkávají na pohřbu čtvrtého bývalého člena a zamýšlí se nad tím, jak se jejich životy od doby, kdy ovládali hitparády rádií, změnil. Většina z nich nyní vykonává naprosto podřadná povolání a jejich hvězda už dávno vyhasla. Jiří se stal pouličním prodejcem telefonních tarifů, Honza prodává ve fastfoodu a Kamila pracuje jako stevardka na lince žlutého autobusu z Liberce do Prahy. Protože se svými životy nejsou spokojeni a stále mají v živé paměti svou minulou slávu, rozhodnou se uskutečnit pokus o comeback. Bohužel postrádají čtvrtého člena kapely. Nakonec ho najdou v zavilém fanouškovi Michalovi, avšak součástí jejich návratu do zářivého souhvězdí slávy má ovšem být i jeho fingovaná smrt.

Dianiškův text rozvíjí humor, jehož základní principy položil už v předcházející hře, text ale nyní posunul směrem k parodii, resp. spíše k travestii. Hra balancuje mezi dvěma žánry. Některé výstupy jsou sice více parodické, celkový charakter se ale blíží travestii. Důležité však je, že se hra vysmívá společenskému a kulturnímu fenoménu určité doby. Na následujících řádcích se proto pokusíme objasnit, na jakých principech text dosahuje komického efektu.

#### 3.5.1 Jazyková rovina

V *Pipinkách z plakátu* se opět uplatňuje základní stavební princip Dianiškových her, ona výstavba založená na kontrastech a na zkřížení dvou různých kontextů. V jazykové rovině – a jak později ukážeme, podobný kontrast se objevuje také v rovině tematické – se patrně nejzřetelněji vyskytuje kontrast založený na použití vznešeného, patetického jazykového stylu a naprosté obsahové banality a vyprázdněnosti. V textu se objevuje spousta okřídlených a

vznešených proslovů, jež ale v konfrontaci s celkovým kontextem hry a jejím obsahem nutně vyvolávají komické účinky. Nejčastěji takto fungují Honzovy srdceryvné proslovy, které samy sebe berou příliš vážně, ačkoli nejsou obsahově příliš valné. Například když Honza ostatním postavám sdělí, že jeho život nemůže už způsobem, jakým se dosud vyvíjel, nadále pokračovat, Jiří se ho ptá, co by tedy vlastně chtěl. A Honza odpovídá: „*Chci opět dávat interview do Bravíčka, chci znova vyhrát v Esu, chci viset na plakátech ve všech dívčích pokojích a chci být opět hedlajnerem na dni otevřených dveří televize Prima.*“<sup>45</sup> Celá Honzova replika vyzařuje jakousi závažnost. Její stylizace, rytmika, anaforické začátky jednotlivých vět vytvářejí dojem patetické důležitosti, až osudovosti. Když však tato nafouknutá bublina, forma sdělení, narazí na tak banální obsah, jaký hlásá, vzniklé odporující si napětí mezi formou a obsahem celou vznešenou bublinu rozbije. A právě touto destrukcí nakonec vzniká komično.

Podobný princip nalezneme v textu na více místech, někdy je ale ozvláštněn a mnohem lépe pracuje se čtenářským očekáváním. Ukázkovým příkladem je hned začátek hry. Postava Jiřího v něm má proslov na pohřbu: „*Všichni tady dnes stojíme a klademe si otázky. Řekli jsme Václavovi všechno, co jsme chtěli? Pomohli jsme Václavovi cítit se líp, když mu bylo úzko? Neukradli jsme Václavovi nikdy žádnýho medvídka, co fanylnka hodila jemu?*“<sup>46</sup> První dvě věty se čtenáři prezentují v podobném stylu jako předcházející ukázka. Čtenář se tak naladí na určitou pocitovou vlnu, kterou mu text vytvořil. Očekává, že se zbytek textu nejspíše i nadále ponese v duchu patetické vznešenosti, avšak obsah závěrečné věty ho náhle, ostrým stříhem, vyvádí z omylu. Komického efektu je zde dosaženo totožnou destrukcí nafouknuté bubliny, vzniklý humor ale navíc umocňuje hra se čtenářským očekáváním. Destrukce, odehrávající se v první ukázce pouze uvnitř textu, se nyní přesouvá i na čtenáře, také on, resp. jeho pocity a očekávání se srazí se závěrečnou větou, jež svým obsahem celý předcházející úsek náhle shazuje.

Na budování jistého očekávání a jeho následném rozbití je v textu vystavěno více humorných pasáží, které zčásti přesahují svůj jazykový základ a směřují k situační komice. Jako ukázkový příklad nám poslouží situace, v níž se hlavní postavy dramatu svěřují s tím, čím se v současné době živí. Celá pasáž je vystavěna na vzbuzení velkého očekávání, které ale je následně zničeno, když se čtenář dozví, jaká zaměstnání nyní bývalé hudební hvězdy opravdu vykonávají. Situace začíná následovně:

JIŘÍ: [...] Takže ty už máš manažerskou placku? Vždycky jsem věděl, že to někam dotáhneš.

---

<sup>45</sup> DIANIŠKA, T.: Pipinky z plakátu. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 36.

<sup>46</sup> Tamtéž, str. 34.

HONZA: Jednou jsem byl i zaměstnanec měsíce. A co vy, jak se máte, co děláte? [...]

JIŘÍ: Nestěžuju si, Pracuju v terénu, s lidma, s prachama. Dobrý, dobrý.

[...]

KAMILA: Hodně cestuju, každý den jiné město, jiní lidi.

HONZA: Skvělý. Paříž, Londýn, Řím,...<sup>47</sup>

Začátek situace si se čtenáři celkem jasně hraje. Text vede čtenáře k tomu, aby si mysleli, že si vyhaslé hvězdy žijí celkem dobře, i když už dávno nikoho nezajímají. O Honzovi se tak dozvídáme, že „už má manažerskou placku“, Jiří se chlubí tím, že pracuje „s prachama“ a Kamila ve své nové práci zase hodně cestuje. Nafouknutá bublina plná senzačního očekávání, které ale zároveň jako by bylo v podivném napětí, neboť text se tváří také trochu ironicky, záhy splaskne, když se dozvíme, čím se dnes bývalí muzikanti opravdu živí. Kamila ve skutečnosti pouze pendluje mezi Prahou a Libercem a u toho prodává teplé nápoje a sušené maso, Honza se živí jako prodavač v řetězci s rychlým občerstvením a Jiří na ulici vnucuje kolemjdoucím nové mobilní tarify. Srážka založená na rozbití očekávání, které se střetne s realitou, je sama o sobě možná také komická, text ale humorného efektu dosahuje nápaditější cestou než pouhým kontrastem na obsahové úrovni. Důležité také je, jakým způsobem se čtenář dozví, že bývalé hvězdy vykonávají – ve srovnání s očekáváním – naprosto podřadná povolání. Ukažme si to na příkladu Kamily, která svým kolegům nakonec své povolání odhaluje takto: *„Vážení cestující, blížíme se do naší cílové stanice Praha – Černý Most. Za chvíli naposledy projdu uličkou a posbírám si od vás sluchátka. Ty mi, prosím, nijak nesmotávejte ani nevracejte do původních obalů. Vyberu si je zvlášť. Noviny a časopisy přijměte od nás jako dárek. Jsme rádi, že využíváte našich služeb a za posádku autobusu vám přeji hezký den.“*<sup>48</sup> Kamila své nynější zaměstnání odhaluje pomocí autentického fragmentu určitého sdělení ze svého pracovního prostředí, stylově, formálně i obsahově svébytného. A podobně i ostatní postavy: Jiří napodobuje, jak přemlouvá náhodného kolemjdoucího, Honza zase předvádí, jak obsluhuje svého zákazníka v rychlém občerstvení. Oba přitom zachovávají styl (např.: slang), formu a obsah sdělení v autentické podobě (resp. autenticky alespoň působí, což postačí). Krom srážky na obsahové úrovni situace působí komicky ještě díky uplatnění dalšího principu, natolik typického pro poetiku Dianiškových her. Také zde se totiž kříží dva kontexty. Fragment typický pro určité prostředí, který si navíc zachovává všechny své charakteristické znaky, text vytrhává z původního kontextu a

---

<sup>47</sup> Tamtéž, str. 35.

<sup>48</sup> Tamtéž, str. 36.

přenáší ho do kontextu nového, pro onen fragment netypického, nepatřičného. Z tohoto nečekaného zkrřížení, z přiznané stylizace pak vyvěrá komický účinek.

Dalším výrazným rysem jazykové roviny *Pipinek z plakátu*, který ale nikterak nesouvisí s výše popsaným, je rytmizace textu. Místy totiž text směřuje k určité pravidelnosti, k opakování podobných jazykových prostředků, čímž text získává rytmický charakter. Nutno však podotknout, že jde skutečně pouze o směřování, spíše o tendenci, jež se objevuje na různých místech. Nelze říct, že celý text školometsky dodržuje určitý rytmus. Jde spíše o situační záležitost, přesto ale natolik častou, že ji považujeme za závažnou, protože vytváří specifickou textu. Jedním z prostředků, jimiž text dosahuje rytmiky, jsou anaforické začátky vět. Nejčastěji se tento prostředek objevuje ve výše zmíněných patetických proslovech. Citujme proto ještě jednou z Honzova projevu: „*Chci opět dávat interview do Bravíčka, chci znova vyhrát v Esu, chci viset na plakátech ve všech dívčích pokojích a chci být opět hedlajnerem na dni otevřených dveří televize Prima.*“<sup>49</sup> Je asi natolik zřejmé, že text rytmizace dociluje především opakováním slovesa *chci*, že si citace vystačí bez dalšího komentáře. Anaforické začátky se v textu vyskytují na několika různých místech. Druhým způsobem, kterým text vytváří svůj rytmický charakter, je opakování podobného formálního uspořádání v krátkém úseku. Nejčastěji se tak děje skrze repliky postav. Opakuje se způsob, kterým postavy promlouvají, ale mění se obsah jednotlivých promluv. Opakování je navíc koncentrováno do krátkého časového úseku, čímž se právě tento časový úsek stává rytmickým. Příkladem budiž následující citace:

HONZA: Naše fanyanky už dávno vyrostly.

JIŘÍ + KAMILA: Shit!

HONZA: A doufám, že neprodělaly změnu pohlaví pode tvýho vzoru. Jaký je to čurat ve najednou v sedě?

KAMILA: Vo co ti jde? Chceš mě vojet?

HONZA: Ne. Chci to znova rozjet!

KAMILA + JIRKA: What?

HONZA: No tak. Díky Václavovi se vo nás teď píše. Není to sice nejlepší start začít smrtí, ale Václav by byl vlastně rád. Tak co říkáte? Comeback?

JIŘÍ + KAMILA: Ne.<sup>50</sup>

Rytmizace tu vzniká především díky společným promluvám postav Jiřího a Kamily. Jejich repliky vykazují jednotnou formu: vždy jde o krátké,

---

<sup>49</sup> Tamtéž.

<sup>50</sup> Tamtéž, str. 37.

jednoslabičné, úderné slovo, ve dvou případech dokonce v anglickém jazyce. Opakování těchto formálně podobných promluv a jejich vložení mezi ostatní repliky pak vytváří rytmus, který zároveň obsahuje jakési rozbití, o němž jsme již hovořili výše. Honzovy promluvy působí jako vzletná gradace, která než se stačí pořádně rozmáchnout, je náhle sražena, rozbita společnými odpověďmi Jiřího a Kamily. V tomto případě pak rytmus funguje na podobném principu jako výše zmíněný humor: na vzbuzení jistého očekávání (zde jde o gradaci), a jeho následném rozbití. V textu nalezneme ještě jeden typ rytmizace, který je asi nejzjevnější. Postavy často promlouvají ve verších, jejich repliky kopírují texty brakových písní, někdy smyšlené, někdy převzaté. V některých scénách se postavy tímto způsobem přímo dorozumívají. Demonstrujme to na jednom příkladu za všechny:

KAMILA: (zpívá) Když kluk ve snu holku vídá, / když sladkou sůšu ráno snídá, / co jak ta holka chutná sladká / a tvoje kůže je tak hladká.

JIRKA: Každý ráno, chci si s tebou sůšu dát.

VŠICHNI: A do ucha ti šeptat mám tě rád.<sup>51</sup>

Podobnou rytmizaci textu prostřednictvím veršů (nechme nyní stranou jejich obsahovou stránku), resp. písňových textů nalezneme v celém dramatu několikrát. V této souvislosti se ještě zřetelněji projevuje důvod jejího výskytu. Je nasnadě domnívat se, že rytmika souvisí s tématem hry, s jejím celkovým hudebním a tanečním charakterem. To, že je text rytmický, pomáhá udržovat jeho celkovou koherenci.

### 3.5.2 Tematická rovina

*Pipinky z plakátu* nepojednávají o jednom konkrétním tématu. Alespoň se to zdá z prvního setkání s textem. Propracovanými charaktery, bohatou minulostí nebo vybroušeným psychologickým pozadím neoplývají ani postavy. Dianiškovy charaktery tak ovšem nefungovaly ani ve hře předcházející, ačkoli v ní ústřední milostná dvojice jistým, byť malým a možná předvídatelným vývojem prošla. Postavy v *Pipinkách* ale žádným vývojem neprojdou. Víme o nich jenom tolik, že jsou bývalí muzikanti a že jsou nespokojené se svými životy, a proto se rozhodnou pro comeback. Což je na jednu stranu možná více, než kolik jsme se dozvěděli například o rodičích Marušky, ale ani tak nemůžeme říct, že hlouběji známe jejich charakter. Co jsou Jirka, Kamila a Honza vlastně zač? Krom toho, kde pracují, o nich víme už jenom to, že jeden si říká rebel, druhá hezoun a třetí rapper. Bohužel ani tyto znaky text dále tematicky nerozvíjí. Postavy se tak smrskávají na pouhé funkční konstrukty (což nemusí být nutně chyba).

---

<sup>51</sup> Tamtéž, str. 35.



Tematická prázdnota hry je – jak níže ukážeme – ale pouze zdánlivá a bohatě ji kompenzuje jiná vlastnost. Soustředí se na samotnou látku a její komické zobrazení. V textu dominuje prostředí, hudební atmosféra 90. let, určitý kulturní a společenský fenomén, na nějž postavy nostalgicky vzpomínají a po jehož návratu touží. V této souvislosti se vynořuje otázka, již považujeme za zásadní: měl by se čtenář také nechat unášet nostalgickým vzpomínáním, jak jako malý v 90. letech poslouchal brakovou hudbu a stěny svého dětského pokoje zdobily plakáty mladých hudebních skupin nevalné umělecké úrovně? Nebo by si měl zachovat odstup a celému fenoménu a snažím o jeho oživení, o jeho comeback se raději vysmát? Na následujících řádcích se pokusíme prozkoumat, jaké odpovědi na tuto otázku text nabízí.

Už v úvodu kapitoly jsme uvedli, že hra balancuje mezi parodií a travestií. Její celkový charakter je rozhodně humorný, avšak nejde o čistokrevnou parodii. Text jako celek neparoduje žádné konkrétní dílo, nepřebírá jeho formu a obsah a ty pak ani nijak významově neposouvá, ostatně to ani není možné, neboť dramatický text se nikdy nestane hudbou. V textu vlastně nalezneme jenom jednu parodickou situaci. V jednom výstupu totiž text paroduje známé duo moderátorů, Leoše Mareše a Patrika Hezuckého. Činí tak celkem precizně, zachovává formu rozhlasového dialogu, naplňuje požadavek díla, které si hraje na jiné dílo, a zároveň původní dílo destruuje. To je však spíše výjimka. Hra se opravdu blíží spíše travestii, neboť si text utahuje z obecných věcí, které v zásadě stojí mimo nějaké konkrétní dílo, tvoří spíše jeho kontext. Od zesměšnění kontextu už je však jen krůček ke zesměšnění nějakého konkrétního díla, neboť kontext umělecká díla, jež se v něm nacházejí, samozřejmě pohlcuje. *Pipinky z plakátu* tak vlastně – skrze kontext – parodují všechny hudební počiny, které spadají do daného okruhu. Nás však bude dále zajímat, jakým způsobem text na tematické rovině dociluje travestických účinků.

Drtivá většina komiky, která se v textu objevuje, těží z napětí mezi banalitou a vážností, které se v textu nachází neustále. Když se podíváme na ústřední zápletku dramatu a vyjmeme ji z textu, osamostatníme ji, co nám potom zůstane? Skupina bývalých hudebníků, jejichž sláva již dávno pohasla a jejichž hudba ani nebyla umělecky hodnotná, ve skutečnosti šlo o prvotřídní brak, se nyní – po smrti jednoho z členů skupiny – pokusí o návrat. Těžko si představit něco zoufalejšího, hloupějšího, banálnějšího a pomíjivějšího. Tato hloupost ale naráží do způsobu, kterým se k této situaci staví postavy. Ty se berou až příliš vážně, postrádají sebereflexi. Přestože o celé akci zprvu pochybují, jako by se částečně smířily s tím, jak dopadly, nakonec se stejně rozhodnou nejistý podnik uskutečnit. A pustí se do toho s takovou vervou, že začnou opět vymýšlet písničky s neskutečně hloupými texty a tvářit se u toho jako ti největší umělci. Jejich naivní vážnost se sráží s obsahovou banalitou, díky čemuž nakonec celá hra působí komicky. Toto směřování si ukážeme na výstupu,

v němž je výše popsáný princip schován možná hlouběji pod povrchem, než v právě popsané scéně skládání nové písně. Když se Honza snaží přesvědčit své kolegy, aby to opět rozjeli, přednese jim jímavý proslov: *My ještě nejsme vodepsaní. Pojd'me lidem připomenout ty bezstarostný časy na základce, táborový ploužáky a nesmyslný pauzování videokazety s naším klipem, aby nebyl přehlédnut žádný detail. Lidi jsou úchylní. Každý by rád věděl, jestli dnes McErik konečně spí Barbarou a kolik ztloustnul Brandon Walsh. My jim tu zvědavost ukojíme. Naše songy vyvolávaly radost a lásku. Opravdové city. Máme podíl na emočním vývinu celé generace. To my jsme byli ti, kdo tisícům třináctek zazpíval „jsi krásná“ a ty tisíce ošklivých třináctek si aspoň pár okamžiků ve svém životě myslelo, že jsou krásný, a jejich život nabyl smysl a jejich duše zajásala. A to jsme byli my. Zvěstovatelé lásky.*<sup>52</sup> Citovaná ukázka v sobě skrývá velmi podprahové napětí, jehož text dosahuje stylovou patetičností a obsahovou vyprázdňeností a díky němuž nakonec celá pasáž působí na čtenáře vtipně. Postavit do jednoho proslovu vedle sebe McErika s Barbarou, Brandona Walshe a motiv lásky, z něhož ale sálá zjevná ironie, je ukázkou, jak lze vytvořit srážku také na obsahové rovině.

K tomu, aby však takovýto humor fungoval tak, jak by měl, je nutné zachovat si jistý odstup od postav a od příběhu, a to jak na straně čtenáře, tak na straně autora, resp. autorských strategií textové výstavby. Jsme toho názoru, že text si v zásadě odstup od příběhu a postav udržuje. Svědčí o tom jednak výše popsáný způsob humoru, ale také jeden rys v chování postav. Ty samy sebe občas shazují, avšak nezdá se, že by si to uvědomovaly. Tento princip se v dramatu nachází z jiného důvodu: jako by text pomrkával na čtenáře a říkal mu, že ví o tom, že postavy jsou marnými zoufalci, jako by to tímto přiznával a zesměšňoval je. Dalším způsobem, kterým si text zachovává odstup, je celkové vyznění příběhu. Ve výše citované ukázce se objevil motiv lásky, důležitý tematický motiv pro poetiku Divadla F. X. Kalby. Honza svým hudebním kolegům připomíná, že měli *podíl na emočním vývoji celé generace*, že byli *zvěstovatelé lásky*. Ačkoli se postavy zaštiťují láskou a jejím rozdáváním všem posluchačům, jejich skutečné motivy jsou jiné: usilují pouze o to, aby jejich hvězda opět zazářila, aby měly peníze a aby opět byly tím, kým byly za mlada. Proto se také rozhodnou fingovat smrt nového člena skupiny – Michala, neboť se domnívají, že jim jeho smrt přinese publicitu a slávu. Celkem pochopitelně se tomu Michal brání: „*Měli byste rozdávat lidem lásku a ne bolest.*“ Díky postavě Michala se tak v textu vytváří kontrast, napětí mezi motivem lásky a motivem směšného návratu. Michalova postava nakonec skončí špatně, Jiří a Honza ho doopravdy zabijí. Záhy se však Michal vrací jako duch Michaela Jacksona, který všechny tři zoufalé postavy za jejich motivy potrestá. Z tohoto závěru

---

<sup>52</sup> Tamtéž, str. 37–38.

považujeme za důležité dvě věci. Začněme tou první: zabitím Michala. Michal svou naivitou, touhou po rozdávání lásky a jakousi čistotou reprezentoval to staré, to, co měli Jiří, Kamila a Honza obnovit, a zachovat si tak alespoň zbytky původní autenticity. Fakt, že svou původní podstatu raději zničili, tak můžeme chápat jako akt sebevraždy, vlastní destrukce. Ivo Osolobě píše se svým článku *K teorii parodie*, že jedním z rysů právě parodie je destrukce původního díla.<sup>53</sup> Pokusíme-li se interpretovat akt Michalovy vraždy pomocí této teorie, můžeme dojít k pozoruhodným závěrům. Postavy vlastně destruuji samy sebe, svou původní autenticitu. Tím, že rozbijí své původní záměry, stanou se parodií sebe samých. Casiopea tak paroduje Casiopeu. V celkovém kontextu hry pak sebeparodie funguje jako jeden z prostředků, díky nimž si text zachovává odstup od příběhu a jeho postav, od jejich marného a zoufalého snažení, nostalgické touhy po návratu dob již uplynulých. Přejdeme nyní k druhé věci, kterou považujeme ze závěru za podstatnou: potrestání postav. V situaci, kterou text dotáhl do naprosto absurdních končin, duch Michaela Jacksona trestá ústřední trojici za to, že se zpronevěřila svému původnímu poslání a rezignovala na to být zvěstovatelem lásky: „Měl jsem úkol. Úkol – splnit váš sen. Byl jsem tak blízko. Ale nejste toho hodni. Je jedno místo ve vašich srdcích a já vím, že je to láska. [...] A dokud to místo v sobě nerozzáříte, budu muset dál bloumat po této planetě a snažit se zachránit jiné zoufalé muzikantské počiny.“<sup>54</sup> V tom, že hlavní trojice ve svém plánu selhala, protože v sobě nerozzářila lásku, a v jejím následném potrestání, tedy v celkovém vyznění příběhu, spatřujeme hlavní prostředek, kterým text uchovává odstav od postav. Jako by svým závěrem text říkal, že pouhé nostalgické vzpomínání na minulou dobu a pokus o její neautentický návrat je něco nevhodného, nepatřičného. Proto také nakonec oživlý duch přinutí všechny postavy kajícně vyřknout, že jsou špatné.

V úvodu této podkapitoly jsme si však položili otázku, která více směřovala ke čtenářské recepci. Jak by měl čtenář text vnímat? Měl by se nechat unášet společně s postavami na vlně marné nostalgie, nebo by se měl postavám raději vysmát? Výše jsme také konstatovali, že aby fungovala většina humoru, je nutné si jistý odstup zachovat. Domníváme se, že text čtenáři implicitně sděluje, aby se postavám vysmál. Kdyby tak totiž čtenář neučinil, s postavami by se ztotožnil, dopadl by stejně zoufale a marně jako ony a celá hra by se pak změnila v sentimentální kýč. Celkové vyznění příběhu chápeme také jako vykřičník pro čtenáře, jemuž by činilo problém si odstup zachovat. V této souvislosti nacházíme jeden z poetických rysů Divadla F. X. Kalby: text tematizuje vlastní recepci. Všem čtenářům, kteří se z počátku vezli na nostalgické vlně, v závěru

---

<sup>53</sup> OSOLSOBĚ, I.: K teorii parodie. In: *Slavica slovacca* 8, č. 4, 1973, str. 374–385.

<sup>54</sup> DIANIŠKA, T.: Pipinky z plakátu. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 42–43.

udělí silný políček. V textu nalézáme stopy po tématu plynutí času, po nemožnosti autentické obnovy něčeho minulého, neboť jakékoli takové snahy skončí vždy sešeparodii.

V rámci této podkapitoly se musíme ještě zastavit u jednoho aspektu textu, u jeho intertextuality. *Pipinky z plakátu* se hemží narážkami a odkazy na různá umělecká díla, ale především na hudebníky od zapomenutých hvězd, jakými byli například Chaozz, Holki, Black Milk, Girl Power, Kelly Family přes *pseudointelektuální* Radiohead nebo Coldplay až třeba po Robbieho Williamse, Kurta Cobaina, Amy Winehouse či již zmíněného Michaela Jacksona. A chybět nemůže ani Karel Gott. V drtivé většině fungují tyto narážky pouze jako humorné pozlátko. Text k nim většinou nezaujímá vztah, z něhož by plynuly určité významy, hudebníky zasazuje spíše do kontextu, podobajícího se tomu, v němž existují také hrdinové hry. Vzniklý efekt je pak komický, avšak často velmi okatý, jako by text čtenáře upozorňoval na to, že na tomto místě se nachází vtip a že by se čtenář měl proto smát.

Text ale také cituje některé konkrétní písničky. Například slavný hit hudební skupiny Lunatic *Máma*. Jeho nejznámější dva verše používají ústřední postavy hry také v textu své vlastní písně:

HONZA: „...Jsi jak kouzelná víla...“

MICHAL: „...Co mi dává chuť se smát...“

KAMILA: Hustý to bude hit!<sup>55</sup>

I v tomto případě slouží intertextuální narážka k vyvolání humoru. Postavy totiž netuší, že nějaká podobná píseň už dříve existovala, netuší, že jde o aluzi. Myslí si, že vymyslely něco původního, a navíc geniálního. Aluze tak v tomto případě funguje také jako jeden z prostředků, kterým si text udržuje odstup od postav a jejich počínání, neboť text samozřejmě ví, že jde o aluzi. Jinak by se v něm vůbec neobjevila. A podobně je na tom také čtenář, který narážku rovněž pozná a který se tak může postavám vysmát.

Na stejném principu funguje také další intertextuální narážka. Postavy pro své hudební uskupení zvolily název *Casiopea*, který odkazuje hned ke dvěma skutečnostem: k názvu souhvězdí a k tomu, jak ke svému názvu souhvězdí vůbec přišlo. Pojmenování souhvězdí vychází z řecké mytologie. Kassiopeia byla chlubitivá a pyšná královna, což na zemi, jíž vládla, přivedlo pohromu. Aby zemi královna zachránila, musela obětovat svou dceru Andromedu, kterou ale nakonec zachránil Perseus. Když Kassiopeia zemřela, bohové ji přenesli na oblohu v podobě souhvězdí, kvůli špatným vlastnostem ji však připoutali ke křeslu, kvůli kterému musí polovinu noci trávit hlavou dolů.

---

<sup>55</sup> Tamtéž, str. 40.

Volba jména pro hudební skupinu hlavních postav tak vyznívá symbolicky. Název pochází ze stejného okruhu, z něhož čerpáme také metaforické pojmenování pro slavné umělce. Není náhodou, že bývalé hvězdy se jmenují podle souhvězdí. Volba jména ale zároveň vytváří paralelu mezi mytologickým příběhem a příběhem hry. Některé vlastnosti královny Kassiopei se podobají vlastnostem, kterými oplývají hlavní postavy textu. Jak královna, tak ústřední trojice nakonec skončí podobně, jejich trest je nemine. Zároveň zde ale pocít'ujeme jistý rozpor. Proč by se slavná hudební skupina pojmenovávala podle královny, jež si musí každou noc odpykávat svůj trest? Nepojmenovávala. Text ji tak pojmenovává. A jasně tím říká, co si o hlavních postavách myslí. Jméno *Casiopea* tak ve výsledku funguje ironicky, pomáhá vytvářet celkový charakter textu založený na tom, že si od postav udržuje odstup. Ostatně na podobném principu pracuje také název hry, byť nefunguje intertextuálně. Každému čtenáři je asi hned jasné, že *pipinkami* jsou právě ústřední postavy.

### 3.5.3 Kompoziční rovina

Oproti předcházejícímu dramatu jsou *Pipinky z plakátu* z hlediska kompozice čistší a přehlednější hrou. V textu se vyskytují tři ústřední postavy a jedna vedlejší (sic se na konci ukáže být důležitou), které řeší jeden zásadní problém, jenž je motivuje k dalšímu jednání – pokus o comeback. Ten se tak stává celým motorem hry. Příběh se vyvíjí jasně a přehledně, v zásadě kauzálně. Postavy většinou řeší nějaký problém, ve chvíli, kdy se s ním vypořádají, zjišť'ují, že jeho vyřešení přineslo problém další. Například když se konečně rozhodnou, že se pokusí o comeback, vzápětí se vynoří jiná problematická okolnost: postrádají čtvrtého člena kapely.

Když se podíváme na celkové dění, můžeme ho rozdělit na pět částí, přičemž každá část postupně graduje a na jejím konci dojde k zvratu, jenž posouvá dění kupředu. První, expoziční část začíná na pohřbu, na němž se potkává ústřední trojice. Část graduje stylizovaným výstupem, v němž postavy představují svá současná povolání. Následuje první zvrát hry – postavy se cítí nešť'astně a chtějí svůj život změnit. Začíná druhá část, v níž se postavy rozhodnou pro comeback. Podaří se jim najít čtvrtého do party, což je zároveň zvrát na konci druhé části. Ta pak graduje v proměně Michala v plnohodnotného člena kapely. Ve třetí části se postavy připravují na svůj očekávaný návrat, skládají novou píseň, zkoušejí choreografie. Během zkoušek však Michal náhle spadne a zůstane nehybně ležet a postavy začnou pátrat po lékaři. Až najednou jedna z postav pronese náhlé „Stop!“. Zmatený čtenář zjistí, že byl svědkem přípravy na Michalovu fingovanou smrt. Tím se hra dostává do čtvrté části, v níž ústřední trojice naléhá na Michala, aby předstíral svou smrt. Na konci části dojde k závěrečnému zvratu: Honza a Jiří Michala zabijí, čímž se hra přehoupne do své poslední části, v níž se Michal zjeví jako duch Michaela Jacksona a ústřední

trojici ztrestá. Každá část se skládá z různého počtu výstupů, většina se spokojí s jedním, jiné, první a třetí, obsahují po dvou výstupech. Kompozice ale precizně dodržuje jedno pravidlo. Mezi každý výstup vkládá hudební a taneční vystoupení, která mají různou funkci. Některá plní funkci spíše dynamizující, podílejí se na vytváření celkového hudebního charakteru hry. Jiná výrazným způsobem posouvají děj kupředu způsobem divadelní montáže.<sup>56</sup> To je případ například proměny Michala v člena kapely nebo zkoušení fingované Michalovy smrti, jež se nejprve odehrává ve stylizované, hudební podobě, ale záhy text opouští iluzivnost a dochází ke zcizení celé situace.

Ačkoli jsme výše uvedli, že ústřední postavy hry jsou tři, v textu se jasně jedna z postav profiluje jako hlavní: Honza. Ten totiž hýbe celým děním, posouvá děj kupředu, většinou také nalézá řešení vzniklých problémů nebo činí důležité zvraty. Ostatní postavy mu pouze přihrávají. Je to Honza, kdo pátrá po tom, jak se nyní jeho bývalí kolegové mají, jaké životy žijí. Honza také rozhodne, že jejich současné životy nestojí za nic, definuje novou potřebu a přemluví všechny ostatní, aby hudební skupinu oživil. Honza dokonce vyřeší problém s chybějícím čtvrtým členem: objeví Michala. Honza též nejvíce trvá na fingování Michalovy smrti, byť to prosazují i ostatní postavy. A konečně je to opět Honza, kdo vezme do ruky zbraň a motivuje Jiřího, aby společně Michala opravdu zabili.

---

<sup>56</sup> Na tomto místě nejvíce vyplouvají na povrch problémy, s nimiž jsme se museli při analýze *Pipinek z plakátu* potýkat. Hudební charakter hry se totiž vzpírá textové fixaci a na kompoziční rovině to představovalo jisté komplikace. Ve hře se vyskytuje několik různých hudebních a tanečních čísel, která do textu z principu nelze převést. Vedlejší text s nimi počítá, jsou v něm naznačeny, bohužel jejich popis je v zásadě vágní. Čtenář se pouze dočte, že na tomto místě bude nějaké vystoupení. Při zkoumání kompoziční výstavby textu jsme tak zůstali odkázáni na abstraktní představu, kterou jsme si z četby vytvořili, mnohem více než v ostatních případech. Často jsme si museli domýšlet. V jiných případech, kdy i naše představa byla nedostatečná, jsme museli pro lepší názornost sáhnout k divadelnímu představení.

### 3.6 Přísně tajné: hrubá nemravnost

Třetí divadelní hrou tvorba Divadla F. X. Kalby dospěla. Po dvou krátkých tvarech, jež sázely spíše na atmosféru než na rozmáchlý příběh podepřený tématy, která se jeví jako závažná, přišla totiž prozatím nejvážnější hra, byť i ta staví hlavně na humoru. Z textu sálají velké ambice. Autor se nyní uchýlil k propracovanému tvaru, který už svou látkou naznačuje, že nejde jenom o nerozvážnou radost mladého autora z tvorby, což se někdy negativně projevovalo v předcházejících dílech.

*Přísně tajné: hrubá nemravnost* popisuje životní příběh britského matematika Alana Turinga. Krom toho, že geniální vědec proslul tím, že výrazně přispěl k prolomení šifrovacího kódu stroje Enigma, musel se také potýkat s odlišnou sexuální orientací, jež se mu nakonec stala osudnou. V době, ve které žil, byla homosexualita trestným činem a paragrafy trestního zákoníku nakonec stihly také jeho. Turing podstoupil hormonální léčbu, po níž mu narostlo poprsí, až nakonec spáchal sebevraždu požitím otráveného jablka.

Syžet dramatu nás na počátku přivádí do konkrétního okamžiku Alanova života. Právě se nachází v pokoji s neznámým Thomasem, nejspíše jeho milencem. Setkání se stane záminkou pro vyvolání vyprávění, neboť Alan začne vzpomínat na svůj předcházející život. Ve druhé třetině textu však dojde ke zvratu. Milostný akt mezi Thomasem a Alanem se záhy promění v Alanovo znásilnění a Thomas se odhalí jako tajný agent. Alan je zatčen a odsouzen ke zmíněné hormonální léčbě, jež mu způsobí životní ponížení, až nakonec spáchá sebevraždu.

Přestože text ve zkratce přibližuje celý Turingův život, výrazně dominuje právě Turingovo vyrovnávání se s homosexualitou. Ta ho staví do role outsidera a stává se impulsem, jež vyvolává střet se společností. Text směřuje k obecné výpovědi o roli jedince ve společnosti, o jeho svobodě a možnostech volby; otevírá otázku, jestli si člověk může zachovat svou autenticitu, vnitřní integritu a jednat podle svého přesvědčení, nebo jestli je jeho jednání určováno silou valící se společenské masy natolik, že mu odebírá možnost svobodného rozhodování. Základní tematický střet hry je opět budován na kontrastu, tentokrát mezi jedincem, autentickým, živoucím, a mezi společností, odosobněnou, fungující spíše jako samohybný stroj. Jaké odpovědi text nabízí, se pokusíme na následujících řádcích prozkoumat.

#### 3.6.1 Jazyková rovina

Už název hry, *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, naznačuje, že text nabídne vcelku otevřený pohled na témata, jež bychom považovali spíše za tabuizovaná, za taková, která se do umělecké tvorby moc nehodí. Text totiž otevřeně tematizuje sexualitu a její roli ve společnosti. Na jazykové rovině se to pak projevuje zejména častým výskytem vulgarismů. Přestože vulgarismy se s

nemalou frekvencí objevovaly také v předcházejících Dianiškových textech, v tomto jejich použití výrazně vzrostlo. Zatímco v minulých dramatech jsme se ale nemohli v některých případech zbavit dojmu, že vulgarismy postrádají funkci, nyní funkci mají, a to poměrně důležitou (o tom ale viz tematická rovina).

Zaměříme se raději na jiný postup, který text hojně využívá a který také patří mezi základní poetické rysy celé tvorby Divadla F. X. Kalby. Jde o stylizovanost promluv některých postav. V případě *Hrubé nemravnosti* se této péči dostává především hlavní postavě Alanu Turingovi. Oproti promluvám všech ostatních postav se styl promluv Alana Turinga výrazně odlišuje. Udržují si totiž svébytný jazykový styl, který charakterizuje chladnost a odbornost. Do mluvy hlavní postavy pronikají jazykové prvky typické spíše pro odborný styl, jež opět fungují na křížení dvou kontextů. Ukažme si to na ukázce výstupu, v němž se Turing zamýšlí nad fungováním lásky: „*Kdyby osoba A byla zamilována do osoby B a myslela si, že B opětuje její city, zatímco osoba B tak nečinila, ale byla by zamilovaná do osoby C, bylo pro osobu A lepší nebo horší, než kdyby se nezamilovala vůbec? [...]*“<sup>57</sup> Alanova promluva v podobném duchu dále pokračuje, ale pro naše potřeby stačí citovat pouze její začátek. Co se v ukázce děje? Pro poetiku Divadla F. X. Kalby tradiční motiv lásky, který bychom mohli považovat za vysoce emoční a intimní, tu je zabalen do stylu, působícího odcizeně a strnule, jako by se identita postavy ztrácela v síti neosobních slov. Zvláště vypovídající je nahrazení živoucích osob pouhými písmeny. Text tu proti sobě staví dvě protichůdné skutečnosti, jejichž spojení tvoří napětí. To v prvním plánu vyvolává humor, domníváme se však, že spojení lze v kontextu celého textu interpretovat také dalším způsobem.

Podobné Alanovy promluvy výrazně kontrastují s mluvou ostatních postav, zvláště těch, které k němu stojí v nepřátelské pozici. Alanovy stylizované promluvy vytvářejí bariéru mezi ním a ostatními postavami, resp. společnostmi, a zahalují Alana do izolace. Zatímco mluva okolních postav působí živě, ta Alanova spíše umrtveně. Textu se tím daří vytvářet outsiderovský charakter hlavní postavy a posilovat její osamocenost a uzavřenost, důležitým způsobem se tak podílí na budování hlavního konfliktu hry: jazyková rovina výrazně posiluje propast a kontrast mezi Alanem a společnostmi.

### 3.6.2 Tematická rovina

Na tematické rovině se poprvé plnohodnotně setkáváme s tématem, jež se objeví také v dalších textech Divadla F. X. Kalby. *Hrubá nemravnost* totiž výrazně pracuje s tématem outsiderství, které se stává určujícím východiskem pro celou

---

<sup>57</sup> DIANIŠKA T.: Přísně tajné: hrubá nemravnost. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 61.



tematickou výstavbu textu. Na následujících řádcích se proto pokusíme dobrat toho, jakým způsobem text outsiderství pojímá.

Za outsidersy většinou považujeme opuštěné a osamocené osoby, jež z určitého důvodu nezapadají do společnosti. Ta je buď nepřijímá, nebo se z ní sami vyčleňují. Podobná charakteristika trefně padne také na hlavní postavu *Hrubé nemravnosti*. Jak jsme již výše naznačili, i Alan Turing stojí osamoceně mimo společnost. Alanovo outsiderství je motivováno jak jeho homosexualitou, tak jeho profesí matematika, jež se stává něčím až exotickým. Právě ta se například stala záminkou posměchu ze strany Alanových spolužáků:

KLUK: Jseš divnej, Turingu. Učitelka říkala, že jseš divnej. Turingu, Čuringu.

ALAN: Blbče.

KLUK: Cos to řek, Čuringu? Vodvolej to.

ALAN: Pravděpodobnost, že se někdy naučíš malou násobilkou, je přímo úměrná pravděpodobnosti, že se z tebe stane něco jiného, než dělník v továrně na židle.

KLUK: Ty hajzle...!<sup>58</sup>

Outsiderství má pro Alana nešťastné důsledky. Nepochopení a odmítání ze strany společnosti ho totiž existenciálně znejišťuje. Alanova identita tak zůstává zamlžená a neukotvená. Tento důležitý aspekt ilustruje ukázka z počátku hry, v níž Alan rozmlouvá s Thomasem o své profesi:

THOMAS: [...] Co děláš, Alane?

ALAN: Jsme matematik.

THOMAS: No... a co děláš?

ALAN: Jsem matematik.

THOMAS: No jo, ale čím se živíš?

ALAN: Počítám.<sup>59</sup>

Nepochopení Alanovy profese ze strany Thomase, v čemž se ale latentně skrývá odmítnutí, v Alanovi nutně probouzí pochybnosti o jeho vlastní identitě, neboť společnost, již v textu reprezentují ostatní postavy, k němu přistupuje s předem určeným očekáváním. To ale Alan ze své podstaty nemůže nikdy naplnit, čímž vzniká kontrast a propast mezi ním a společností. Vzniklý nesoulad tak hlavní postavu vrhá do vnitřní nestability, jež v důsledku způsobuje to, že Alan není schopen jakéhokoli jednání a zůstává pouze pasivní figurkou, která se sice společnosti straní, na druhou stranu od ní ale přijímá určité požadavky.

---

<sup>58</sup> Tamtéž, 53.

<sup>59</sup> Tamtéž, str. 50–51.

Přestože se to většinou Alanovi nelíbí, vlastně dobrovolně se stává atrakcí pro společnost. Jeho jinakost je pro ni v lepším případě zdrojem perverzního obdivu, v horším posměchu a zábavy. První situaci vhodně ilustruje scéna, ve které Alanova matka po synovi chce, aby jejím milenci předvedl, jak rychle dokáže počítat. Alan se vykrucuje, ale nakonec stejně předvádí své rychlé výpočty. Druhý případ, kdy se Alan mění v atrakci, se patrně nejvýrazněji objevuje ve scéně talk show, kam je Alan pozván poté, co mu v důsledku hormonální léčby narostlo poprsí. Hlavní postava doufá, že s ní moderátor povede vědecký dialog o matematice, rozhovor se však zvrhne v lacinou zábavní show, jejíž pochybný humor stojí právě na Alanově jinakosti. Moderátor se v podstatě vysmívá jeho nynější podobě, již si ale Alan sám nezpůsobil.

To, že se Alan stává pro společnost atrakcí, souvisí také s tím, že není schopen jakéhokoli jednání. Paradoxně se tak společnosti v některých věcech podvoluje, například tím, že přijímá část jejich požadavků. Události, které se v jeho textovém životě odehrály, totiž většinou nezpůsobil Alan svým vlastním přičiněním, nýbrž mu je podstrčila právě společnost. A Alan je přijal. To, že se bude podílet na prolomení kódu Enigmy, nebylo jeho rozhodnutím. Společnost, zastoupená dvěma vládními pracovníky, mu nedala vůbec na výběr. A podobných příkladů, kdy Alan přijme to, co mu nabízí někdo jiný a co nakonec zásadním způsobem ovlivní jeho další směřování, bychom v textu našli více.

Dochází tak k pozoruhodné situaci. Na jedné straně Alan není součástí společnosti, na straně druhé se ale svojí pasivitou podvoluje jejím požadavkům, což nakonec způsobuje, že se společnost stává hlavním určovatelem Alanova života. Vnitřně se tak Alan nachází v nestabilní, pochybné, skoro až ve schizofrenní situaci. Vysílá ke společnosti signály, jimiž se od ní izoluje, ale zároveň se jí nechává formovat.

Dvě kontrastní tendence, které na sebe vzájemně působí a přetlačují se, v Alanovi vyvolávají značné pochybnosti o vlastní identitě, jež nás přivádějí k hlavnímu tématu textu. Domníváme se, že jím je nekonečné soukolí mezi jedincem a společností, které nakonec způsobuje bezvýchodnost a nemožnost jakékoli volby, neboť nátlak společnosti je natolik silný, že mu nejde odolat. Zdá se, že Alan je s tím smířen. Je to patrné z rozhovoru, jež vede s ostatními postavami. Téma se například objeví v rozhovoru mezi ním a Thomasem:

THOMAS: [...] Ale stejně by mě zajímalo, jestli je to daný. Jestli kdybych se narodil dneska, [...] jestli bych taky kouřil čůráky a kokoty. [...] Nikdy není vhodný čas. Pořád je pozdě. Pořád ti bude něco scházet. Nikdy nic nestihneš.

ALAN: [...] Člověk nebude nikdy šťastný.<sup>60</sup>

---

<sup>60</sup> Tamtéž, str 53–54.

Alanova replika odráží jeho postoj, jenž je způsoben právě oním tékavým pohybem mezi dvěma protichůdnými póly. Mnohem lépe tato bezvýchodnost vyplyne na povrch, když se podíváme na ústřední motiv textu, který se v různých variacích opakuje. Je jím replika „*Bůh bud' je, nebo není. Obě možnosti jsou děsivé.*“ Právě ona totiž nejlépe odkazuje k oné bezvýchodnosti a nemožnosti jakékoli volby, neboť její výsledek by byl vždy neuspokojivý. Motiv zároveň implikuje existenciální vakuum, do něhož by se člověk mohl dostat, kdyby s obsahem motivu souhlasil. Pro takového člověka by totiž bylo výhodné, aby nebylo ani jedno, čímž by však rezignoval na čin a ponořil se právě do zmíněného existenciálního vakuu. Stanl by se nástrojem v rukou jiných. Podobně jako postava Alana Turinga, která si přítomnost vakuu sama uvědomuje. Svědčí o tom scéna, v níž umírá jeho první přítel Daniel:

DANIEL: [...] Vo čem to celý je?

ALAN: Mám strach, že výsledek nelze ověřit.

DANIEL: Nedokážu si to představit. Je to nekonečný? Jak to vypadá?

ALAN: Nekonečná, černá nula.<sup>61</sup>

Vzhledem k tomu, že se podobný motiv objevuje také u dalších postav, lze předpokládat, že text ho považuje za ústřední pojítko k hlavnímu tématu. Zrcadlí se v něm totiž zmíněná bezvýchodnost a nepřetržitý boj jedince se společností. V logice textu tak tento boj nemůže nikdy dopadnout pro jedince dobře. Společnost jedince de facto likviduje. V tomto duchu pak můžeme znásilnění Alana interpretovat tak, že hlavní postavu zneužila právě společnost, zastoupená ale jedinci, kteří byli postaveni do podobně bezvýchodné situace jako Alan (například jeho přítelkyně z vysoké školy Eva, jež ho u soudu zradila). Odsouzení a následná hormonální léčba tak natolik Alana proměnila, rozuměj společnost ho proměnila, až se stal nástrojem její perverze, z níž jediné východisko, samozřejmě děsivé, je smrt.

S tím, jak se nám postupně vyjevuje vztah mezi Alanem a společností, se zaměříme na další důležitý aspekt tematické roviny, totiž roli sexuality v textu, neboť se výrazným způsobem podílí na vytváření základního kontrastu. Jak již naznačuje název hry, *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, text se také zabývá otázkou toho, co považujeme za mravní, a co už nikoli, a to zvláště ve vztahu k sexualitě.

Zaměříme se na skutečnost, že hlavní postava je homosexuál, který je nakonec za styk s jiným mužem odsouzen k hormonální léčbě. Text tímto problematizuje otázku mravnosti, resp. toho, co považujeme za mravné z hlediska sexuality. Společnost shledá Alanovo homosexuální chování

---

<sup>61</sup> Tamtéž, str 62.

nemravným a rozhodne se ho potrestat potlačením jeho přirozenosti. Tím text pokládá základní otázku: má společnost právo zbavit člověka jeho identity v momentě, kdy odporuje dobovým normám, právním nebo pouze zvykovým?

V zásadě lze říct, že text na tuto otázku odpovídá negativně. Nesvědčí o tom jenom fakt, že se z Alana stala bezduchá troska, již už nezbývá nic jiného než zoufale žalovat společnost: „*Vykastrovali jste mě! Fyzicky i psychicky.*“<sup>62</sup> Text odpovídá ještě jedním způsobem, který souvisí s výše zmíněným kontrastem. Přestože je Alan odsouzen za hrubou nemravnost, v žádném případě nelze říct, že by text jeho postavu prezentoval jako nemravnou, neslušnou či jakkoli jinak odporující obecným zásadám morálky. Alan se totiž dlouhou dobu jeví sexualitou netknutý, působí totiž spíše jako světec, očištěn od všech perverzít. Když se ale podíváme na to, jakým způsobem text prezentuje Alanovo okolí, zjistíme pozoruhodnou skutečnost. Zatímco Alan se mnohdy chová asexuálně, většina ostatních postav je nějakým způsobem se sexualitou propojena. Když například Alan ještě jako malé dítě přichází domů, objeví tam matku s jejím milencem. Návrat syna ji nepříjemně překvapí. Celkem bezostyšně dává najevo, že by se raději věnovala sexuální aktivitám. Sexuální rozměr má také scéna, v níž se Alan dostavil k odvodu. Úředník v ní Alana donutí, aby se svlékl donaha, následně mu ukáže svůj vlastní penis a čeká, zdali Alan dostane erekci. Nebo v již zmíněné scéně talk show padne narážka na velikost přirození prezidenta Kennedyho. Výčet podobných případů by mohl ještě pokračovat, nemluvě o tom, že všechny postavy – až na malé výjimky mimo Alana – mluví neskutečně vulgárně. Sprostými slovy se text jen hemží. V prezentaci postav se tak opět uplatňuje běžný tvůrčí postup Divadla F. X. Kalby, totiž výstavba založená na kontrastech.

O to paradoxněji pak vyznívá fakt, že je Alan odsouzen za nemravné chování společností, která rozhodně není symbolem ctnosti. Lze namítnout, že taková textová strategie je příliš manipulativní. Možná ano, v textu však plní svůj účel a tvoří jeho charakter. Sexualita totiž v textu nabývá do rozměrů přepálené perverze a její stavební základy tvoří primární postup Divadla F. X. Kalby. Také zde dochází ke zkřížení kontextů. Text se vypořádává s celou řadou závažných témat, avšak způsob, kterým to činí, posouvá celkové vyznění. Text vědomě kříží komično s tragičnem. Obsah většiny scén, které jsme zmínili v předchozím textu, se v této syrové podobě, zbaven svého umístění a formy, může jevit jako vážný. Scénu odvodu bychom si tak klidně mohli vykládat jako vrchol ponížení, avšak text ji čtenáři nabízí humornou formou. U většiny scén, jež sdělují ne zrovna šťastné věci, se čtenář směje. Text totiž na čtenáře permanentně pomrkává a říká mu, aby to, co sděluje, nebral příliš vážně. Pokusy postav o vážnější sdělení

---

<sup>62</sup> Tamtéž, str. 70.

jsou totiž ostatními postavami shozeny. Ukažme si to na scéně, během které Alan, Eva a Daniel pozorují hvězdy, celý okamžik se snaží být filosofickým:

EVA: Myslíte si, že existuje Bůh?

DANIEL: Jo a zašije ti frnd'uli. Aby tam už nikdo nemoh.

[...]

ALAN: Bůh buď je, nebo není. Obě možnosti jsou děsivé.<sup>63</sup>

Přestože se Eva svou otázkou snaží vyvolat vážnou debatu, Danielova sexuální narážka její snahu maří. Srážkou „výsostného“ motivu existence Boha s „nízkou“ sexualitou vzniká samozřejmě humor, který se stává významným znakem celého textu. Podobné srážky se v textu odehrávají neustále od jeho počátku, čímž se vytváří kontext, do něhož vstupují také ty ostatní. Samotná Evina otázka tak ve čtenářích vyvolává nepatřičnost a směšnost už v momentě, kdy ji Eva vysloví, neboť čtenář už je obeznámen s předcházejícím kontextem. Danielova replika ji samozřejmě vypointuje, celý okamžik zarámuje do situačního humoru.

Z hlediska textu jako celku tu ale vzniká určité napětí, charakteristické pro poetiku Divadla F. X. Kalby. Během recepce se totiž čtenář pohybuje v tomto „humorném“ kontextu a zvykne si na to, že by se měl hlavně smát, čímž relativizuje všechny aspekty textu, které bychom mohli označit za vážně. Jaký je však charakter tohoto smíchu? Spokojit se s vysvětlením, že záleží na čtenářovi, by bylo velmi banální. Přesto u takového vysvětlení částečně zůstaňme, resp. odrazme se od něj. Jak totiž vypadá modelový čtenář zkoumaného textu? Pomozme si ukázkou z textu:

MUŽ: Haleluja. Bůh žehnej válce. Můžete mi to tady prosím trochu zaplynovat? Válka nám přinesla většinu vymožeností současného světa. Letadla, dálnice, USA.

ŽENA: A poněvadž byli chlapi pořád někde na frontě, vzniklo jako vedlejší produkt tohle. Ten je ale heboučký. A měkkoučký. A voní. A na rozdíl od mého padlého muže bude doma vždycky, když se vrátím. *Vytáhne vibrátor, žena porodí panenku s malým knírem pod nosem a s černou patkou.* No, ty jsi krásnej klučik. A jakej velkej, ťu, ťu, ťu, ťu.

MUŽ: Víte, jaký je rozdíl mezi skautem a židem? Skaut se z tábora vrátí domů. Právě v tuto chvíli pracují tisíce vědců na tom, aby zabily právě vás. A tamhle zrovna jednoho máme.

ALAN: Ale já se snažím zachránit svět.

MUŽ: Ty drž hubu.<sup>64</sup>

---

<sup>63</sup> Tamtéž, str. 56.

<sup>64</sup> Tamtéž, str. 63–54

Citujeme zde jeden celý výstup, který sice k hlavnímu vývoji děje nepřispívá, ale společně s dalším podobným, který se objevuje na jiném místě textu, souvisejí s jeho hlavním tématem. Jednak pomáhají dotvářet kontrast mezi Alanem a společností, ale také se v nich – a to je hlavní důvod, proč jsme je zde uvedli – výrazně uplatňuje výše zmíněný stavební princip textu. Do jednoho mixu jsou tu smíšeny válka a holocaust se sexualitou. Ze spojení samozřejmě vzniká humor, který si ale dovolíme označit za perverzní.

Otázkou však zůstává, jakým způsobem se k této perverzii postaví čtenář, resp. jak text chce, aby se k ní postavil. Začne se smát? Nebo zachová vážnou tvář? Domníváme se, že obě odpovědi jsou správné. Zdánlivou protichůdnost tvrzení nyní objasníme. Text na tomto místě tematizuje svou vlastní recepci, neboť předpokládá dva modelové čtenáře: prvního, který se opravdu z plna hrdla zasměje, a druhého, který reflektuje své předcházející čtení a uvědomí si, že se vlastně smát neměl. Toto pokládáme ze jeden z nejdůležitějších aspektů textu, neboť tak vytváří zajímavou hru se čtenářem.

Co by se stalo, kdyby čtenář zůstal pouze na první úrovni čtení? Zaměřme se na situační charakter výše citované ukázky. Jde o jednoznačnou show, která však není blíže specifikovaná. Muž a Žena se snaží bavit své publikum, které ale v textu neexistuje, poněvadž jím jsou právě čtenáři. Výstup tak jako by zdánlivě opouštěl svou fiktivnost a čtenář najednou ztrácel distanci a stával se součástí textu. Pro takové čtenáře se tak celá situace stává atrakcí, pro kterou je Alan, jenž chce zachraňovat svět, překážkou. Vzpomeňme ještě na scénu talk show, v níž Alan slouží pouze jako zábavná postavička pro diváky, a proto není přípustné, aby se řeč stočila na vědu, nýbrž pouze na Alanovo poprsí. Slovy moderátora, v risku je totiž ztráta sledovanosti. Tím publikem, o které by přepálená talk show plná dalších perverzit mohla přijít, jsou ale opět čtenáři, ti modeloví na první úrovni. Vracíme se k tomu, že text hraje se čtenářem hru: nutí ho postavit se do role nemravné společnosti, té společnosti, jež pokrytecky odsoudila Alana za homosexualitu a pro niž se stal pouhou atrakcí. Té společnosti, jež je ale sama živa pouze z vlastního obnažení se skrze perverzní humor, jako by se tak čtenář, aniž by si to v tuto chvíli uvědomoval, stával skrytou postavou textu, jež na sebe přebírá vlastnosti těch postav, stojících v kontrastu k Alanovi. To si však čtenář uvědomí až ve chvíli, když začne reflektovat své prvotní čtení. Uvědomí si, že jeho smích byl vlastně nepatřičný a zvrácený. Čtenář tak díky tomu více prostoupí do struktury textu a odhalí princip, na němž je postaven. Ovšem tento proces může být samozřejmý a obě roviny čtení mohou někdy probíhat téměř ve shodnou dobu. Text tím ale do své struktury zahrnuje také budoucí recepci. Hraje si s ní a skrze její tematizaci prostřednictvím zmíněných výstupů, v nichž se postavy obrací ke čtenáři, ji také začleňuje do své významové výstavby.

V této podkapitole se ještě zaměříme na intertextuální povahu *Hrubé nemravnosti*. Podobně jako v předchozích textech Divadla F. X. Kalby je také tento protkán aluzemi a různými narážkami. Tím nejdůležitějším intertextuálním odkazem je ten na pohádku o Sněhurce a na příbuzné motivy. Níže se pokusíme popsat, jakou funkci přítomnost pohádky v textu plní.

Na začátku nutno podotknout, že text neodkazuje přímo ke konkrétnímu literárnímu zpracování pohádky o Sněhurce. Na několika místech se o ní pouze mluví. Text se hlásí jen k jednomu konkrétnímu zpracování, a to k tomu filmovému z roku 1937. Dokonce z něj volně parafrázuje scénu, v níž Královna podstrkuje Sněhurce otrávené jablko. Královniny repliky převádí do básnické promluvy, již dává do úst Alanovi. Přesto však nelze mluvit o tom, že by se záměrně pracovalo s konkrétním textem, k němuž by se *Hrubá nemravnost* snažila zaujmout odpovídající významotvorný vztah. V případě pohádky o Sněhurce je tak v textu odkazováno k její nezafixované podobě, spíše jako ke kulturnímu fenoménu, shluku jednotlivých motivů, témat a významů, s nimiž text dále pracuje. Od toho se odvíjí také jedna z funkcí této intertextuální narážky. Pomáhá totiž dotvářet ucelenost textu, jeho optickou komplexitu, jako by mu pohádka o Sněhurce dodávala pozadí, na němž se může odvíjet hlavní příběh textu, jakousi kulisu, jež vyplňuje černá místa v prostoru.

Tuto funkci plní například v textu hojně citovaný motiv jablka. O tom však viz níže v rámci kompoziční roviny. Zde se zaměříme na tematickou funkci motivu ve vztahu k pohádce o Sněhurce. Motiv jablka zejména zajišťuje větší provázanost mezi textem *Hrubé nemravnosti* a citovanou pohádkou, neboť se díky němu vytváří paralely mezi jednotlivými postavami zmíněných textů a jejich jednáním. Sněhurka je Královnou nabádána k tomu, aby požila údajné jablko štěstí, jež jí splní přání. Jablko je však otrávené a Sněhurka po jeho konzumaci upadá do hlubokého spánku. Velmi podobně funguje motiv jablka také v *Hrubé nemravnosti*. Jablko se v textu ocitá na začátku hry, kdy ho Alanovi předává Thomas. V průběhu děje se jablko opět dostaví, avšak svou důležitost vyjeví až v závěru. Právě pomocí jablka totiž Alan nakonec spáchá sebevraždu. Ponoří ho do kyanidu, následně si do něj kousne a zemře na otravu. Vzniká tak paralela mezi Sněhurkou – Alanem a Královnou – Thomasem a jejich vzájemným jednáním.

Thomas na sebe přebírá roli Královny, neboť Alanovi podstrčil jablko a zároveň ho zradil. Připomeňme, že jsme Thomasovo jednání, především pak znásilnění Alana, výše interpretovali tak, že Alana v podstatě znásilnila celá společnost. Tím vzniká širší paralela mezi Thomasem, resp. společností, již v tomto kontextu reprezentuje, a Královnou. A víme, že Královna se k činu rozhodla, protože podle kouzelného zrcadla nebyla nejkrásnější na světě. Tou bytostí byla Sněhurka, již v našem případě odpovídá Alan. V kontextu výše naznačené interpretace lze potřebu Královny, resp. společnosti být nejkrásnější bytostí vykládat jako snahu zbavit se odchylek, zvrhlých nedostatků, pochybných

vad na kráse a hlavně: zachovat si stávající normy. Společnost zbavená prvků, které odporují normám, pak zůstává narcistně zahleděná do vlastní pseudokrásy, což jde ruku v ruce s tím, o čem jsme se zmiňovali výše: s motivem sebeobnažení společnosti.

Zaměříme se nyní na vztah Alan – Sněhurka. Zde totiž dochází k drobnému významovému posunu, který je viditelný hned na první pohled. Alan po požití jablka nakonec umírá, kdežto Sněhurku přichází zachránit její vysněný princ. Alana však nikdo zachránit nepřichází. Zatímco Sněhurce jablko nakonec její sen vlastně splnilo, Alanovi nikoli. „Zbude po mně jenom sen,“<sup>65</sup> říká Alan těsně před tím, než spáchá sebevraždu.

### 3.6.3 Kompoziční rovina

V úvodu kapitoly jsme napsali, že tvorba Divadla F. X. Kalby touto hrou dospěla. Opuštění pubertální rozšafnosti se výrazně projevilo také v kompoziční rovině textu. Z hlediska celkové stavby totiž představuje *Hrubá nemravnost* stabilní dílo s precizovaným tvarem, které drží pevně pohromadě, neboť je protkáno celou řadou spojovacích prvků.

Text obsahuje celkem 24 výstupů, které bychom mohli seskupit do tří různě dlouhých částí, jež ale není snadné pevně stanovit. Dvě třetiny hry se totiž odvíjejí ve dvojmém čase. První rovinu tvoří přítomnost a druhou flashbacky na Alanovo dětství, dospívání a válečná léta, přičemž vztah mezi rovinami je takový, že první časová rovina vyvolává dějové posuny na rovině druhé. Jinými slovy: Alan se nachází v přítomnosti a vzpomíná na svůj předcházející život, což se stává motorem rozvíjení děje. Stanovit zvraty, jež by od sebe oddělovaly jednotlivé části, proto není jednoduché, neboť všechny důležité události se odehrávají v minulosti a většinou jde pouze o různé střípky, jež netvoří ucelený děj. Navíc se v prvních dvou třetinách textu v přítomné časové rovině vlastně nestane nic, co bychom mohli označit za zvrát. Přesto v textu nacházíme logický mezník. Je jím začátek války, neboť ten ovlivní následující životní peripetie Alana Turinga. Jako druhý zvrát můžeme označit odhalení Thomase coby agenta britské tajné služby a následné zatčení a odsouzení hlavní postavy. Od této chvíle totiž text plyne pouze v jedné časové rovině, pokračuje dále v přítomnosti. Text tak můžeme rozdělit do tří dějství: první končí začátkem války, druhé zatčením Alana a po něm následuje dějství třetí.

Řekli jsme, že text je protkán celou řadou spojovacích prvků, pojd'me je nyní popsat. Podobně jako další hry Tomáše Dianišky i tato využívá k ucelenému charakteru kompoziční motivy, jež jsou protkány celým dějem a zajišťují tak stabilitu. V případě *Hrubé nemravnosti* jde v první řadě o zmíněný motiv jablka, který se objevuje hned na několika místech a v závěru se stane výsostně

---

<sup>65</sup> Tamtéž, str. 71.



důležitým. Motiv se v textu realizuje dvěma způsoby: hmotným, jako předmět, s nímž některá z postav manipuluje, a nehmotným, kdy je jablko přítomno jiným způsobem, nejčastěji tak, že se o něm mluví v souvislosti s pohádkou o Sněhurce. V textu se motiv objevuje na několika místech v průběhu celého trvání textu od začátku do jeho konce, kdy se také vyjeví jeho důležitost, neboť právě pomocí otráveného jablka Alan nakonec spáchá sebevraždu. Nedomníváme se, že by motiv přinášel další možné významy než ty, jež jsme popsali v předcházející podkapitole, na kompoziční rovině tvoří jenom rám, který udržuje soudržnost celého textu.

Zaměříme však naši pozornost na jiný aspekt kompoziční roviny, jež se nám jeví jako podstatnější, totiž na to, jakým způsobem se děj vyvíjí kupředu. Již jsme řekli, že první dvě třetiny hry tvoří vzpomínání Alana Turinga na jeho dosavadní život. Pro lepší pochopení hry je ale důležité poznat, jak přesně retrospektivy fungují a co z toho vyplývá pro možnou interpretaci textu.

V prvním výstupu text představuje výchozí situaci odehrávající se v přítomném čase, z níž se následně noříme do minulosti. Situace je v mnohém příznaková. Hlavní postava, Alan, jako by v ní vůbec nebyl hlavní postavou. Veškerá iniciativa, zajišťující vývoj v ději, totiž není v rukou Alana. Není to on, kdo by se zhostil zásadního jednání a posouval děj svými kroky kupředu. Právě naopak. Alan se spíše snaží děj pozastavovat. Vhodně to ilustruje první scéna, ve které by mělo dojít k milostnému aktu mezi Alanem a Thomasem, avšak Alan styk svými dotazy neustále odkládá a raději by si povídal. Thomas nakonec přistupuje a právě to se stává záminkou pro následující retrospektivy. Nesmíme však propadnout dojmu, že to je Alan, kdo se stává aktérem jednání, neboť celou situaci vyvolal. Flashbacky totiž nejčastěji vyvolává Thomas svými otázkami. Tím text také zajišťuje provázanost a soudržnost retrospektiv s výchozí situací. Vztah mezi výstupy z přítomnosti a minulosti funguje právě na principu kladení otázek – at' už přímo položených nebo takových, jež vyplývají z kontextu, klade si je tak hlavně čtenář – a jejich následného zodpovězení, a to v obou směrech. První dvě třetiny tak tvoří pomyslný řetěz, jehož články, byť jsou časově nesouvislé, představují komplexní strukturu, jež se v čase odvíjí hlavně díky provázanosti dvojice jednotlivých motivů, nacházejících se vždy v sousedních výstupech.

Zastavme se ještě u toho, že Alan nejedná. Neaktivní je totiž i v dalších výstupech. Alanova pasivita se tak stává jedním z dominujících znaků, které utvářejí jeho charakter. V kontextu toho, o čem jsme psali v tematické rovině, si lze jeho nejednání také vysvětlit. Tímto prizmatem lze dojít k tomu, že první dvě třetiny textu de facto stojí na jednom místě, přestože se časově vyvíjí. V Alanově snaze oddálit jednání, co nejdéle prožít přítomný okamžik a ponořit se raději do minulosti vidíme paralelu k existenčnímu vakuu, o němž jsme psali v předcházející kapitole. Kompoziční strategie textu, která se z výchozího okamžiku noří zpět do minulosti – což samo o sobě není nikterak originální ani

ojedinělý postup, zde se však podílí na významové výstavbě –, totiž nejvíce vytváří pocit onoho vakua. Přestože se text tematicky a samozřejmě také časově v průběhu recepcce vyvíjí, kompozice se nachází ve zvláštním bezčasném, v němž na důležitosti získává hlavně přítomný okamžik, neboť všechny odbočky do minulosti jsou jím řízené. Alanova pasivita je tak podpořena také kompozicí, která paradoxně brání v časovém vývoji směrem do budoucnosti, neboť hlavní postava jako by z ní pocit'ovala strach, a místo toho zesiluje podstatnost přítomného prožitku obohaceného o minulost. Tím právě dociluje pocitu uzamčeného vakua.

Výše jsme také zmínili, že první dvě třetiny tvoří pomyslný řetěz. Toto označení jsme nezvolili náhodně, neboť řetěz s sebou nese různé symbolické konotace. Můžeme si ho totiž spojovat s připoutáním, uvězněním. V předcházející kapitole jsme konstatovali, že výrazným tématem textu je bezvýchodnost, nemožnost volby. Kompozice tento pocit také zprostředkovává. Její motivická provázanost, ať už jde o propojení jednotlivých flashbacků s přítomností nebo znovuobjevování se motivu jablka, tak vlastně vytváří řetězovou strukturu, jež uvězňuje a uzavírá hlavní postavu, která pak nemá možnost vlastní volby a vlastního jednání. Může jenom přijmout to, k čemu ji tato struktura navedla: spáchat sebevraždu otráveným jablkem, jedním z nejdominantnějších znaků oné struktury. Pociť bezvýchodnosti, nesvobody a nemožnosti se vzepřít je tímto zdůrazněn také pomocí kompozičního postupu.

### 3.7 Shrnutí poetiky Divadla F. X. Kalby

V závěru této kapitoly krátce shrneme výsledky analýzy poetiky her Divadla F. X. Kalby a pokusíme se stručně nastínit, jakým způsobem se ve zkoumaných textech poetika proměnila. Telegraficky zmíníme také další dramata tvůrčího uskupení, která nebyla hlavním předmětem práce, avšak dominantní poetické rysy se v nich dále vyvíjejí. Jak jsme již naznačili v úvodní podkapitole, humor založený na parodii a satíře lze považovat za nejcharakterističtější rys poetiky Divadla F. X. Kalby. Texty ho docilují dvěma základními postupy: pomocí kontrastů a zkřížením dvou různých kontextů, kdy je určitý prvek vytržen ze svého běžného, očekávatelného prostředí a je zasazen do okolí zcela nového, netypického a překvapivého. V obou případech do sebe naráží dva nesourodé aspekty, přičemž právě jejich setkání působí komicky. Tento postup se zřetelně objevuje už v prvním textu *Googling and Fucking* a rozvíjí se také v dílech následujících. Jeho podoba se prohlubuje a lze se domnívat, že vrcholí v inscenaci *Dianiška je Bůh*, již soubor představil v únoru roku 2014. Komična se v ní dosahuje přepálenou tematizací současných problémů našeho světa od lidské lhostejnosti přes mučící praktiky až po světový terorismus.

V inscenaci *Dianiška je Bůh* se výrazně uplatnil také další typický poetický rys dramatu Divadla F. X. Kalby. Během prvního čtení se jeví jako rozpadající se (ne)struktura, kterou charakterizuje značná fragmentarizace. Toto platí také pro zmíněnou inscenaci. Skládá se výhradně ze samostatně fungujících výstupů, jež drží pospolu díky sjednocujícímu kompozičnímu motivu, kterým je v tomto případě střelná zbraň AK-47. Právě důmyslná práce s kompozičními motivy patří k základním poetickým postupům tvůrčího uskupení. Demonstrovat ji lze už na prvním textu *Googling and Fucking*, v němž tuto roli plnila otázka *Co o mně víš?*, nebo na díle *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, kde funkce kompozičního sjednotitele připadla motivu jablka. Nelze říct, že by se tento postup ve zkoumaných textech významně vyvíjel, patří však k osobitosti tvorby Divadla F. X. Kalby.

Vedle motivů kompozičních se v poetice analyzovaných dramatu profilují také motivy tematické, které se prolínají všemi třemi texty a objevují se i v dílech pozdějších. Předně jde o motiv lásky a motiv outsiderství. S těmi se setkáváme například v prvním textu *Googling and Fucking*, v němž je láska vystavena zkoušce odolnosti ve virtuálním prostředí, nebo ve hře *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, v níž autentická podoba lásky čelí nepřízni okolí. V tomto případě je motiv lásky úzce spojen s motivem outsiderství. Podobně tomu je také v dramatu *LSDown*, v němž se hlavní postava, vědec Timothy Leary, vymyká svou zálibou v experimentování s drogami, nebo ve čtvrté hře *Mickey Mouse je mrtvý*, která tematizuje opět lásku.

Poslední zmíněný text obsahuje i další typický rys. Už v názvu nalezneme odkaz k fiktivní postavě z jiného díla. Intertextualitou a různých dalších aluzí jsou dramata Divadla F. X. Kalby plná. V první hře *Googling and Fucking* autor odkazuje ke Karlu Čapkovi a jeho *Věci Makropulos*, aluzí je rovněž pojmenování dramatu, které naráží na dílo britského dramatika Marka Ravenhilla *Shopping and Fucking*, ostatně za odkaz k Ravenhillovi lze považovat také zmíněný název *Mickey Mouse je mrtvý*, který se zřejmě hlásí k Ravenhillovu textu *Faust is dead*. Krystalickou ukázkou intertextuálních vztahů je drama *Pipinky z plakátu*, které travestuje rovnou celý popkulturní fenomén konkrétní epochy. Do celkové struktury jednotlivých textů bývá intertextualita začleněna pomocí zmíněných postupů zkřížení dvou kontextů a kontrastů, častá je také paralelní výstavba. Intertextualita většinou funguje jako prostředek kompoziční stavby nebo zdroj humoru, což je případ třeba zmíněné inscenace *Dianiška je Bůh*, v níž umělci odkazují dokonce sami k sobě.

Tento příklad poukazuje na další poetický rys studovaných textů, totiž na tematizaci vlastní recepce. Postup se zřetelně projevil ve druhém dramatu *Pipinky z plakátu*, je na něm založena dokonce celá významová výstavba díla. Téměř totožně s postupem pracoval také text následující, *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. Vypomohl si výstupy, v nichž postavy promlouvaly k fiktivnímu publiku, ale tím vlastně k čtenářovi, který se stával jednou z postav textu. Významová výstavba dramatu počítala také s diváckými reakcemi. Zmíněný postup vyvrcholil v divadelní hře *Dianiška je Bůh*, jež se skládá ze samostatných výstupů stylizovaných do ztřeštěné show. Herci ji pořádají jakoby přímo pro publikum, se kterým komunikují, kladou mu úkoly nebo si rovnou zvou některé diváky na pódium.

V neposlední řadě zmiňujeme jazykovou vrstvu jednotlivých textů. Mimo toho, že se v ní běžně vyskytují výše popsané postupy, kdy se kříží jazykové prostředky ze dvou protichůdných stylových rovin nebo kdy proti sobě tyto roviny stojí v kontrastu, hojně se v dílech objevují různé slangy, hovorové výrazy, ale především vulgarismy. Ty lze vysvětlit zmíněným míšením stylových vrstev, některé z nich jsou ale samoučelné. Ne tak v textu *Přísně tajné: hrubá nemravnost*, kde je vulgarismů užito účelně. Na jejich výskytu je vystaven jeden z kontrastů, čímž se oprávněně zapojily do celkové významové výstavby díla.

## 4 Závěr

Na samotném konci citujme rozmluvu postav Alana a Daniela z textu *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. Daniel se těsně před svou smrtí táže hlavní postavy: „*Vo čem to celý je?*“<sup>66</sup> Alan Turing mu na vyhocenou otázku nenabízí příliš uspokojivou odpověď: „*Mám strach, že výsledek nelze ověřit.*“<sup>67</sup> Kdybychom měli vznést podobnou otázku, kterou položil Daniel, směrem k významu dramatu Divadla F. X. Kalby, nejspíše bychom nenašli jednoznačnou odpověď, což ostatně ani nebylo cílem této práce. Na rozdíl od Alana Turinga ale můžeme nabídnout dostatečný materiál k tomu, aby byl výsledek lépe ověřitelný, resp. aby pátrání po významu her bylo přinejmenším snazší.

Tato bakalářská práce si kladla za cíl popsat poetiku prvních tří her Divadla F. X. Kalby. Záměrem bylo vystihnout základní umělecké postupy, které se prolínají napříč zkoumanými texty a zjistit, jakou funkci zvolené postupy nejčastěji v dramatech plní. Domníváme se, že tomuto požadavku předložený text vyhověl. Pro tvorbu Divadla F. X. Kalby je typický humor oscilující mezi parodií a satirou, vystavěný na dvou základních principech: na kontrastu a na zkřížení dvou různých kontextů. Oba postupy považujeme také za základní stavební prvek, který se prolíná napříč jednotlivými texty, ale i skrze veškeré roviny díla. Mezi další výrazné postupy patří například intertextualita, časté užití vulgarismů nebo důmyslná práce s kompozičními motivy, které zajišťují, že zdánlivě fragmentární díla drží pohromadě v celistvém tvaru. Sledujeme zde také častý motiv lásky, která se zdá být vždy nějakým způsobem defektní, a také motiv outsiderství. Ten bývá zdrojem humoru, ale v druhém plánu směřuje k závažnější výpovědi. Důležitým poetickým rysem je i tematizace vlastní recepce.

Doufáme, že předložená práce poslouží třeba právě jako podklad pro budoucí hlubší interpretaci jednotlivých textů, kterou jsme si vzhledem k hlavnímu zaměření práce nedovolili. Nabízí se celá řada možností, jak k textům přistupovat. Za zvlášť podnětnou interpretační cestu považujeme například zaměřit se na intertextuální charakter dramatu v návaznosti na zmíněnou tematizaci vlastní recepce. V budoucnu by bylo také příhodné podrobit analýze poetiky také další dramata Divadla F. X. Kalby a sledovat její vývoj v čase, což jsme pouze krátce naznačili. Lze se ale domnívat, že dominantní poetické rysy se prohlubují a gradují.

---

<sup>66</sup> DIANIŠKA, T.: *Přísně tajné: hrubá nemravnost*. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 62.

<sup>67</sup> Tamtéž.

## 5 Bibliografie

### 5.1 Prameny

#### 5.1.1 Primární literatura

- ČAPEK, K.: Věc Makropulos. In: *Dramata: Loupežník. R.U.R. Věc Makropulos. Bílá nemoc. Matka*. Praha: Československý spisovatel, 1994.
- DIANIŠKA, T., HOLIČEK, B.: Googling and Fucking. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 10–26.
- DIANIŠKA, T., KOLEČKO, P.: Pipinky z plakátu. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 34–43.
- DIANIŠKA, T.: Přísně tajné: hrubá nemravnost. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 50–71.
- DIANIŠKA, T.: Mickey Mouse je mrtvý. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 78–90.
- DIANIŠKA, T., HOLIČEK, B.: LSDown. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 98–128.
- RAVENHILL, M.: *Shopping and Fucking*. Praha: Artur, 2012.

#### 5.1.2 Audiovizuální materiály

- Hraný film *Sněhurka a sedm trpaslíků* (Snow White and the Seven Dwarfs, David Hand, USA, 1937).
- Oficiální záznam inscenace Googling and Fucking (součástí publikace *Divadlo F. X. Kalby: Texty*).
- Oficiální záznam inscenace Přísně tajné: hrubá nemravnost (součástí publikace *Divadlo F. X. Kalby: Texty*).
- Oficiální záznam inscenace Mickey Mouse je mrtvý (součástí publikace *Divadlo F. X. Kalby: Texty*).
- Oficiální záznam inscenace LSDown. (součástí publikace *Divadlo F. X. Kalby: Texty*).

## 5.2 Sekundární literatura

### 5.2.1 Odborné monografie a studie

- ARISTOTELES: *Poetika*. Praha: OIKOYMENH, 2008.
- FIALOVÁ, A. (ed.): *V Souřadnicích mnohosti. česká literatura první dekády jednadvacátého století v souvislostech a interpretacích*. Praha: Academia 2014.
- HOŘÍNEK, Z.: *Divadlo jako hra*. Brno: Blok, 1970.
- HOŘÍNEK, Z.: *Drama, divadlo, divák*. Brno: JAMU, 1991.
- HOMOLÁČ, J.: *Intertextovost a utváření smyslu v textu*. Praha: Karolinum 1996.
- LUKEŠ, M.: *Umění dramatu*. Praha: Melantrich, 1987.
- OSOLSOBĚ, I.: K teorii parodie. In: *Slavica slovaca* 8, č. 4, 1973, str. 374–385.
- VELTRUSKÝ, J.: *Drama jako básnické dílo*. Brno: Host, 1999.
- VELTRUSKÝ, J.: *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: Divadelní ústav, 1994.
- VLAŠÍN, Š. (ed.): *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984.
- VODIČKA F.: Struktura literárního díla. In: *Svět literatury I*. Praha: SPN, 1967, str. 27–41.
- ZICH, O.: *Estetika dramatického umění*. Praha: Panorama, 1987.

### 5.2.2 Recenze v periodickém tisku a na webových serverech

- SÍČOVÁ, E.: *RECENZE: Ironická hra Googling and Fucking. Kdo negůglí, nepochopí*. Topzine [online]. 22. 11. 2011 [cit. 2015-03-27]. Dostupné na WWW: <http://www.topzine.cz/recenze-ironicka-hra-googling-fucking-kdo-negugli-nepochopi>.
- Umřít nebo zaklapnout notebook? To je prý stejné... In: *Pardubický deník*, 3. 5. 2011, str. 7.
- DOBEŠ, R.: Googling and Fucking komika a syrová pravda o dnešní době. In: *Liberecký deník*, 22. 3. 2010, str. 7.
- DOBEŠ, R.: Přísně tajné: Hrubá nemravnost aneb též, jak génius Alan zachránil svět a narostly mu kozy. In: *Liberecký deník*. Roč. 14, č. 68, str. 7.
- DOBEŠ, R.: Boyband Pipinky z plakátu rozpálil Barandoff. In: *Liberecký deník*, 21. 2. 2011, str. 7.
- DUBSKÝ, L.: Dokázali, že rovněž na malém jevišti lze hrát velké divadlo. In: *Pardubický deník*, 22. 3. 2013, str. 12.

- KUBÁK, I. K. Holiček@Liberec. In: *Hybris*. č. 3 (2010), str. 36–37
- MIKULIČKA, J.: Přísně tajné: nemravný následovník Googling And Fucking. In: *Mladá fronta Dnes: Liberecký kraj*. 23. 4. 2011, str. 2.
- MIKULIČKA, J.: Vytvořil Googling And Fucking. Je talentem roku. In: *Mladá fronta Dnes: Liberecký kraj*. 5.3.2013, str. 1.
- STRÁNSKÝ J.: Googling aned Fucking - internetová sbevražda v libereckém Malém divadle. In: *Mladá fronta Dnes: Liberecký kraj*, 12. 5. 2010, str. 5.
- SMLSAL, M.: Nemravnost na jevišti. In: *Hospodářské noviny*. 25.10.2011, str. 24.
- VENDERA, P.: Čtyři herci, ale Facebook v hlavní roli. In: *Hospodářské noviny*. 21. 4.2010, str. 13.
- VODSEĎÁLEK, P.: *Googling and Fucking*. Nekultura [online]. 4. 4. 2010 [cit. 2015-03-27]. Dostupné na WWW: <http://www.nekultura.cz/divadlo-serial-mimoprazsky-rozcestnik/googling-and-fucking.html>
- VODSEĎÁLEK, P.: Už dva roky ožívá příběh Alana Turinga v původní divadelní hře, kterou uvádí liberecké divadlo. In: *Liberecký deník*, 27. 12. 2013, str. 5.
- VODSEĎÁLEK, P.: Divadlo FXKalby. In: *Divadlo F. X. Kalby: Texty*. Liberec, 2013, str. 2–7.