

Katedra anglistiky a amerikanistiky

Filozofická fakulta

Univerzita Palackého v Olomouci

Násilí v díle Marka Ravenhilla, Martina
McDonagha a Sarah Kaneové

(dizertační práce)

Andrea Hoffmannová

vedoucí práce: Prof. PhDr. Marcel Arbeit, Dr.

Olomouc 2011

Prohlašuji, že předložená práce je původní a že jsem ji vypracovala samostatně.
Veškeré zdroje, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v bibliografii.

V Olomouci dne 26. srpna 2011

Poděkování

Děkuji prof. Marcelu Arbeitovi za vedení této práce a trpělivost, se kterou konzultoval a četl jednotlivé verze práce.

Prof. Jařabovi patří můj dík za obrovskou inspiraci, zcela nový pohled na literaturu a osobní i odbornou motivaci a podporu.

Děkuji také své rodině a Mgr. Tereze Chocholové za neskutečnou trpělivost a podporu při dokončování této práce.

Obsah

Obsah.....	4
1 Úvod.....	5
2 Drama in-yer-face.....	8
2.1 Kontext dramatu in-yer-face.....	8
2.2 Cool Britannia a cool drama.....	10
2.3 Definice in-yer-face dramatiky.....	13
2.3.1 Horké a chladné in-yer-face.....	14
2.4 Šok z násilí jako cíl nebo prostředek?.....	17
3 Historie násilí.....	20
4 Mark Ravenhill.....	30
4.1 Inspirační zdroje Marka Ravenhilla.....	33
4.2 Podstata zla, homo mechanicus a homo consumens.....	36
4.3 Nejen o „nakupování a šoustání“.....	39
4.4 Ravenhillova disciplinární společnost.....	53
4.4.1 Zamířit, vystřelit, zopakovat.....	63
5 Martin McDonagh.....	75
5.1 Homo homini lupus.....	83
5.2 Leenanská trilogie.....	85
5.2.1 Kráska z Leenane a Osířelý západ.....	86
5.2.2 Lebka z Connemary.....	96
5.3 Poručík z Inishmooru.....	99
5.4 Proč se smějeme neštěstí?.....	105
5.5 Krev, slzy a smích.....	107
6 Sarah Kaneová.....	110
6.1 Inspirační zdroje.....	114
6.2 Divadlo krutosti a katastrofy – surrealismus a expresivita.....	115
6.3 Proroctví hry <i>Zpustošení</i>	120
6.4 Faidra (Z lásky).....	129
6.5 Očištění.....	134
6.6 Puzení.....	140
7 Závěr.....	144
8 English Summary.....	148
9 Bibliografie.....	154
9.1 Primární zdroje.....	154
9.2 Sekundární zdroje.....	155
9.3 Bibliografická poznámka.....	159
10 Anotace.....	160

1 Úvod

Divadelní tvorba je jednou z forem uchopení reality a způsobem, jak vyjádřit názory a postoje na svět, lidskou společnost a vlastní existenci. Přes veškerý společenský i technologický rozvoj zůstane vždy divadlo nedílnou součástí lidské kultury a jedním ze základních vyjadřovacích prostředků člověka, a to i v současném světě, zahlceném médii. Divadlo totiž obsahuje něco, čemu se média nemohou přiblížit. Nejenže s divákem komunikuje a předává mu určitou zprávu, ale přináší mu také jedinečný zážitek. Svým individuálním prožitkem navíc divák sám aktivně přispívá k formování atmosféry celého představení. Právě proto je každé představení svou atmosférou neopakovatelné. Pomíjivost je zde v souladu se snahou o zachycení lidské podstaty. Právě tyto znaky jsou tím, co dělá divadlo tak přitažlivým.

Tato disertační práce se věnuje divadlu in-yer-face, které v druhé polovině devadesátých let ovládlo britskou, posléze i světovou divadelní scénu a hlouběji se zabývá jeho třemi představiteli – Markem Ravenhillem, Martinem McDonaghem a Sarah Kaneovou, jejichž díla patří v českém prostředí k těm nejhranějším. Tito tři dramatikové mají mnoho společného. Během jejich představení se prolévá krev, znásilňuje se a mrzačí – ať už se jedná o přehnané násilí, parodii násilí nebo o násilí ve zcela vážném kontextu. Toto zobrazované násilí je – s nadsázkou řečeno všudypřítomné, často diskutované a pro jejich práci zásadní.

Tato práce se snaží nalézt odpověď na otázku, proč se násilí stává častou a důležitou součástí dramatu in-yer-face. Analýza se bude věnovat konkrétnímu zobrazování násilí, čili groteskně zábavnému násilí u Martina McDonagha, symbolickému významu násilí u Sarah Kaneové a Ravenhillovu tématu lhostejnosti vůči násilí, s cílem prokázat, že násilí v analyzovaných hrách není použito jen s prvoplánovým cílem šokovat publikum, ale jeho cílem je poukázat na nesmyslnost a krutost současného světa.

Tato práce nemá ambici vytvořit teatrologickou studii britského divadla 90. let a nejde ani o čistou literární analýzu dramatických textů. Zabývá se tématem

násilí, společným pro všechny tři autory. Práce mimo jiné představuje dramatiky in-yer-face českému čtenáři, který sice měl možnost shlédnout v divadlech inscenace jejich her, neměl však díky jazykové bariéře příležitost hlouběji poznat jejich dílo kvůli nedostatku česky psané sekundární literatury.

Ve své práci čerpám především ze zahraničních zdrojů. Co se týče ucelených monografií na téma divadla in-yer-face, i v roce 2011 si stále udržuje prvenství kniha Alekse Sierze *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* z roku 2001. Pro tuto práci se stala Sierzova kniha hlavním inspiračním zdrojem a vodítkem. Dále práce vychází z konkrétních literárně analytických prací, z recenzí, ohlasů divadelních kritiků a vlastní percepce divadelních představení. Během psaní práce jsem se potýkala s nedostatkem sekundární literatury, neboť je toto téma poměrně nové a jednotlivé analytické práce se ve výkladu prací spíše shodují, než aby nabízely různorodé interpretační přístupy.

Úvodní kapitola je věnována definici a konkrétnímu vymezení divadla in-yer-face. Mapuje vznik a vývoj skupiny dramatiků in-yer-face, definuje hlavní společné rysy jejich tvorby a snaží se vymežit tento dramatický proud v dobovém kontextu. Druhá kapitola má za cíl zmapovat historii násilí v divadle a ukázat na možné paralely a vlivy ve tvorbě současných dramatiků. Po úvodních kapitolách následuje představení dramatické tvorby a analýza konkrétních děl Marka Ravenhilla, Martina McDonagha a Sarah Kaneové. Pozornost je věnována tématu brutality, zla a násilí v jejich tvorbě.

Divadelní tvorba Marka Ravenhilla je analyzována na základě filozofického konceptu o disciplinární společnosti Michela Foucaulta a teorie násilí Ericha Fromma. V Ravenhillových hrách se na jevišti neobjeví fyzické násilí, divadelní hry jsou však prostoupeny krutostí v jednání postav a jejich lhostejností k utrpení druhých. Přestože Ravenhill odmítá nálepku politického dramatika, jeho práce, a to zejména z posledních let, tomuto divadelnímu žánru čím dál více odpovídají.

Martin McDonagh šel na rozdíl od Marka Ravenhilla v pojetí násilí do opačného extrému – kýble, ba přímo vany krve, kousky rozřezaných těl, jak lidských, tak zvířecích, avšak v každém krvavém činu je groteskní rozměr, který vyvolá spolu se smíchem i pocit mrazení. V definici násilí má McDonaghovo pojetí hodně společného s konceptem Konráda Lorenze, konkrétně s jeho teorií o podobě zla. V dílech Martina McDonagha najdeme dva

typy násilí: je to násilí, pro které lze najít určité odůvodnění, a samoučelné násilí.

Sarah Kaneová je považována za průkopnici divadla in-her-face. Její divadlo je ryze experimentální a lyrické, navazuje na tradice avantgardy, konkrétně surrealismu a expresionismu. Násilí v dramatech Kaneové má ryze symbolický charakter. Přes veškerou brutalitu a extremismus si hry zachovávají lyrickou poetičnost. Kapitola se zabývá i umělci, kteří ovlivnili tvorbu Sarah Kaneové, ať už to byl Howard Barker, Antonin Artaud či Sergej M. Ejzenštejn. Analýza jejích divadelních her zdůrazňuje lyričnost a symbolickou interpretaci přítomného násilí.

V závěru jsou pak konfrontovány tři zcela odlišné přístupy k tématu násilí, které dokazují, že jeho přítomnost v díle Kaneové, Ravenhilla a McDonagha má svou opodstatněnou funkci.

2 Drama in-yer-face

2.1 Kontext dramatu in-yer-face

Britská divadelní scéna druhé poloviny devadesátých let zažila se zrodem divadla in-yer-face velký převrat. Šoková terapie dramatu in-yer-face, známého také pod termínem coolness drama, proslavila své tvůrce po celé Evropě, silně ovlivnila současné evropské dramatiky, jako je Rus Vasilij Sigarev, Čech Jiří Pokorný, Nor Jon Fosse nebo Němec Maria von Mayenburg a určila tak zcela nový charakter britské i evropské divadelní tvorby druhé poloviny devadesátých let.

Drama in-yer-face v mnohém navázalo na britskou dramatickou tradici předešlých čtyřiceti let. Od padesátých let dvacátého století se přibližně v každém desetiletí objevovala nová vlna autorů, kteří ve svých dílech originálně reflektovali soudobou společnost. Nejprve přišla na scénu generace „absurdních dramatiků“ (Theatre of the Absurd) v čele se Samuelem Beckettem, Haroldem Pinterem, později Tomem Stoppardem, na sklonku padesátých a šedesátých let se v popředí zájmu objevili „rozhněvaní mladí muži“ (Angry Young Men) s podporou divadla Royal Court v čele s Johnem Osbornem, Arnoldem Weskerem, Johnem Ardenem a Edwardem Bondem, v sedmdesátých a osmdesátých letech pak divadlo politické, feministické, experimentální a divadlo menšin. Hlavními představiteli tohoto období jsou Caryl Churchillová, David Hare, Timberlake Wertenbakerová a Howard Brenton.

Na sklonku osmdesátých let zažila britská divadelní scéna útlum v počtu inscenací nových dramatiků. Divadlo sázelo kvůli vládním škrtnům v dotacích na staré osvědčené inscenace klasiků jako Oscar Wilde, William Shakespeare, ale i Anton Pavlovič Čechov či Henrik Ibsen, a na nové adaptace starších her a muzikálů Andrewa Lloyda Webbera. Svou snahou tak kopírovalo komerčně úspěšné divadlo na Broadwayi.

Smrt Johna Osborna v roce 1995 vyvolala velkou debatu o podobě a dalším vývoji britského dramatu. Místo úspěšného pokračování v nastolené

třicetileté tradici britská divadelní scéna strádala. Michael Billington popsal situaci první poloviny devadesátých let velmi skepticky:

Procházel jsem si programy a našel jsem devatenáct muzikálů, hrst vážených klasiků a hrstku nových her...londýnský West End začíná připomínat newyorskou Broadway; místo pro zábavu spíše než pro kvalitní hry, které dokáže urazit naši inteligenci a uštedřit ránu naší peněženke.¹

Nasazovaly se tituly, které přitáhly publikum a měly tak schopnost udržet divadla při životě. Umění dostalo ryze komerční charakter. Dramatici navíc utíkali do televize, kde si vydělali psaním scénářů mnohonásobně více než v divadle. Bylo by však zjednodušující říci, že přelom osmdesátých a devadesátých let nemá své dramatiky a nové hry. Harold Pinter, Caryl Churchillová, David Hare, Howard Brenton a Alan Ayckbourn stále psali. Michaelu Billingtonovi a také dalšímu britskému divadelnímu kritikovi Benedictu Nightingalovi však chyběla v repertoárech divadel jména nových tvůrců, kteří by dokázali pokračovat v tradici moderního britského dramatu, avšak novým způsobem. Nejsou to jen divadelní kritici, ale i samotní dramatici, jimž chyběli následovníci. Dramatik David Hare si stěžoval na nedostatek nových spisovatelů, kteří by přebrali štafetu po starší generaci: „Když se ohlédli Stoppard a Pinter, viděli přicházet nás. Když se ohlédnu já nebo Howard [Brenton], nevidíme nikoho – nepřichází žádní mladí spisovatelé, aby napadli to, co jsme symbolizovali my.“² Namísto nových kvalitních inscenací se na repertoárech divadel objevovaly muzikály, adaptace, překlady a inscenace klasických děl. Dramatická tvorba se ocitla v krizi, divadelní scéna postrádala novou generaci tvůrců.

¹ Scanning the lists I find nineteen musicals, a handful of estimable classics and an even tinier handful of new plays...London's West End is coming to resemble New York's Broadway: a place of shows rather than plays that manage to combine insult to the intelligence with injury to the pocket.

Michael Billington, *One Night Stands* (Portsmouth: Heinemann, 1993) 375.

² When Stoppard and Pinter looked behind their backs they saw us coming up. When Howard [Brenton] or I look back we see no one – no young writers coming up to challenge what we stood for.

Graham Saunders, *Love me or kill me : Sarah Kane and the Theatre of Extremes* (Manchester: Manchester University Press, 2002), 2.

2.2 Cool Britannia a cool drama

Již na počátku devadesátých let se objevila snaha o oživení tradice nového dramatu. V padesátých a šedesátých letech to byla English Stage Company a její divadlo Royal Court v čele s Georgem Devinem, který dal prostor britským spisovatelům a realizoval svou vizi divadla dramatických autorů. V devadesátých letech pak stejné divadlo Royal Court ožilo pod vedením Stephena Daldryho, uměleckého šéfa a marketingového génia, který dokázal vzkřísit tradici britského dramatu a stal se impresáři dramatiků in-her-face. Aby Daldry oslovil co nejširší publikum a dal příležitost novým dramatikům, nové tituly nasazoval na krátkou dobu, čímž si zajistil divácký zájem a vyprodaný sál, ale také možnost neúspěšnou hru okamžitě stáhnout z repertoáru. Díky svému marketingovému tahu oslovil nové mladé publikum, vrátil divadlu exkluzivitu a jedinečnost, dal prostor mnoha začínajícím autorům, a zajistil si tak široký prostor pro experiment.³ Vedle divadla Royal Court podporovala nové talenty také londýnská divadla Bush (pod vedením Dominica Dromgoolea), Hampstead, Soho Theatre, Finborough, Tricycle a Almeida a edinburské divadlo Traverse v čele s uměleckým šéfem Ianem Brownem.

Divadla pořádala kurzy kreativního psaní a nabídla příležitost začínajícím autorům. Většina nových tvůrců začala spolupracovat s režiséry a herci, během zkoušek vznikaly v rámci improvizací herců náměty a základní situace ke scénářům her. Na tvůrčím procesu se tak podílel celý tým, dramatik pak postupně dával divadelní hře konečnou podobu ve formě dialogů a scénických poznámek. Divadla si najímala dramatiky, kteří psali výhradně pro ně, vedli tvůrčí dílny a objevovali nové hry a další zajímavé dramatiky. Tento postup funguje u většiny divadel dodnes a zajišťuje tak neustálý příliv nových autorů i her, ze kterých si divadlo vybírá materiál pro své inscenace.

K úspěchu divadla devadesátých let přispěla také celková podpora umělecké tvorby labouristickou vládou Tonyho Blaira. Ta ve světě propagovala Británii jako moderní stát právě britským uměním a kulturou. Módní a hudební průmysl kvetl. Popová hudební scéna s novými kapelami jako Spice Girls, Blur,

³ see Ken Urban, „Towards a Theory of Cruel Britannia: Coolness, Cruelty, and the ‘Nineties,“ New Theatre Quarterly 20, Iss. 4(November 2004): 354-372, <http://www.proquest.com/pqdauto>.

Oasis, Verve, umělci a umělecké skupiny jako Alexander McQueen či YBAs⁴ a anglické fotbalové kluby se staly symboly rozvíjející se Británie. Londýn se po třiceti letech stal Mekkou kultury.⁵ Divadlo tvořilo vedle hudby, filmového průmyslu, módy a nového životního stylu pátý pilíř⁶ Cool Británie.

Divadelní tvorba získala velké množství státních dotací, které poskytly dostatečný prostor začínajícím dramatikům. V lednu 1994 vznikla státní loterie, jejíž výtěžek putuje do loterijního fondu umění. Po mnoha letech tak vzrostly dotace, které byly před desítkami let seškrtnuty vládou Margaret Thatcherové.⁷ Druhá polovina devadesátých let byla obdobím plným divadelních seminářů, dotovaných dílen tvůrčího psaní organizovaných velkými divadly a Britskou radou. Ta pořádala také sérii dílen tvůrčího psaní pod vedením mladých dramatiků, jako byl Mark Ravenhill nebo David Harrower.⁸ Coolness dramatika tak dostala šanci šířit se po celé Evropě. Autorů, kteří tvořili v polovině devadesátých let, byly stovky. Aleks Sierz zmiňuje ve své monografii ty nejúspěšnější: Sarah Kaneová, Mark Ravenhill, Anthony Neilson, Jez Butterworth, Patrick Marber, Martin McDonagh, David Eldridge, Joe Penhall, Philip Ridley, Američanky Phyllis Nagyová, Rebecca Prichardová, Naomi Wallaceová a další.

Za první stěžejní dílo, jakýsi katalyzátor a manifest divadla in-yer-face, je považována hra Sarah Kaneové *Zpustošení* (*Blasted*, 1995), která měla premiéru v divadle Royal Court Upstairs 18. ledna 1995.⁹ Nejednalo se o historicky první hru dramatu in-yer-face. Hře *Zpustošení* předcházely premiéry jiných inscenací dramatiků in-yer-face. Mezi prvními hrami se objevují *Normální* (*Normal*, Pleasance: Edinburg, 1991) a *Pronikač* (*Penetrator*, 1993) Antonyho Neilsona, *Mojo* (*Mojo*, 1995) Jeze Butterworthe, hry Sebastiana Barryho, Phyllis Nagyové, Jonathana Harveyho, Martina Crimpa či Naomi

⁴ Young British Artists

⁵ Více tzv. Swinging London

⁶ David Edgar in Ken Urban, „Towards a Theory of Cruel Britannia“

⁷ see Jan Hančil, *Royal Court Theatre a divadlo dramatických autorů* (Praha: AMU, 2007) 86.

⁸ see Jan Hančil 88.

⁹ Nejedná se o první dílo In-Yer-Face dramatiky, ale protože představení vyvolalo silné reakce publika a kritiků, bývá často symbolicky uváděno jako počátek coolness dramatu.

Wallaceové; žádná z her však nevzbudila takový mediální zájem jako hra *Zpustošení*, která tak jako první upozornila na nové autory.¹⁰

Smršť negativní kritiky o zbytečnosti násilných scén a chaotičnosti celé hry byla zároveň doprovázena chválou zcela nového divadelního ztvárnění současnosti. Ať už je hra kritizována či glorifikována, nemůžeme jí upřít její vliv na další vývoj dramatické tvorby. Hra se okamžitě stala symbolem nového divadla – divadla explicitního, experimentálního, plného násilí a brutality.¹¹ Jedná se dodnes o nejdiskutovanější hru devadesátých let, přestože nepatří v Británii k nejhranějším. Britský dramatik Arnold Wesker připodobnil *Zpustošené* Kaneové k Osbornově hře *Ohlédni se v hněvu* (*Look Back in Anger*, 1956). Obě hry podle něj vyvolaly podobný rozruch a dokázaly otevřít dveře ostatním generacím spisovatelů.¹² Britští divadelní kritici i dramatici se tedy nakonec dočkali nové generace autorů, kteří mají opět potřebu vyjadřovat se k aktuálním společenským problémům zcela novým způsobem tvorby, která však navazuje na tradice britského divadla. Stejně jako John Osborne a „rozhněvaní mladí muži“ se i dramatici in-yer-face vyjadřují k politické a společenské situaci.

Dramatika in-yer-face zvýšila návštěvnost i počet premiér nových her. Na konci osmdesátých let bylo v repertoáru divadel méně než deset procent nových her, zatímco mezi léty 1994 - 1996 to bylo celých dvacet procent. Zájem publika o nové dramatiky vzrostl. V osmdesátých letech byla návštěvnost nových inscenací nižší než padesát procent, v roce 1994 číslo vzrostlo na padesát čtyři procent a v roce 1997 na celých padesát sedm procent, takže se některé současné hry staly návštěvností úspěšnějšími než Shakespearovy

¹⁰ více k chronologickému pořadí premiér divadla in-yer-face see <http://www.inyerface-theatre.com/nasty.html>

¹¹ Ken Urban pojmenovává divadlo in-yer-face jako divadlo krutosti, nelze však o nový koncept. Divadlo krutosti představil ve třicátých letech Antonin Artaud ve svém teoretickém spisu *Divadlo a jeho dvojenec* (*Le Théâtre et son double*, 1938), jemuž bude věnován prostor v kapitole o Sarah Kaneové, která na něj v mnohém navazuje. Použít tento termín pro celé divadlo in-yer-face je však nepřesné. V divadle krutosti totiž nejde o zobrazování násilí a brutality.

¹² ...opened the doors of theatres for all the succeeding generations of writers.

Arnold Wesker in Paul Bond, „An Inarticulate Hope,“ World Socialist Website, September, 14, 1999, accessed on 11 Jan 2011, <<http://www.wsws.org/articles/1999/sep1999/look-s14.shtml>>.

inscenace.¹³ Divadlo in-yer-face vznikalo v atmosféře Cool Británie a zásluhou dramaturgů jako Stephen Daldry využilo veškerý potenciál k tomu, aby se dostalo do popředí zájmu širší veřejnosti a ovlivnilo tak domácí i evropský divadelní prostor.

2.3 Definice in-yer-face dramatiky

Aleks Sierz pojmenoval skupinu začínajících britských dramatiků termínem in-yer-face, který si vypůjčil z novinářského slangu sedmdesátých let. Termín použil a zpopularizoval ve své knize *In-Yer-Face Theatre; British Drama Today* (2001). Sierz ve své monografii uvádí definici z Oxfordského slovníku z roku 1998, který tento termín definuje jako „nestydatě agresivního nebo provokativního, jež není možné ignorovat nebo se mu vyhnout.“¹⁴ Podle slovníku Oxfordského slovníku z roku 2006 se termín in-yer-face „používá, aby popsal postoj, vystoupení atd., které je agresivní a úmyslně použito tak, aby v divácích vyvolalo jasné vymezení se pro nebo proti.“¹⁵ V češtině bychom frází volně přeložili jako *vmést někomu něco přímo do tváře*. V takové situaci jsme konfrontováni s něčím nepříjemným, s něčím, čemu se většinou vyhýbáme a nechceme o tom mluvit. V tu chvíli nám však nezbyvá nic jiného než všem neočekávaným a negativním sdělením okamžitě čelit. Termín můžeme ale také volně přeložit jako *řít něco na plnou hubu*, pokud se na něj díváme z pozice dramatika. V tom případě se s námi dotyčný nemazlí a upřímně nám od srdce sdělí, co si myslí, aniž by na nás bral jakýkoliv ohled.¹⁶

Cílem dramatiky in-yer-face je dostat se k divákovi co nejbližší, narušit jeho intimní zónu, a to jakýmkoliv efektivním způsobem, vyvolat v něm extrémní, převážně negativní emoce, většinou až primitivního rázu, a zanechat v něm silný zážitek, se kterým z divadla odchází. Sierz definuje in-yer-face jako

¹³ Aleks Sierz, „A. Still In-Yer-Face? Towards a Critique and a Summation,“ *New Theatre Quarterly* 18, Iss. 1 (spring 2002) 17-24.

¹⁴ ...blatantly aggressive or provocative, to ignore or avoid'.

Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today* (London: Faber and Faber, 2001), 4.

¹⁴ ...used to describe an attitude, a performance, etc. That is impossible to ignore or avoid'.

Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 5.

¹⁵ ...used to describe an attitude, a performance, etc. that is aggressive in style and deliberately designed to make people react strongly for or against it.

Oxford Advanced Dictionary, Sixth Edition, Ed. Sally Wehmeier (Oxford: Oxford University Press, 2000)

¹⁶ v rozhovoru s Aleksem Sierzem nazývá Hana Pavelková článek i hnutí „do ksichtu“

„jakékoliv drama, které chytne diváka za zátylek a třepe s ním, dokud do něj nedostane své poselství.“¹⁷ In-*yer-face* se ve svých hrách pokouší o přímou konfrontaci diváka s realitou, a to s takovou, jaká podle autora skutečně je. Divák je vtažen do samotné hry a to za pomoci nejrůznějších prostředků. Sierz je shrnuje ve třech bodech:

Drama in-*yer-face* používá prostředky, které zapojují diváka do hry a to jeho nejniternějšími a nejextrémnějšími emocemi. Scény obsahují například znásilnění, zneužívání dětí, sexuální styk, aplikaci drog, týrání, zvracení.

Drama in-*yer-face* bourá jakákoli společenská tabu; i ty nejintimnější záležitosti jsou předváděny na jevišti, jazyk postav je vulgární, explicitní a syrový, postavy se rouhají proti Bohu. Cílem není pouze šokovat diváka, ale autoři chtějí i mapovat hranice toho, co je pro dnešního diváka ještě akceptovatelné.

Drama in-*yer-face* je zážitkové divadlo, které se snaží udělat z diváka součást představení, aby tak prožíval spolu s postavami děj, který se odehrává před jeho očima. Pocit sounáležitosti s postavami na jevišti tak zesiluje již tak extrémní emoce. To je záměr autorů – mít na diváka daleko větší vliv než klasická hra.¹⁸ Ať už je tématem dramatu in-*yer-face* kritika konzumní společnosti, machismus, feminismus, kritika thatcherismu aj., téma je vždy ukázáno tím nejintimnějším a nejvíce šokujícím způsobem.

2.3.1 Horké a chladné in-*yer-face*

Aleks Sierz rozlišuje dva typy divadla in-*yer-face*: takzvanou horkou a chladnou vlnu.¹⁹ Zatímco chladná dramata jsou umísťována do velkých kamenných divadel, jsou tradičnější, naturalističtější a převažuje žánr komedie, horké divadlo in-*yer-face* se hraje v divadelních prostorech s kapacitou padesát až dvě stě sedadel, a je tak svým charakterem intimnější, vulgárnější a extrémnější.²⁰

¹⁷ ...any drama that takes the audience by the scruff of the neck and shakes it until it gets the message.

Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 4.

¹⁸ see Aleks Sierz, *Still In-Yer-Face?* 20.

¹⁹ Tyto termíny nejsou do českého jazyka přeloženy, proto používám překlad v analogii k existujícímu překladu horkých a chladných médií Marshala McLuhana.

²⁰ see Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 5-7.

Horké divadlo in-er-face je vysoce kontaktní zážitkové divadlo, které navazuje přímý vztah s divákem už zásluhou prostoru, ve kterém se realizuje. Ten obvykle není striktně rozdělen na jeviště a hlediště. Menší prostor zaručuje intimnější kontakt s divákem. Již výše zmíněná kapacita malých divadel se postupně začala snižovat a produkce s malou kapacitou hlediště jsou velmi módní nejen v alternativních divadlech. Například v roce 2008 se v londýnském divadle Royal Court hrálo představení jen pro třicet diváků.²¹

Jak poukazuje Mark Ravenhill, intimní divadelní zážitek v malém prostoru není ničím novým, s čím by divadlo in-er-face přišlo. Již v sedmdesátých letech realizoval režisér Mark Stafford Clarke v divadle Traverse představení pod názvem *U2* pro jednoho diváka. Edinburský Fringe Festival nabízí každoročně alespoň jedno experimentální představení, které se koná ve stísněném prostředí auta, kuchyně nebo dokonce i skříně.²²

Přestože horká dramatika in-er-face sází na intimitu prostoru, malý prostor není jejím jediným znakem. Horká dramata se hrají i ve větších divadlech a přesto není jejich intimita a síla nijak narušena. Jako důkaz uvádím svůj osobní divadelní zážitek ze dvou inscenací Marka Ravenhilla – *Faust je mrtvý* (*Faust Is Dead*, 1997) brněnského HaDivadla a *Shopping and Fucking* (1996) Činoherního klubu Ústí nad Labem. Zatímco první představení se odehrávalo v sále divadla Petra Bezruče s kapacitou sto deseti sedadel, druhá inscenace využila divadlo Domu Kultury Ostrava o kapacitě pěti stovek sedadel.²³ Na základě zhlédnutí obou zmíněných představení i z reakce publika nemohu vyvodit, že by inscenace Ravenhillovy hry *Shopping and Fucking* fungovala ve větším prostoru hůř. Stejným způsobem se dívá na rozdíl mezi intimním divadlem a divadlem s velkou kapacitou i sám autor hry Mark Ravenhill:

Kdykoliv byla má hra převedena z menšího prostoru do většího, byl jsem vždy nadšen a potěšen. Před větším publikem příběh postupuje hbitěji a myšlenkám je porozuměno rychleji. Když máte v publiku

²¹ Mark Ravenhill, „What’s so great about intimate performances?“ *Guardian*, June 9, 2008, accessed on June 11, 2009,

<<http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/jun/09/whatsogreataboutintimate>>.

²² see Mark Ravenhill, What’s so great about intimate performances?

²³ *Faust je mrtvý*: HaDivadla Brno, hostování v divadle Petra Bezruče, 2001. režie Jiří Pokorný
Shopping and Fucking: Činoherní klub Ústí nad Labem, hostování v Divadle Antonína Dvořáka (Národní divadlo Moravskoslezské), 2001. režie Michal Dočekal.

ne 17, ale 700 lidí, přistupují k vaší hře daleko pohotověji. Zjistit, že kolektiv, alespoň ten složený z divadelních diváků, je nadřazený jednotlivci, byl jeden z nejpovzbudivějších zážitků v mé kariéře.²⁴

Mark Ravenhill, jehož hry jsou typickým příkladem horkého divadla in-er-face, sám nespatřuje důležitost v kapacitě hlediště. Jsou to zásadní emoce a veskrze soukromé výjevy, které jsou předváděny před mnoha diváky a vyvolávají podobné reakce jako u malého obecnstva. Stovky lidí se necítí být součástí příběhu jako takového, kontrast veřejného a intimního v nich však vyvolává nepříjemné pocity a takto připravuje nezapomenutelný zážitek. Jazyk horké in-er-face dramatiky je expresivnější a obscénnější. Vulgarismy tvoří nedílnou součást scénáře.

Chladné drama in-er-face sice pracuje s emocemi, ale přeneseně řečeno nejde až do morku divákových kostí. Pracuje s konvenčnějšími postupy. Chladná dramata mají tradičnější strukturu, převažuje komedie, fraška a parodie, hry bývají inscenovány v divadlech s velkou kapacitou. V chladném dramatu se „hraje převážně pro rozsáhlé auditorium ve větších divadlech s rampou, kde násilnosti nejsou a ani nemohou být zobrazovány tak detailně a působit tak naturalisticky a emocionálně.“²⁵ Divákovi je tak zajištěna určitá míra odstupu. Typické reakce na násilí a utrpení na jevišti jsou smích, přesto však chladnému divadlu in-er-face nemůžeme upřít jeho schopnost oslovit diváky silným příběhem.

Divadlo in-er-face, ať už ve své horké či chladné formě má za cíl jediné, jak shrnuje Aleks Sierz: „vždy nás nutí čelit myšlenkám a pocitům, kterým bychom se normálně vyhnuli, protože jsou pro nás příliš bolestivé, strašidelné, nepříjemné nebo až příliš trefné.“²⁶

²⁴ Whenever a play of mine has transferred from a smaller to a larger space I've always been amazed and delighted. In front of a larger audience, the story moves more nimbly and ideas are grasped more quickly. When you've got 700 people watching a performance, rather than 17, everything about your work is accessed more readily. It has been one of the most heartening experiences of my career to discover that the collective, at least in a theatre audience, is superior to the individual.

Mark Ravenhill, „What's so Great About Intimate Performances“.

²⁵ Tomáš Vokáč, „Britské drama 90. let 20. století - hrubá šoková terapie,“ *divadlo.cz*, accessed on August 9, 2010 <<http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=11068>>.

²⁶ ...always forces us to look at ideas and feelings we would normally avoid because they are too painful, too frightening, too unpleasant or too acute.

2.4 Šok z násilí jako cíl nebo prostředek?

Proč se stala právě britská divadelní scéna místem, které ovládla brutalita a násilné scény? Násilí provází divadlo od jeho počátku. Antická tragédie, klasické divadlo, absurdní divadlo, rozhněvaní mladí muži a následující generace dramatiků bezesporu ovlivnili tvorbu současných dramatiků. Jak uvádí Sierz: „Na obalu knihy *Zpustošení* Sarah Kaneové je fotografie muže s vypíchnutýma očima: může to být Oidipus, Gloucester nebo Hamm.“²⁷ Sierz tak odkazuje na symboliku vypíchnutých očí, která se objevuje v Sofoklově *Králi Oidipovi*, Shakespearově *Králu Learovi* (King Lear, 1608) a Beckettově *Konci hry* (Endgame, 1957). Přesto je právě násilí, jeho podoba a množství, častou příčinou negativní kritiky divadla in-yer-face. Dramatikům in-yer-face bývá vytykán častý výskyt násilí a používání vulgárního jazyka. Někteří kritikové vidí v dramate in-yer-face a její ambici šokovat diváka pouhou snahu, jak způsobit mediální rozruch a zájem, snahu oslovit nové mladé publikum, být komerčně úspěšnější v souladu s masovou kulturou Cool Británie. Literární teoretička Sanja Nikcevicová ve svém článku popisuje násilná dramata in-yer-face tímto způsobem: „Akce se pohybuje od jednoho trýznění k druhému a násilí tak vrcholí smrtí...ale i obměny týrání, bolesti a násilí mohou diváka velmi rychle vyčerpat.“²⁸ Nikcevicová nevidí v násilí žádný účel, cílem divadla in-yer-face se stává šok. Divadlo in-yer-face podle Nikcevicové zneužívá tragické události k tomu, aby získalo pozornost médií a zájem diváků, stejně jako bulvární tisk. Upozorňuje také na další nebezpečí, a to tendenci rozvíjet v divácích pasivní přístup a toleranci k univerzálnímu či lokálnímu násilí.²⁹ Nick Curtis se ve své recenzi na *Zpustošené* Sarah Kaneové shoduje s názorem Sanji Nikcevicové: „Je to důmyslná síň hrůzy, vymyšlená tak, aby šokovala –

Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 6.

²⁷ On the cover of the playtext of Sarah Kane's *Blasted* is a photograph of a man's face with both eyes gorged out: it could be Oedipus, Gloucester or Hamm.

Aleks Sierz: *In-Yer-Face Theatre* 10.

²⁸ Action moves from torture to torture, piling up violence towards climatic death...even variations on torture, pain, and violence can exhaust the viewer very quickly.

Sanja Nikcevic, „British Brutalism, the ‚New European Drama‘ and the Role of the Director,“ *New Theatre Quarterly* 21, issue 3(August 2005): 255-272.

²⁹ see Sanja Nikcevic, Sanja, British Brutalism, the ‚New European Drama‘ and the Role of the Director

nic víc.³⁰ Ani literárním vědcům Peteru Ansorgovi a Vere Gottliebové nemá divadlo in-yer-face co říct. Násilí se podle nich stává jediným obsahem hry.³¹

Režisér Dominic Dromgoole, kritici Benedict Nightingale a Michael Billington se společně s in-yer-face dramatiky těmto kritikám brání. Sarah Kaneová věřila, že „musíme v naší představitosti sestoupit do pekla, abychom se mu ve skutečnosti vyhnuli“. ³² Martin McDonagh vysvětluje použité násilí ve hrách jako *nenásilné násilí*³³ - násilí, které je parodováno a dovedeno ad absurdum. Chce tak ukázat jeho zbytečnost a negativně se vymezit vůči násilným činům ve společnosti (a to především v irské). Prostředek, který volí k popisu reality, je nadsázka. Hry Marka Ravenhilla často upozorňují na onu lhostejnost vůči násilí, které je všude kolem pácháno. Násilí v jeho hrách vyvolává šok, což není pouhým cílem, ale spíše prostředkem, kterým lze pravdivěji zobrazit realitu a to díky ironii a černému humoru. Účelem je předejít něčemu podobnému ve skutečnosti.

Pokud budeme chtít obhájit smysl násilí v divadelních hrách, můžeme jej chápat jako prostředek k vyvolání katarze. Takto ho používalo již antické divadlo. Katarzi můžeme definovat jako zažívání hlubokých emocí často spojených s událostmi z jedincovy minulosti, které potlačil nebo ignoroval a nebyly nikdy plnohodnotně projeveny a prožity.³⁴ Divadelní katarze konfrontuje publikum se silnými emočními stavy (pocitů žalu, strachu, lítosti). Podobný očistný charakter má také smích. V důsledku katarze by se diváci měli stát lepšími. Katarze slouží revitalizaci a znovuoobnovení lidské duše a také jako prevence – získáváme imunitu proti destruktivním počínům našeho okolí.

Šoková terapie coolness dramatu nechce diváky jen překvapit, ale také uzdravit a vyvolat v nich údiv, díky kterému se nad tématy začnou zamýšlet. Extrémní prostředky divadla in-yer-face v nás vyvolávají extrémní odezvu a pocity, se kterými odcházíme z divadla domů a s nimiž se musíme sami poprat. A o to přesně dramatikům in-yer-face jde: sdělit něco svému publiku, které to

³⁰ It is artful chamber of horrors designed to shock and nothing more.

Nick Curtis qtd. in Graham Saunders 24.

³¹ Vice Gottlieb, Vera: Cool Climate

³² ...we have to descend into hell imaginatively in order to avoid going there in reality.

Sarah Kane, interview, in *Rage and Reason: Women Playwrights on Playwriting*, ed. Heidi Stephenson and Natasha Landridge (London: Methuen, 1997), 133.

³³ Antiviolent violence – termín, který McDonagh často používá k popisu svého přístupu k zobrazovanému násilí

³⁴ see Eva Stehlíková, *Antické divadlo* (Praha: Karolinum, 2005), 256.

přijme a začne o daných situacích a problémech uvažovat a nebo je znechuceně odvrhne, nikdy však nezůstane chladným.

Pragmatické vysvětlení pro množství násilí, krve, obscénního jazyka a jiných extrémních prostředků dramatu in-yer-face můžeme vidět už v samotném demokratickém charakteru britského divadelního prostředí. Díky zrušení cenzury v roce 1968 se divadlo stalo pod heslem *vše je povoleno* svobodným místem pro vyjadřování názorů a postojů. Je to místo, kde si tvůrci mohou dovolit víc než ve filmu či televizi, což se od šedesátých let i dělo. Šokovat obscénností bylo něčím novým a přitažlivým, stejně tak jako explicitní vyjadřování, vulgárnost, bourání tabu, intimita, osobního prostoru - vše bez jakýchkoli omezení ze strany cenzury. Britští dramatikové využili této možnosti v osobní výpovědi o současném stavu společnosti a v pokusu o odhalení společenských problémů své doby. Divadlo jim poskytlo prostor, ve kterém mohli psát bez kompromisů a ukázat ty nejstinnější stránky lidské duše a existence. Jak v jednom z rozhovorů dodává Mark Ravenhill, divadlo nemusí být vyumělkované a lepší než reálný svět. Divadlo odráží dobu, ve které je stvořeno, a je sympatičtější, když ji ukazuje takovou, jaká je.³⁵

Divadlo in-yer-face je produktem Cool Británie a populární kultury, nese znaky populární kultury, jimiž jsou „prvky pornografie, hororu, parodie a satiry, typizace postav, které nemají osobní historii“.³⁶ Někteří kritici, jako například Ken Urban, však vidí populární kulturu negativně. Ve své eseji o Cool Británii na masovou kulturu pohlíží jako na instrument konzumu, který snižuje kulturní standardy. Tento pohled je však již dávno překonán, stejně jako dualita mezi vysokou a nízkou kulturou, a populární literatura je mnohými již považována za plnohodnotnou součást umělecké tvorby. Průkopníci divadla in-yer-face se stali renomovanými umělci a jejich hry mají své pevné místo v repertoáru mnoha evropských divadel.

³⁵ see Mark Ravenhill, „Tear in Fabric: James Bulger“

³⁶ Marcel Arbeit, „Creeping into Every Literary Work: Four Forms of Subliterature,“ *Popular Culture and Democracy*, American Studies Colloquium Olomouc 2003, eds. Matthew Sweney, Michal Peprník (Olomouc: Univerzita Palackého Olomouc, 2004), 81.

3 Historie násilí

Ve snaze porozumět charakteru násilí u jednotlivých dramatiků, kterým se práce věnuje, zmapuje tato kapitola ve stručnosti historii násilí v divadelní tvorbě a to především té britské. Zaměříme se na to, jakou formou a za jakým účelem se v divadelních hrách násilí objevuje. Pokusíme se vymežit, v čem a do jaké míry je pojetí násilí ve hrách dramatiků in-yer-face odlišné a zároveň naznačíme možné vlivy, které jejich tvorbu formovaly. Protože je toto téma tak rozsáhlé a složité, tato kapitola poskytne jen shrnutí hlavních trendů v přístupu k násilí v divadelní tvorbě.

Přítomnost násilí není v divadle ničím novým. Antické divadlo je plné krve, cizoložství, incestu, kanibalismu, sebevražd, vražd, znásilnění, ponižení, nesnesitelné bolesti a utrpení. Médea, z Euripidovy stejnojmenné tragédie, z pomsty zabije své dvě děti a poté spáchá sebevraždu. Euripidova a později Senecova *Faidra* páchá sebevraždu z neopětované lásky svého nevlastního syna Hippolyta. Sofoklův *Král Oidipus* se oslepí poté, co zjistí, že zabil svého vlastního otce a spáchal incest se svou matkou. To je jen několik příkladů brutálních vyústění antických tragédií. V některých případech se násilí objevuje i na začátku hry a nastoluje konflikt.

Přestože starořecké tragédie patří k těm nejbrutálnějším, na samotném jevišti nebyla prolita ani kapka krve. Veškeré násilné akty se dějí mimo jeviště a nikdy nejsou podány explicitně a krvavě. Divák tak samotný násilný akt nikdy nevidí, dozvídá se o něm z úst chóru a na scéně je konfrontován pouze s příčinami a následky těchto násilných činů. Této konvenci podléhají bez výjimky všechny antické tragédie. Jak zmiňuje Milan Lukeš:

O drastiku byl odedávna zájem – hrdinové tragédie, Aischylovy i Sofoklovy, byli pěkní hrdlořezové – ale římské krasoduchové se přičinili, aby všelijaké surovosti, jako jsou vraždy, byly aspoň v tragédii uklizeny za scénu, když jsou jich beztak plné arény, a aby se staly pouze předmětem barvitého líčení... Takže divák musel

svou potřebu viditelně zobrazené krutosti a násilí uspokojovat jenom jinými ‚pokleslými‘ formami zábavy.³⁷

Extrémní dějové zvraty plné násilí měly v řecké tragédii svou zdůvodnitelnou funkci. Aristoteles definuje v *Poetice* tragédii jako „mimésis vážného a úplného děje určitého rozsahu, který není vyprávěn, ale sdělován pomocí jednajících osob. Skrze soucit a strach dosahuje katarze.“³⁸ Staří Řekové chodili na divadelní představení jako na terapii. Šok, který byl na základě těchto emočně silných osobních příběhů vyvolán, přivodil divákovi katarzi a očištění. Divadlo bylo rituálem s terapeutickým účinkem. Postavy klasického řeckého dramatu jsou vychovávány utrpením, které vede k získávání moudrosti.³⁹

Během tragédie divák soucítí s osudem hlavních představitelů a tyto pocity jej činí odolnějším. Dění na divadle by mělo vyvolávat jeho vlastní potlačované city a napomáhá jejich uvědomování. Divák je v tu chvíli pacientem, který má být tímto způsobem vyléčen ze svých potlačených citů, k čemuž slouží právě katarze. Antická tragédie tak ukotvila prostředky a samotnou funkci divadla. Strach, šok a bázeň vyvolávají katarzi, která očišťuje naši mysl. Divadlo je rituálem a ozdravnou kúrou a děs slouží jako prostředek k očištění.

Klasické řecké tragédie se staly častým inspiračním zdrojem pro desítky dramatiků. Z dramatiků in-yer-face se jimi nejvíce inspirovala Sarah Kaneová. Při pohledu na hlavního hrdinu s vypíchnutýma očima na konci hry *Zpustošení* se nabízí stejný obraz jako na konci *Krále Oidipa*. Kaneová se rozhodla pracovat přímo s antickou tragédií a přepsala tragédii *Faedra* pod názvem *Faidra (S láskou)* (Phaedra's Love, 1997). Divadlo in-yer-face vyvolává u diváků stejné pocity jako klasické antické divadlo – pocity hnusu, šoku, strachu, soucitu a znechucení. Na rozdíl od své klasické varianty je však in-yer-face drama explicitní a násilné scény, které v klasickém divadle zůstávají za jevištěm, se v divadle in-yer-face odehrává na něm.

Středověké divadlo se inspirovalo Biblií a na klasické antické tragédie zcela zapomnělo, spíše se inspirovalo divadlem římským. Z římské divadelní

³⁷ Milan Lukeš, „Irská zabijačka,“ *Svět a divadlo*, 2002:3, 61.

³⁸ Aristoteles, *Poetika* (Praha: Gryf, 1993), 6.

³⁹ Eva Stehlíková, *Antické divadlo* (Praha: Karolinum, 2005).

tradice přebírá spíše zábavnou funkci. Středověké divadlo často inscenovalo příběhy a obrazy z Bible, pašijové hry například inscenovaly utrpení a umučení Ježíše Krista. Umučení Krista bylo jedním z mála násilných obrazů na jevišti. Násilí se ve hrách objevuje po vzoru klasické tragédie v souvislosti s dosažením terapeutického účinku a očistné katarze.

Během renesance dochází s novým překladem Senecy k oživení tradice antického divadla, které spolu s Biblí silně ovlivnilo charakter alžbětinského a jakobínského divadla.⁴⁰ Tato zlatá divadelní éra intenzitou násilí spolu s množstvím vražd, sebevražd a jiných násilností nijak nezaostává za divadlem antickým. Christopher Marlowe a jeho *Tamerlán Veliký* či *Žid z Malty*, tragédie Thomase Kyda, Johna Heywooda, Johna Webstera a Williama Shakespeara si vysloužily, stejně jako celé jakobínské divadlo, přídomek *krvavé*. V Shakespearových historických hrách i tragédiích zemřelo mnoho postav při souboji, bylo zavražděno, popraveno nebo spáchalo sebevraždu. Shakespeare ve svých hrách řeší problém násilí a dívá se na ně hned z několika úhlů; často přichází se zobrazováním bezdůvodného násilí. Z postav se stávají loutky, které páchají násilí pro násilí. Musíme si například uvědomit, jak píše Foakes, že hra *Romeo a Julie* není „pouhý nadčasový milostný příběh. Týká se také nevyhnutelného násilí, přítomného ve společnosti, kterou považujeme za civilizovanou.“⁴¹ K nejkrvavějším Shakespearovým dílům patří *Titus Andronikus* a *Král Lear*.

Londýňané byli zvyklí na každodenní veřejné popravy, pouliční spory, chodili se bavit na býčí, medvědí či kohoutí zápasy, a tak si žádali krev i na divadelních prknech. Podle dobových záznamů patřily v tudorovské Anglii ty nejkrvavější hry k nejpopulárnějším a nejvíce navštěvovaným. Krvavé scény byly inscenovány realisticky, což lze soudit už ze seznamů rekvizit k jednotlivým představením: „výčet rekvizit potřebných pro *Alcazarskou bitvu* (1594) Georgie Peela zahrnuje například tři nádoby krve, ovčí plíce, srdce a játra. Kydova *Španělská tragédie* vyžaduje strom s mrtvým tělem, které se na

⁴⁰ see R. A. Foakes, *Shakespeare and Violence* (Cambridge: Cambridge University Press, 2003).

⁴¹ ...simply as a timeless love story, but concerned with the inescapable violence that recurs in what we think of as civilized society. Foakes 77.

něm bude houpat.“⁴² Publikum si užívalo těchto násilných orgií, které sloužily čistě pro pobavení. Co však musela splňovat každá taková hra, byl konec, který obsahoval nějaké ponaučení v souladu s křesťanskou morálkou. Na rozdíl od těchto her se dramatici in-yer-face snaží vyhýbat jakýmkoli morálním apelacím a to, co se na scéně odehrává, nemusí být v souladu s morálkou naší doby. V souvislosti s kýbly krve si nelze nevzpomenout na inscenování některých her Martina McDonagha. I jeho hry mají výrazně zábavný charakter.

V roce 1737 byla na Britských ostrovech zavedena cenzura, tím pádem se veškeré násilí a sexuální podtexty staly na divadle tabu. Všechny hry byly před zinscenováním čteny a posouzeny, zda nemají nevhodný obsah. Striktně zakázány byly nadávky, nahota, rouhačství a jiné výroky proti Bohu a církvi, politický radikalismus, zmínky o homosexualitě aj.

Násilí, tentokrát v žánru komedie, přináší zpět na divadelní prkna John Millington Synge. Hlavní představitel černé komedie Hrdina západu (*The Playboy of the Western World*, 1907) Kristy Mahon se stal z obyčejného mladíka hrdinou v okamžiku, kdy se pochlubil, že zabil svého otce. Je úspěšný i u Pegeen, která se do něj zamiluje. V okamžiku, kdy se zjistí, že svého otce jen zranil, se od něj celá vesnice distancuje a prohlašuje ho za lháře. Proto svého otce „zabíjí“ podruhé a naštěstí opět neúspěšně, což mu zachrání život, jinak by byl oběšen. Historiky o zabitém otci, o zmrzačených ovcích nebo o vykopnutém oku policisty mají u místních, stejně jako u diváků, úspěch a zábavnou funkci, na jevišti však nedojde k žádnému krveprolití. Tato černá komedie vyvolala bouřlivé reakce a odmítnutí Syngeova díla, které obviňovali ze stereotypizace a amorality. V Syngeově duchu pak pokračují další irští dramatikové včetně Seana O'Caseyho, Iana Murphyho a současných dramatiků. Černá komedie představuje další způsob, jak pracovat s násilím. V tomto duchu navazuje na Syngeovo dílo Martin McDonagh.

V tradici opravdu krvavého divadla pokračuje na konci devatenáctého století divadlo Grand Guignol. Založil je v Paříži v roce 1897 Oscar Metenier a Grand Guignol se ihned stalo velmi populárním. Mělo v repertoáru krátké hry,

⁴² An account of the props required for George Peele's *The Battle of Alcazar* (1594), for example, lists three vials of blood and a sheep's lungs, heart, and liver. Kyd's *Spanish Tragedy* calls for an arbor with a dead body swinging from it. Amanda Mabillard, „Violence in Shakespeare's Plays,“ *Shakespeare Online* 2000, accessed December 7, 2010, < <http://www.shakespeare-online.com/plays/violenceinshakespeare.html> >.

většinou hororového charakteru, plné do detailu vylíčeného násilí. Typické představení Grand Guignolu bylo složeno z pěti až šesti krátkých her, ať už to byly frašky se sexuálním podtextem či detektivky. Nejtypičtější pro večery Grand Guignol však byla hororová hra.⁴³

Objevovaly se v nich postavy prostitutek, podvodníků a žebráků, které pobuřovaly nejen svým zevnějškem, ale také sprostou mluvou. V Metenierově hře se na divadelním jevišti poprvé objevila postava prostitutky. Metenier zpracovával téma duševních chorob, zločinů a všeho, co bylo ve společnosti tabuizováno, a to s jediným cílem. Divadlo chtělo šokovat obecnost. Podle Clare Wallaceové je Grand Guignol předchůdcem moderního filmu ve zobrazování násilí.⁴⁴

Ve Velké Británii se tento typ divadla neuchytil hlavně kvůli cenzuře. Bylo zakázáno i hostování společností na ostrovech. Druhá světová válka se vším utrpením a strastmi znamenala pro Grand Guignol postupný úpadek a zánik tohoto fenoménu, ke kterému došlo definitivně v roce 1962. „Před válkou každý věřil, že to, co se děje na scéně, je nemožné. Nyní víme, že tyto, ale i horší věci jsou v reálném světě uskutečnitelné... Nemůžeme se nikdy vyrovnat Buchenwaldu,“⁴⁵ řekl jeho poslední ředitel, Charles Nonon. Grand Guignol neměl nikdy tendenci vystupovat jako realistické divadlo, jeho cílem bylo vtáhnout diváka do světa fiktivního, ve kterém je vše možné. Hrůza, násilí a brutalita měly zábavnou funkci, podobně jako u alžbětinského divadla. Dodnes existují divadla, která navazují na tradici Grand Guignol jak ve Francii, tak ve Velké Británii. Jedním z takových divadel je divadlo Union v Southwarku v jižním Londýně, které již několik let pořádá večery Grand Guignol v rámci festivalu *Sezóna hrůzy*.

Dalším zlomem v britské divadelní tvorbě na byl John Osborne a jeho hra *Ohlédni se v hněvu* (Look Back in Anger, 1956). Osborne svou tvorbou aktivně bojoval proti normám a divadelní cenzuře na Britských ostrovech. Svou hrou šokoval a provokoval, a to především použitým vulgárním jazykem a také tématy, o kterých psal. Osborna můžeme v mnoha ohledech považovat za otce

⁴³ see www.grandguignol.com

⁴⁴ see Clare Wallace, *Suspect Cultures* (Praha: Literaria Pragensia, 2006).

⁴⁵ "Before the war, everyone felt that what was happening onstage was impossible. Now we know that these things, and worse, are possible in reality... we could never equal Buchenwald " Charles Nonon qtd in Time, 30 November 1962, accessed on <<http://www.grandguignol.com/time1962.htm>>.

divadla in-her-face. *Ohlédni se v hněvu* je ostrou kritikou Osbornovy doby. John Heilpern upozorňuje na to, že „hra se stala národním fenoménem, protože veřejnost byla připravena slyšet to, co musel říct. Potřebovali to slyšet.“⁴⁶ Jako jedna z mála her je silně spojena s polickou situací a problémy se Suezským kanálem z téhož roku, a tak se rok premiéry 1956 vtiskl do paměti nejednomu Britovi.

Jimmy Porter, hlavní hrdina Osbornova dramatu, je mladý vzdělaný muž, jemuž chybí ambice. Je věčně nespokojený s politickou situací, každodenními starostmi a hlavně se svou ženou Alice. Té vyčítá její aristokratický původ a fakt, že jej Alicina rodina nikdy nepřijala. Místo, aby s Alicí, která se své rodiny vzdala, v klidu žil, neustále ji napadá a psychicky jí ubližuje. Jde o psychické týrání, kterého se na Alici dopouští. Se svou ženou nedokáže soucítit ani v okamžiku, kdy mu přijde říci, že potratila. Jimmy však Alici miluje. Ubližuje jí, ale ubližuje i sám sobě. Podle slov Alice se Jimmy narodil do špatné doby. Patří spíše do francouzské revoluce, se svými ideály ohledně rovnosti lidí. Není ambiciózní, se svým vzděláním vede obchod se sladkostmi. Je jasné, že Jimmyho vulgárnost a slovní projev typického diváka šokovaly a hra vyvolala velký rozruch také díky faktu, že kritizuje měšťáctví.

Osborne svým zcela novým přístupem otevírá dveře tzv. dramatu u kuchyňského dřezu (kitchen sink drama). Tento typ dramatu dostal své pojmenování podle místa děje a zpracovávaných témat; divadelní hry se odehrávaly doslova u kuchyňského dřezu: v domovech hlavních představitelů, kteří mluvili hovorovým jazykem o všedních věcech a problémech. Jejich mluva i domácí prostředí odhalovaly ty nejintimnější detaily životů postav. Domácí realismus měl za cíl šokovat svou obyčejností a tvrdostí publikum a kritizovat společenské problémy své doby. O čtyřicet let později se pod záštitou divadla Royal Court dělo něco obdobného. Mladí dramatikové, podobně jako dříve John Osborne, šokovali publikum svým stylem, scénografií, použitým jazykem, intimitou prostředí a aktuálností zpracovaných témat. Tentokrát však

⁴⁶ The play became a national phenomenon because the public was ready to hear what he had to say. It needed to hear it.

John Heilpern, „Look Back at Osborne,“ *American Theater* 59, no 1(March 2007): 80-86, <http://www.proquest.com/pqdauto>.

jejich díla nepodléhala žádné cenzuře a proto si mohli dovolit o všem mluvit explicitně a daleko vulgárněji, než jak tomu bylo dříve.

Šedesátá léta pokračují se skutečně konfrontačním divadlem, ve kterém můžeme vidět další inspirační zdroj, ne-li samotný počátek divadla in-yer-face. Divadlo Royal Court začalo uvádět nové hry Johna Ardena, Arnolda Weskera, Davida Mercera, Davida Rudkina, Joea Ortona a Edwarda Bonda, které se, inspirovány Johnem Osbornem, zaměřily na chudé a hendikepované jedince z nižších tříd. Aby se autoři vyhnuli cenzuře Lorda Chamberlaina, které neuniklo sebemenší slovo či obraz, pořádali divadelní představení v klubech pro uzavřené publikum. Na scéně se objevila nahota, postavy jsou svým chováním kruté a společnosti je tak v hrách nastaveno zrcadlo, které odráží obraz její doby.

Trochu jiným směrem se ubíral britský divadelní režisér Peter Brook. Společně s Charlesem Marowitzem a Royal Shakespeare Company produkuje v letech 1964 - 1965 sezónu „Divadla krutosti“. Měli za cíl prozkoumat a následně zrealizovat Artaudovu vizi divadla na divadelních prknech. Jak uvádí sám Brook, ve svých experimentech byli silně ovlivněni Artaudovým divadlem krutosti, na druhou stranu šli v mnohém ještě dál než Artaud sám.⁴⁷ Sezóna byla nabita kontroverzními a provokativními improvizacemi a tituly, jako byl veleúspěšný *Marat/Sade* (The Marat/Sade, 1963) Petera Weisse, improvizací večery, tříminutová hra Antonina Artauda *Proud krve* (Spurt of Blood, 1925), *Paravány* (The Screens, 1966) Jeana Geneta aj.

Brook píše ve svém úvodu ke hře Petera Weisse *Marat/Sade* o své tvorbě následující: „Mým záměrem bylo divákovi jednu vrazit do obličeje, polít ho ledově studenou vodou, aby si uvědomil a vstřebal, co se mu právě stalo, kopnout ho mezi nohy a pak ho znovu vzpamatovat.“⁴⁸ Po přečtení této pasáže si nelze nevybavit Sierzovu definici divadla in-yer-face. Brook se pokusil demonstrovat, že „divákova pasivní role během představení není zárukou jeho

⁴⁷ Peter Brook in Richard Lee Gaffield-Knight, *Antonin Artaud In Tudory, Process and Praxi or, for Fun and Prophet*, accessed November 29, 2010, <http://www.cyberpagedd.com/gaffield_knight/academic/antonin_artaud.htm>, 111.

⁴⁸ The intention was to crack the spectator on the jaw, then douse him with ice-cold water, then force him to access intelligently what has happened to him, then give him a kick in the balls, then bring him back to his senses again. In Richard Lee Gaffield-Knight 57.

bezpečnosti v divadle, které nerozděluje sen od reality.“⁴⁹ A tak vtáhl pasivního diváka do děje už jen na základě jeho přítomnosti.

Šoková terapie šedesátých let pokračovala hrou Edwarda Bonda *Spaseni* (Saved, 1965), jejíž premiéra se odehrála v divadle Royal Court, avšak jako součást soukromé produkce English Stage Society, aby obešla cenzuru Lorda Chamberlaina, který inscenaci neschválil. Byla to poslední hra, která byla oficiálně zakázána.⁵⁰ Hra je ostrou kritikou společnosti mladých nezaměstnaných lidí první poloviny šedesátých let, kteří ve svém životě nemají žádné cíle. Na rozdíl od Osbornových postav se ty Bondovy dopouštějí nejen psychického, ale hlavně fyzického teroru, kvůli kterému se hra zařadila mezi šokující a kontroverzní díla. Vrcholem krutosti Bondovy hry je scéna, ve které skupina mladíků, v čele s vlastním otcem, ukamenuje křičící dítě v kočárku.

Od šedesátých let se tedy na divadle systematicky bortí tabu nastolená dlouholetou cenzurou na britských divadelních prknech. Klima ve společnosti se na konci šedesátých let změnilo a se zrušením cenzury se experimentům a provokacím dostávalo podpory od samotného publika. Na scéně se objevila nahota (John Arden: *Harold Muggins Is a Martyr*, 1968), sex (Kenneth Tynan: *Oh! Calcutta!*), později pornografie, masturbace a otevřené promluvy postav o sexu, což bylo do konce šedesátých let zcela nemožné.

Na konci šedesátých let a převážně v letech sedmdesátých se ke slovu dostaly také dramatičky. Ty v duchu feminismu přinesly na divadelní prkna otázku, co vše si na veřejnosti může dovolit žena. Jednou z prvních byla Jane Ardenová, která ve hře s trefným názvem *Vagina Rex a plynová trouba* (Vagina Rex and the Gas Oven, 1969), který sám o sobě pobuřoval, mluví o násilí páchaném na ženách a ve stejném duchu je toto násilí pácháno i na divácích v hledišti. Ženy, stejně jako dříve muži, začaly na divadelních prknech otevřeně mluvit o sexu, homosexualitě, znásilnění apod.

Co však pobuřovalo britské publikum nejvíce bylo sexuální násilí. Hra Howarda Brentona *Římané v Británii* (The Romans In Britain, 1980) je v tomto ohledu jednou z nejkontroverznějších. Autor ve hře přináší paralelu mezi invazí Římanů do Velké Británie v roce 54 př. n. l. a současnou přítomností britských

⁴⁹ ...the spectator's passive role in the theatre is no guarantee of safety where dream and reality cannot be kept apart. Richard Lee Gaffield-Knight 127.

⁵⁰ Cenzura byla zrušena v roce 1968.

vojsk na území Severního Irsku. Politický rozměr hry však není diskutován tak často jako scéna, ve které dochází k análnímu znásilnění druida Římanem.

Edward Bond a Howard Brenton společně s Howardem Barkerem jsou někdy označováni za „nové jakobíny“ (New Jacobeans). Mezi sebou a s jakobínským divadlem je spojovalo téma násilí. J. R. Taylor o „nových jakobínech“ píše:

Znovu a znovu tyto dramatiky přitahují témata jako vražda dítěte, vražda se sexuálním podtextem, znásilnění, homosexualita, transvestitismus, církevní fanatismus, posedlost mocí, sadismus, masochismus. Přestože se u jednotlivých her a spisovatelů mění úhel pohledu na tato témata, můžeme si být předem jisti alespoň jednou věcí: úhel pohledu nebude nikdy snadno přijímaný a předvídatelný.⁵¹

Zrušení cenzury přineslo otevřenost, nová témata a plno divadelních experimentů. Divadlo se tak stává otevřenou platformou, daleko svobodnější než jiná média, která podléhají cenzuře i nadále. Bylo by vyčerpávající a neúčelné podávat sáhodlouhý seznam všech kontroverzních her, které se objevily na divadelních prknech od šedesátých let až do současnosti. V této kapitole jsme se seznámili s těmi nejdiskutovanějšími, a to s účelem uvést příklady inscenací, které odrážejí změny v dramatické tvorbě posledních tří desítek let. Násilí, krutost a otevřenost se stávají nedílnou součástí dramatické tvorby. Pravděpodobně, jak říká J. R. Taylor, „ve světě, ve kterém nyní žijeme, může být dark fantasy a krutá komedie nejpřímější a možná i jediný možný způsob, jak říct pravdu, a to bez ústupků.“⁵²

⁵¹ Again and again these dramatists are attracted to such subjects as child murder, sex murder, rape, homosexuality, transvestism, religious mania, power mania, sadism, masochism. And although the angle of approach to these subjects varies enormously from play to play and writer to writer, one thing at least we may be sure about in advance: that it will not be any easily predictable, accepted angle.

John Russel Taylor in Graham Saunders, *Love Me or Kill Me: Sarah Kane and the Theatre of Extremes* (Manchester: Manchester University Press, 2002), 19.

⁵² in the world we live today, dark fantasy and savage comedy may well be the most direct, may even be the only possible way, of telling the truth without compromise.
John Russel Taylor in Saunders 27.

Divadlo in-yer-face v mnohém čerpá z britské divadelní tradice. Nová témata a tabu zbouraná dramatiky sedmdesátých a osmdesátých let připravila půdu pro dramatiky in-yer-face. V devadesátých letech se však hry plné násilí přenesly z ryze soukromých malých scén na scény velkých důležitých divadel a staly se pro svou dobu typické. Divadlo in-yer-face se od předešlých generací dramatiků liší i v jiné věci. Je to větší otevřenost, hrubost, smělost zobrazovat společenská tabu ještě výrazněji a šokovat. Násilí je inscenováno naturalisticky do sebemenšího detailu, nestačí již náznaky. Důvodem může být to, jaký svět dramatikové in-yer-face zobrazují. Pohybujeme se v postmoderní globální vesnici, ve které se paradoxně spíše vzdalujeme, než přibližujeme, a násilí je jedním z mnoha projevů naší vlastní ztracenosti a bezradnosti. Konzumní společnost, terorismus či drogy se stávají aktuálním tématem velké části her.

4 Mark Ravenhill

Velký divadelní sál Domu kultury v Ostravě-Porubě je zaplněn jen zpolovic. Všichni netrpělivě očekávají začátek divadelního představení Činoherního klubu Ústí nad Labem. Je to hlavně titul představení a slavné jméno divadla, spíše než autor či neznámí mladí herci, co přilákalo diváky sedící v hledišti. Na jevišti se objevují mladí muži a jedna žena v moderním oblečení, sálem zní hlasitá rocková hudba a první diváci začínají nevěřičně kroutit hlavou nad tématy, o kterých se herci baví. Jsou to drogy, sex a peníze. Jedna z postav se právě vrátila z odvykací kúry, chová se k ostatním, jako by je vlastnila. Na jeviště přichází drogový dealer a také mladý prostitut. Muži se líbají a svlékají, provozují sex ve zkušebních kabinkách obchodu s oblečením a přitom mají potřebu neustále opakovat, že o nic nejde a vše je jen pouhá transakce. Hra, která volbou témat a charakterů postav připomíná spíše film než divadelní představení, nese jméno *Shopping and Fucking* s objasňujícím podtitulem *hra o nakupování a šoustání*. Podle názvu bylo téma hry předvídatelné, přesto je po přestávce hlediště skoro prázdné. Ti, kteří však zůstali až do konce představení plného střihů, hudby, mladých, nešťastných, avšak skvěle oblečených lidí, nemohou přestat tleskat. Odcházím z divadla s pocitem, který jsem ještě nikdy nezažila. Přestože byly na první pohled všechny postavy ze hry tak vzdálené a odlišné, v něčem byly totožné s mým vnímáním světa. Autor ve mně svým dílem nevyvolal odpor ani znechucení, ale zájem, zvědavost a empatii. Byl to Mark Ravenhill.

Mark Ravenhill je v současné době tvůrce již osmnácti divadelních her, adaptací, libreta, ale také herec, režisér a novinář. Narodil se v Hayward Heath v západním Sussexu v roce 1966, kde se již od útlého dětství věnoval divadlu. Se svým bratrem hrál divadlo ještě dříve, než ho poprvé navštívil. V letech 1984 - 1987 studoval anglický jazyk a divadelní vědu na Bristolské univerzitě, po škole drama sám vyučoval, pracoval pro divadelní společnosti a působil jako režisér na volné noze. Z jeho biografie snad stojí za zmínku fakt, že je homosexuál. Jeho partner zemřel na počátku devadesátých let na AIDS a u samotného Ravenhilla byl později diagnostikován virus HIV. Podle Ravenhillových slov bylo období partnerovy smrti a diagnostikování jeho

nemoci životní etapou, ve které si uvědomil svou potřebu převést na jeviště sám sebe a to, jak vidí svět.⁵³

Díky divadelním kontaktům začal spolupracovat s většími divadly a psát kratší divadelní hry pro festivaly, jako například *Blízko u tebe* (Close To You, 1993), krátkou komedii o randění s homosexuálním poslancem, kterou napsal pro London New Play Festival. Ravenhillovy hry sice oplývají kontroverzními tématy, ale jsou také plné chytrých dialogů. Takto popisuje hry ředitel festivalu Phil Setren.

Na premiéru krátké hry *Pěst* (Fist, 1995), konverzací dvou mužů o sexu, Ravenhill pozval Maxe Stafforda Clarka, spoluzakladatele souboru Out Of Joint a bývalého šéfa divadla Royal Court. Clark Ravenhilla následně oslovil a začali společně pracovat na celovečerní hře. Ravenhillův debut *Shopping and Fucking* (1996) vznikl celé měsíce v kolektivní souhře režiséra, herců a dramatika na základě improvizací, jako se to později stalo pravidlem u většiny jeho her. Dílo vyvolalo obrovskou publicitu už jen svým názvem a představilo Ravenhilla veřejnosti jako začínajícího nadějného dramatika.

Po kontroverzní a veleúspěšné prvotině Ravenhill napsal hry *Faust je mrtev* (Faust is Dead, 1997), *Věrně nevěrní* (Sleeping Around, 1998) a *Kabela* (Handbag, 1998). Hry nebyly příliš úspěšné a ve srovnání s Ravenhillovým debutem byly přijaty celkem vlažně.⁵⁴ V pořadí další hrou jsou *Polaroidy* (Some Explicit Polaroids, 1999), které v mnohém navazují na *Shopping and Fucking*.

Od roku 1997 začal Ravenhill pracovat pro autorskou divadelní společnost Paines Plough. V roce 2003 přibral umělecký šéf Národního divadla v Londýně Nicholas Hytner Ravenhilla do svého týmu. Postupem času se Ravenhillovy hry staly hravějšími a experimentálnějšími. Napsal muzikál *Domeček pro buzničky u matky Kapavky* (Mother Clapp's Molly House, 2000), rozhlasovou hru *Nakrm mě* (Feed Me, 2000), scénáře pro televizní seriály, články do kulturní rubriky deníku *The Guardian*. Ve své tvorbě Ravenhill nezapomíná ani na mladší publikum, kterému věnoval hry *Totálně nad věcí* (Totally Over You, 2003) a *Občanství* (Citizenship, 2005). V roce 2005 Ravenhill

⁵³ Mark Ravenhill, „A Tear in the Fabric: the James Bulger Murder and New Theatre Writing in the 'Nineties,“ *New Theatre Quarterly* 20, 4(November 2004) 305-314.

⁵⁴ Aleks Sierz i Michael Billington považují Ravenhillova *Fausta* a *Kabelu* jako nezdařilé.

herecky debutoval v hlavní roli svého monologu *Produkt* (Product, 2005), ve kterém poprvé přichází s tématem terorismu. Jeho divadelní tvorba se změnila a Ravenhill se začal soustřeďovat na politická témata.

Ve hře *Řez* (The Cut, 2006) se ocitáme na neurčitěm místě totalitního státu, který provádí svým obyvatelům operaci podobnou lobotomii. Divadelní hra *bazén – bez vody* (pool (no water), 2006) se zabývá tématem přátelství a závisti. Úspěšná umělkyně se stává obětí nepřejících přátel, kteří v životě nedokázali zhola nic a chtějí se zviditelnit na jejím vlastním neštěstí.

Za zmínku stojí každoroční Ravenhillova účast na edinburském divadelním festivalu. V roce 2007 se na něm podílel s projektem *Ravenhill k snídani* (Ravenhill for Breakfast, 2007). Během edinburského festivalu napsal každý den jednu jednoaktovou hru. Celkem šestnáct divadelních her uvedla v následujícím roce londýnská divadla pod názvem *Zamířit/vystřelit/zopakovat* (Shoot/Get Treasure/Repeat, 2008). Ústředním tématem celého epického cyklu je válka proti terorismu a způsob, jak se s ním vyrovnává západní civilizace a jedinci v ní. Přestože se zpočátku Ravenhill vymezoval jako autor, který se nesnaží moralizovat, z jeho her cítíme stále silnější morální apel.

V roce 2009 bylo v berlínském Schaubühne uvedeno drama *Támhle* (Over There, 2009); příběh dvojčat Franze a Karla, oddělených Berlínskou zdí. Ravenhill napsal *Támhle* k dvacetiletému výročí jejího pádu. Po sjednocení Berlína se bratři po dlouhé době setkávají a Karl se stěhuje za Franzem na západ. Se svým dvojčetem však nedokáže držet krok. Bratři chtějí být jedním člověkem a tak Franz zabíjí Karla a sní jej. Smrt Karla symbolizuje zánik Východu, který není schopen konkurovat rychlému konzumnímu Západu. Není to však Západ, který Ravenhill opěvuje. Ravenhill si ve hře klade otázku, nakolik se Východ musel vzdát svých hodnot a životního stylu a zdali je vše, v čem na Západ navázal, pozitivní. Sandra Wickertová popisuje ve své recenzi německou premiéru hry: „Synovým atributem je houbička na nádobí, popel otce představuje balíček mouky z britského Tesca a zeď je postavená z krabic ze supermarketu.“⁵⁵ Supermarkety, papírové krabice a plastické sáčky se

⁵⁵ The son is portrayed using a washing up sponge, the ashes of the father is a packet of flour from the British supermarket Tesco and the wall is formed from supermarket boxes. Sandra Wickert, „Over There in Berlin: A wall made out of supermarket boxes,“ trans. Annie Rutherford, accessed May 19, 2009, <<http://www.cafebabel.co.uk/article/30043/london-berlin-wall-over-there-review-play.html>>.

v inscenaci stávají symbolem západní společnosti orientované na konzum. Západ se ujímá slabého Východu, aby jej přetvořil k obrazu svému, což vlastně znamená jeho definitivní konec a přerod v konzumní společnost.

Divadlo Union v Southwarku pořádá večery věnované divadlu Grand Guignol a to v rámci festivalu *Sezóna hrůzy* s podtitulem *Divadlo děsu a Grand Guignol*⁵⁶ pořádaného experimentálním souborem The Sticking Place. Ravenhill se v roce 2007 zúčastnil festivalu se svou hrou *Rozparovač* (Ripper, 2007), v roce 2009 pak s jednoaktovou hrou *Experiment* (The Experiment) a v roce 2010 s hrou *Zóna zákazu vstupu* (The Exclusion Zone, 2010). Nejnovějším Ravenhillovým dílem je libreto k opeře *Intolerance* (Intolerance, 2010).

Srovnáme-li Ravenhillovy divadelní hry z devadesátých let s těmi z posledního desetiletí, vidíme v jeho tvorbě významný posun. Ravenhillova tvorba se stává ostřejší, explicitnější, je silně politicky a společensky angažovaná a antiglobální. Od počáteční kritiky konzumní společnosti a tendence zapojovat do svých her filozofické koncepce Michela Foucaulta a Jeana Baudrillarda, jasně viditelných ve hrách *Shopping and Fucking*, *Faust je mrvý* a *Polaroidy*, se hlavním Ravenhillovým tématem postupem času stává otázka subjektivity, relativity pravdy a vnímání reality. Ve svých nejnovějších dílech pak reaguje na konkrétní společenské, etické a politické problémy, ať už je to provádění testů na lidech (*Experiment*), válka proti terorismu (*Zamířit/vystřelit/opakovat*, *Produkt*), nebezpečí ideologií (*Řez*) či téma vyrovnávání se se socialismem a kapitalismem (*Támhle*).

4.1 Inspirační zdroje Marka Ravenhilla

Za své inspirační zdroje Mark Ravenhill považuje britského dramatika Martina Crimpa, především jeho tvorbu z osmdesátých let, *Prvotřídní ženy* (Top Girls, 1982) Caryl Churchillové či hru kanadského dramatika Brada Frasera *Neidentifikovatelné lidské ostatky a skutečná podstata lásky* (Unidentified Human Remains and the True Nature of Love, 1989). Nejsou to však jen konkrétní hry, které měly velký vliv na Ravenhillovu tvorbu. Je to také inscenační bravurnost Anthonyho Neilsona a divadelní jazyk a dialogy Davida

⁵⁶ v originále Terror Season : Theater of horror and Grand Guignol

Mameta. Kromě současných dramatiků upoutalo Ravenhillovu pozornost také koncept epického divadla a dílo Bertholda Brechta.

Z prózy jsou to pak, jak uvádí Aleks Sierz, severoameričtí autoři jako Douglas Coupland a jeho *Generace X* (Generation X, 1991), Jay McInerney a jeho román *Zářivá světla velkoměsta* (Bright Lights, Big Cities, 1984) či Dennis Cooper, kteří podle Ravenhilla dokázali mistrně vystihnout pocity mladé generace osmdesátých let a měli údajně na jeho tvorbu největší vliv.⁵⁷

Zabýváme-li se inspiračními zdroji Marka Ravenhilla, nesmíme opomenout také filozofické koncepce. Je to především levicová filozofie směřující proti konzumní společnosti a filozofie moci Michela Foucaulta, koncept metapříběhů Jeana Françoise Lyotarda a relativistická filozofie Jeana Baudrillarda, které Ravenhill velmi často (ač někdy velmi obecně) parafrázuje.⁵⁸ Ve hře *Faust (Faust je mrtvý)* se osoba Michela Foucaulta stala dokonce předlohou pro jednu z hlavních postav. Ve hře se objevují také Foucaultovy a Baudrillardovy filozofické myšlenky.

Ravenhillův debut bývá často spojován s divadelní hrou *Zpustošení* (Blasted, 1995) Sarah Kaneové, s filmem *Trainspotting* (Trainspotting, 1996) Irvina Welshe, či filmy Quentina Tarantina. Ravenhill se brání vidět jakoukoli spojitost mezi díly zmiňovaných tvůrců a jeho prvotinou, jelikož díla podle vlastních slov v době vzniku *Shopping and Fucking* neznal.

Ve svém článku z roku 2004 „Trhlina v konstrukci: vražda Jamese Bulgera a nová dramatika devadesátých let“⁵⁹ zmiňuje Ravenhill důvody, které ho vedly k psaní. Jak uvádí, sám si nebyl až donedávna vědom, co jej natolik ovlivnilo. Kromě zmiňované smrti jeho partnera v červnu roku 1993 to byl i případ úmrtí dvouletého Jamese Bulgera. Toho roku zaplavila zpráva o zabití malého Jamese všechny senzacechtivé i seriózní noviny. Skoro tříletý Bulger byl v únoru 1993 odveden z nákupního střediska Strand v Liverpoolu dvěma desetiletými chlapci, Robertem Thompsonem a Johnem Venablesem, kteří byli ze svého zločinu usvědčeni zásluhou záznamu videokamer. O několik dní později byl James Bulger nalezen u železniční tratě mrtev. Tělo jevílo známky sexuálního zneužití, dítě bylo zbito těžkou tyčí, ukopáno a ukamenováno.

⁵⁷ Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 124.

⁵⁸ Více k myšlenkám postmoderní filozofie především v díle Clare Wallace: *Suspect Cultures*.

⁵⁹ Mark Ravenhill, *A Tear in the Fabric* 308.

Ravenhill uvádí pro srovnání jinou, podobnou událost z přelomu šedesátých let, a to případ tzv. „vrahů z vřesoviště Saddleworth“ nedaleko Manchesteru, Myry Hindleyové a Iana Bradyho, kteří zabili celkem pět dětí. Zavedli je na vřesoviště, kde je Brady pohlavně zneužil, během týrání své oběti nahrávali, následně je zabili a pohřbili na místě činu. Oba případy jsou si podobné, avšak podle Ravenhilla ukazují určitý posun, ke kterému došlo ve společnosti:

Hindley a Brady své oběti nahrávali; Thompsona a Venablese sledovaly bezpečnostní kamery. Hindley a Brady byli dospělí; Thompson a Venables děti. Absolutně odlišné světy. Hindley a Brady patří do světa Johna Ortona, ve kterém se sexuální touhy skrývají za síťovanými závěsy, raného Edwarda Bonda, v jehož *Spasených* ztratili Pam a Fred veškeré mravní zásady. Má blízko ke Krappovi Samuela Becketta, který třídí a hromadí magnetofonové pásky. Zato Thompson a Venables a James Bulger – jak je dramaticky zobrazen jejich svět? Nákupním střediskem, videokamerou, dětskými vrahy. To vše muselo být bezpochyby v centru – i když ne explicitně – dramatu devadesátých let.⁶⁰

Hned několik dní po smrti Jamese Bulgera napsal Ravenhill svou první hru o mladé dívce, která ukradla dítě z nákupního střediska a zavraždila jej. Hra nebyla kvalitní, ani úspěšná, byla však začátkem Ravenhillovy dramatické tvorby. Ravenhill ve svém článku pokládá rétorickou otázku, kolik dalších in-ner-face dramatiků inspirovala, ať už vědomě či nevědomě, smrt Jamese Bulgera, která představovala nové společenské paradigma. James Bulger a jeho případ se pro Ravenhilla stal symbolem zbytečnosti, žalu, ošklivosti, bezútěšnosti a krutosti zmechanizované doby, ve které žijeme.

⁶⁰ Hindley nad Brady taped their victims; Thompson and Venables were watched by security cameras. Hindley and Brady were adults; Thompson and Venables children. Completely different worlds. Hindley and Brady belong to the world of Joe Orton, where the net curtains conceal primal desires; of early Edward Bond, where Pam and Fred in *Saved* have lost their moral compass. They belong with Samuel Beckett's Krapp, cataloguing and hoarding his tapes. And Thompson and Venables and James Bulger – what is the dramatic landscape that reflects their world? The shopping centre, the video camera, the child-killers. Surely these must have been at the centre – if not in directly – of the drama of the 'nineties. Mark Ravenhill, *A Tear in the Fabric* 308.

4.2 Podstata zla, homo mechanicus a homo consumens

Současný svět, potažmo lidé, které Ravenhill ve svých hrách zobrazuje, se podobá světu, který ve své knize *Lidské srdce* (The Heart of Man, 1965) o několik desetiletí dříve popsal Erich Fromm. Fromm se pokouší nalézt podstatu zla, ze kterého pramení destruktivní násilí, které je pro něj specificky lidský jev. Klade si otázku, zda je člověk od základu zlý nebo dobrý a dále pak, jestli je zlo v člověku vrozené nebo je-li páchání zla volbou každého jednotlivce. Fromm nesouhlasí s koncepcí vrozeného zla, jak jej popisuje například Konrád Lorenz a s kterou se seznámíme v následující kapitole.⁶¹

Fromm neodsuzuje veškeré násilí. Jisté druhy násilí jsou typické pro zvířata i lidi a mají svou opodstatněnou funkci. Fromm rozebírá násilí hravé, které má většinou podobu her a rituálů, obranné násilí sloužící pro zachování existence. Další násilí, kterému se věnuje, je násilí vytvářené frustrací, násilí za účelem pomsty či násilí jako určitá kompenzace.

Oproti tomu však existuje také násilí proti životu, které se vyskytuje pouze u člověka. Jedině člověk zabíjí z potěšení, pociťuje při tomto aktu uspokojení. Touhu zabít nelze přičíst instinktům a člověk je tedy za své činy plně zodpovědný.

V rámci své teorie navazuje Fromm na freudovskou koncepci životního instinktu (eros) a instinktu k smrti (thanatos), kterou dále rozvíjí a přichází se syndromem růstu a rozpadu, na nichž vysvětluje lidský přístup ke zlu a násilí. Syndrom růstu vychází z Freudova životního instinktu. Syndrom růstu je podle Fromma rozvíjen láskou k životu, volí dobro a pozitivní vývoj kupředu, směřuje člověka k tzv. biofilní orientaci. Biofilně orientovaný jedinec miluje život a těší se ze všech krás, jež nám žití přináší. Je tvůrčím typem, který se pokouší osobně růst ve všech oblastech života. Ten, u něhož převládá biofilní orientace, má plnohodnotné mezilidské vztahy, zdravé sebevědomí, kladné sebepojetí a žije tak v klidu, lásce a míru, protože ctí dar života. Biofilně orientovaný člověk se vyhýbá násilí a je proti veškerému zlu.

⁶¹ Více Lorenz, Konrád. *Takzvané zlo*.

Proti Lorenzově teorii vrozeného násilí se staví ve své práci i Hannah Arendtová. Odpírá násilí animalitu či iracionálnost a bere jej jako racionální volbu člověka.

Syndrom rozpadu naopak zahrnuje lásku ke smrti a je blízce spjat s Freudovou koncepcí instinktu smrti a análně sadistickým charakterem jedince. Syndrom rozpadu směřuje jedince k nekrofilní orientaci a nutká jej „ničit za účelem zkázy a nenávidět za účelem nenávisi,“⁶² jak píše Fromm. Jedinci se syndromem rozpadu volí zlo a násilí dobrovolně, jako prostředek zkázy sama sebe a jiných. Lidé, kteří touží po vlastní zkáze a užívají si nenávisi vůči sobě i ostatním, jsou jedinci se silně dominantní nekrofilní orientací. Nekrofil je ten, který miluje smrt. Fromm však termín nekrofilie používá v neobvyklém významu. Většinou toto slovo označuje sexuální perverzi, touhu mít styk s mrtvolou a nebo být alespoň v její přítomnosti, u Fromma jde o destruktivní tendence vůči životu vlastnímu i jiných.

Syndromy růstu a rozpadu jsou přítomny v každé z lidských bytostí a ve své extrémní podobě jsou zhoubné. To, jaký syndrom u jedince převažuje, nezáleží jen na něm samotném, ale také na společnosti, ve které žije. Bezpečná, spravedlivá a svobodná společnost vychovává biofilně orientované jedince, zatímco absence těchto kvalit produkuje jedince s převažující nekrofilní orientací.

Fromm upozorňuje na velké nebezpečí své doby: lidské dějiny jsou dějinami násilí, plné válek a ozbrojených konfliktů. Současné politické dění nijak nezpochybňuje předpoklad, že tomu tak bude i nadále. Od dob minulých se však změnilo podstatné – Fromm mluví o hrozbě nukleární války, která postrádá, na rozdíl od válek předešlých, jakékoli rozumové zdůvodnění, jelikož by znamenala destrukci celého světa. Podle Fromma je už samotná možnost takového konfliktu důkazem převládající nekrofilní orientace v lidské společnosti.

Moderní industriální společnost Fromm popisuje velmi negativně. Jako její hlavní cíl vidí produkci a s ní spojenou konzumaci. Konzumní společnosti jde hlavně o produkci, vlastnění a získávání čím dál tím více majetku, který vlastně jedinec nepotřebuje a tento koloběh jeho život mechanizuje. Člověk trpí iluzí, že má více ze života, když vlastní více věcí. Frommova moderního člověka „uchvacuje více manipulace s anorganickými, mechanickými věcmi než sám život.“⁽⁴³⁾ Více se zajímá o produkty a mechanické věci než o život a lidi

⁶² Erich Fromm, *Lidské srdce*, trans. Miroslav Zůna (Praha : Nakladatelství Josefa Šimona, 1996), 16.

kolem sebe. Takového moderního člověka Fromm nazývá člověk organizace, člověk automat, homo consumens či homo mechanicus (45). Je produktem doby, ve které lidi přeměňují sebe a ostatní lidi ve zboží. K této tendenci přispívá také zvýšená míra byrokratizace v naší společnosti coby nezbytná součást industrializace a rozvoje, která vede k ještě větší anonymitě. Statistická data o chování většiny jsou důležitější než jednotlivci. Lidé žijící v takovém systému se stávají lhostejnými k životu svému i druhých, k přítomnému zlu, a dokonce je přitahuje smrt. Naše životní orientace směřuje ke smrti a je tedy nekrofilní.

Jako další důkaz rostoucí nekrofilní orientace ve společnosti Fromm uvádí rostoucí zálibu v brutalitě a násilí na televizních obrazovkách, v novinách a jiných médiích. Doba sice táhne k nekrofilii, Fromm však upozorňuje, abychom nezapomínali na to, že volba mezi láskou k životu a láskou k smrti je na každém jedinci.

Moderní zmechanizovaná společnost je přesně téma, které Ravenhill zpracovává ve svých dílech a kterému se budeme věnovat. Je to moderní doba homo mechanica, který se ztrácí v konzumu a začíná být lhostejný k vlastním citům, k citům ostatních, rezignuje na kvalitní život a upíná se ke konzumu. Násilí je pro něj vítaným zpestřením, vůči kterému je imunní a lhostejný, stejně jako vůči zlu a krutosti. Ravenhillovy postavy jsou kruté a pěstují v sobě nekrofilii. Na otázku, zda je to výsledek doby, ve které žijí, nebo jejich vlastní volba, nám Ravenhill neodpovídá. V následující analýze her *Shopping and Fucking*, *Faust (Faust je mrtvý)* a *Polaroidy* se budeme věnovat podrobněji obrazu zmechanizovaného člověka a jeho motivům ke krutému a lhostejnému chování. Práce používá Frommovy termíny biofilní a nekrofilní tak, jak je chápe a definuje Fromm.

4.3 Nejen o „nakupování a šoustání“

Největší hřích je být nevšímavý (G. B. Shaw)⁶³

Hra *Shopping and Fucking* šokovala veřejnost už svým názvem, proto musela být produkována a uváděna na plakátech, v programech a novinách ve formátu *Shopping and F***ing*, případně druhé slovo uprostřed graficky protínala vidlička. Jak píše Aleks Sierz, „fork“ se blíží výslovností slovu „fuck“ a nebylo v tomto kontextu použito poprvé. Stalo se tak kvůli platnému zákonu z roku 1889, podle kterého se v reklamách a na veřejných místech, v tisku a na plakátech zakazovalo jakékoli slovní spojení naznačující pohlavní styk. Zákon tak bojoval proti veřejné prostituci.

Hra *Shopping and Fucking* byla mezinárodně úspěšná, dvakrát se hrála na West Endu, dočkala se národního i mezinárodního turné, byla okamžitě inscenována ve Spojených státech, v desítkách evropských zemí a přeložena do několika jazyků. Hra byla původně napsána pro hlediště s kapacitou 65 míst, postupem času však ovládla velká, dokonce i národní divadla v Evropě. Přestože *Shopping and Fucking* vyvolalo velkou publicitu a vyneslo Ravenhilla do pozice spoluzakladatele divadla in-yer-face, na rozdíl od prvotiny Kaneové byly kritiky na Ravenhillovu první celovečerní hru celkově pozitivní.⁶⁴ Kritikové i veřejnost přijali Ravenhilla daleko smířlivěji než *Zpustošené*. Pro ilustraci uvádím úryvek z recenze na newyorskou inscenaci, která zároveň přesně vystihuje obsah *Shopping and Fucking*:

⁶³The worst sin is being indifferent.

G. B. Shaw qtd in Quotationbook, accessed January 17, 2011, <<http://quotationsbook.com/quote/20723/>>.

⁶⁴ Srovnáme-li recenze na *Shopping and Fucking* na ostrovech a ve Spojených státech, kde měla hra premiéru v roce 1998, dojdeme k poznatku, že američtí kritici přijali Ravenhilla s větším kritickým odstupem. Nebyl pro ně svými tématy novým a tolik kontroverzním. Joseph Green ve své recenzi uznává důležitost témat, které se ve hře objevují. Kritizuje však Ravenhilla i Maxe Stafforda Clarka za nedostatečnou explicitnost. Pro americké publikum se zdá být divadlo in-yer-face, tedy divadlo do ksichtu málo „v ksichtu“. Stejně jako u Welschova *Trainspottingu* navrhuje Ravenhillově hře filmovou adaptaci, kde se nemusí „nic předstírat“, protože na filmovém plátně je sexuální akt reálnější než hraný v divadle. Nedostatek explicitnosti, jak slovní tak obrazové, vyčítá americké produkci i Les Gutman. Považuje Ravenhilla za nadějněho dramatika, který je však na počátku své kariéry, kritizuje nerozpracovanost a povrchnost dialogů i postav. Ravenhill není pro americké divadlo nijak zvláštní a revoluční, protože řada amerických dramatiků v čele s Tony Kushnerem a Davidem Mametem otevřeně píše o homosexualitě, kritizuje americkou konzumní společnost a politickou situaci.

Pokud vás nevyplaší název titulu, necouvnete před venkovní cedulí, varující před nechutným jazykem a neskrývaným sexem, neobtěžuje vás předstírání (rizikového) homosexuálního pohlavního styku, nevyvede vás z míry pohled na krev, dávení a bitku o jídlo, která se může rozšířit až do první řady hlediště, pak si rozhodně sedněte, uvolněte se a užijte si toto představení.⁶⁵

Začátek hry *Shopping and Fucking* se odehrává v bytě Marka, Lulu a Robbieho, kteří společně jedí a vzpomínají na okamžik, kdy se poprvé setkali. Jejich idylické soužití končí v okamžiku, kdy se Mark rozhodne ukončit svou závislost na drogách a odchází do léčebny. Robbie a Lulu si hledají práci a snaží se přežít. Lulu se seznamuje s obchodníkem Brianem, který jí nabídne práci v televizi, nejdříve však musí projít testem – prodat tři sta pilulek extáze. Vše se zkomplikuje ve chvíli, kdy Robbie namísto prodeje všechny pilulky rozdá. Lulu se společně s Robbiem snaží vydělat 3000 liber, aby mohli splatit dluh za drogy Brianovi, který jim hrozí fyzickým týráním. Mark se vrací z neúspěšné léčby a navazuje mezitím vztah s prostitutem Garym, kterému platí za sexuální služby. Postupem času se oba muži sblíží a Gary se Markovi svěruje se svou minulostí. Je mu teprve čtrnáct let a byl delší dobu zneužíván svým nevlastním otcem. Přestože se pokusil zneužívání ohlásit sociální pracovníci, nedočkal se žádné pomoci. Mark se do Garyho zamiluje, ten však nedokáže přijmout Markovu lásku, něhu ani pomoc. Hra vrcholí scénou, ve které Mark přivede Garyho domů k Lulu a Robbiemu a během hry na pravdu se Gary přiznává ke svému tajnému snu: být zneužit a umučen podobně jako jej mučil jeho nevlastní otec. Garyho sen trojice pomáhá za peníze realizovat, Garyho znásilní a zasadí mu smrtelnou ránu do konečníku. Díky penězům Lulu a Robbie splatí Brianovi dluh. Hra končí tam, kde začínala – v pokoji, kde Mark, Lulu a Robbie společně sedí a konzumují ohřáté jídlo.

Ve hře *Shopping and Fucking* jde skutečně hlavně o sex a nakupování. Tyto dvě aktivity zde k sobě mají blíž, než si leckdo dokáže představit. Sexuální

⁶⁵If the title doesn't frighten you away; if the signs outside the theater warning of explicit language and sex don't send you running to the hills; if simulations of (unsafe) homosexual sex don't offend you; if the sight of blood, regurgitation and a food fight that can extend into the first row of the audience doesn't gross you out; then by all means sit back, relax and enjoy the show. Les Gutman, „Shopping and Fucking. Review,“ *CurtainUp*, Nov 4, 1998, accessed May 20, 2009, <<http://www.curtainup.com/shopfuk.html>>.

styk a vzájemné vztahy jsou totiž pro hlavní představitele pouhými transakcemi jako je nákup zboží v obchodě. Postavy mezi sebou mluví ekonomickými termíny poptávky a nabídky, neboli *jazykem spotřeby*,⁶⁶ jehož základními termíny jsou peníze, prodej a nakupování. Nákupní historka na samotném začátku hry reflektuje to, jak postavy definují vzájemné vztahy. V ní Mark vzpomíná na první setkání s Robbiem a Lulu:

Je léto. Jsem v supermarketu. Je horko, potím se. Vlhko. Sleduju, jak ten pár nakupuje. Sleduju vás. A vy se smějete. Uvidíte mě a tak nějak hned pochopíte, že si vás vezmu. Víte, že nemáte na vybranou. Jste mimo hru. A ke mně přijde ten chlap. Je tlustej. Tlustej, vlasatej, navlečenej do lycry a povídá: Vidíš tamhle ty dva u jogurtů? No, povídá tlust'och, tak ty jsou oba moji. Patřej mi. Patřej mi, ale já je nechci – protože víš co? – je to šmejd. A já šmejd nechci. Nekoupíš je? Co stojej? Takovej šmejd. Co takhle...za dvacku. Jasně, za dvacku jsou vaši. Tak jsme si plácli. Dal jsem mu peníze. A došel si pro vás. Nemusel jsem nic říkat, protože vy jste věděli. Viděli jste tu transakci.⁶⁷

Láska se u Marka, Robbieho a Lulu proměnila ve vlastnictví, postavy postrádají vlastní identitu a odcizují se druhým i samy sobě tím, že se stávají jeden pro druhého zbožím. Jejich vztah vznikl na základě transakce, čemuž odpovídá i místo, kde se poprvé setkali – supermarket. Pro ilustraci zmiňují, jak výstižně charakterizoval společenské pozadí *Shopping and Fucking* Aleks Sierz: „Postavy jsou součástí supermarketové společnosti, ve které je každý na prodej a cokoli si můžete nechat zabalit.“⁶⁸ Ztráta identity a zdravých mezilidských vztahů má za následek anonymitu a vlastnění druhého odráží to, jak popisuje Erich Fromm homo mechanica. Lulu, Robbie a Mark jsou jeho představiteli, kteří přeměnili sami sebe ve zboží.

⁶⁶ language of consumption – takto charakterizuje používání ekonomického jazyka pro popis mezilidských vztahů například Aleks Sierz či Ken Urban.

⁶⁷ Mark Ravenhill, *Nakupování a šoustání* (Shopping and Fucking), trans. Jitka Sloupová In Svět a divadlo 4(2001): 106-144, 107. Další odkazy jsou uváděny v textu,

⁶⁸ Characters are part of supermarket society where everyone's for sale and anything can be packaged. Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 134.

Konzumace je jedinou útěchou postav, které mezi sebou ztratily opravdový kontakt a porozumění. Hotové jídlo a polotovary, které se na scéně několikrát objevují, reprezentují charakter konzumní společnosti. Jednou z vlastností hotového jídla je to, že je těžké se o ně podělit, jak vysvětluje Lulu: „Teda je to dost těžký se s někým dělit, protože ty porce jsou zvlášť navržený jako jednotlivý“ (132). I jídlo se tedy apriori stává individuální záležitostí. Tato a jí podobné scény implikují, že jestli nejsou tito lidé schopni podělit se o jídlo, nemohou vzájemně sdílet ani své city.

V okamžiku, kdy se Mark rozhodne odejít na protidrogové léčení, není schopen v sobě udržet ani trochu jídla, kterým ho Lulu krmí. Uvědomuje si, že nemůže stavět život na závislosti a definovat vlastní identitu na nezdravých vztazích a uspokojování potřeb. Jeho zvracení lze interpretovat tak, že tělo i mysl se brání jakékoliv další konzumaci.

Mark si uvědomuje, že je závislý i na lidech, což mu zabraňuje být sám sebou, a proto se pokouší všechny osobní vztahy převést na obchodní transakce. To je důvod, proč je pro něj historka o nakupování tak důležitá. Mark již ale nedokáže udržovat tyto *transakce* s Robbiem a Lulu, situace začíná být příliš osobní a emocionální, a proto odchází na léčení, kde se chce zbavit závislosti na drogách, ale i na Robbiem a Lulu. Má pohlavní styk s neznámým mužem v léčebně a poté hledá někoho, na kom by už nebyl závislý. Mark je člověk bez identity, což si plně uvědomuje, jak říká Garymu:

Moje osobnost je taková, víš? Moje část, co se stává závislou. Mám určitou tendenci sám sebe definovat čistě prostřednictvím vztahu k jiným jako k prostředku jak uniknout, jak se vyhnout poznání sama sebe. Což je potenciálně hrozně destruktivní. (119)

Mark považuje mezilidské vztahy za něco negativního, čeho se musí zbavit, protože nezná sám sebe a nedokáže mít zdravý vztah s druhým člověkem. Vztahy s ostatními lidmi však nejsou tím, co by Markovi ubližovalo. Je to jeho závislost a povrchnost, která mu zabraňuje vidět sebe samého a vymezit se vůči svému okolí. Bral drogy tak dlouho, že nedokáže rozpoznat své pravé city od těch chemicky vyvolaných. Tím, že od sebe odhání lidi, kteří jej milují, v sobě

jen podporuje nekrofilní orientaci, která postupně roste, stejně jako jeho bezohlednost vůči druhým lidem.

Anonymita, odcizení a přeměna vztahů ve zboží u postav postupně ústí v lhostejnost k životu a ignoraci násilí. Lhostejnost v postavách pěstuje syndrom růstu a jejich nekrofilní orientace se stává čím dál tím dominantnější. Lulu se stane svědkem přepadení obchodu a zavraždění prodavačky. Jedinou věc, kterou je schopna v ten moment udělat, je odejít. Lulu si na celou situaci vzpomíná: „A on ji bodá a bodá a já a ten s těma programama jsme prostě vyšli ven a šli dál. Každý jiným směrem. A já na to pořád musím myslet: proč jsme to udělali?“ (117) Lulu si vyčítá, že nijak nezasáhla a nepomohla prodavačce alespoň po přepadení, když už nic neudělala během něj. Přestože ženě nepomohla a byla vůči násilí apatická, vyčítá si své chování, což je znak biofilní orientace. Robbie je však v tomto ohledu zcela lhostejný a otevřeně pokrytecký: „Musejí na to bejt zvyklí. Co můžeš čekat – v noci v takovém kšeftu?“ (118) Bere celou situaci jako něco samozřejmého, něco s čím se nedá nic dělat. Všichni jsme si na ni zvyklí a nikdo ji nepovažuje za nic nenormálního. Snad nejlépe se však lhostejnost k životu druhého u Robbieho, Lulu i Marka projevuje v souvislosti s postavou Garyho.

Garyho příběh je ve hře centrální. Sierz považuje Garyho za „symbol přehlíženého zneužívání.“⁶⁹ Garyho nevlastní otec jej v jeho dětství zneužíval a Gary nepotkal za celý život člověka, který by mu dokázal pomoci a sdílel s ním jeho utrpení. S vidinou pomoci se obrátil na sociální pracovníci. Místo aby celou věc začala prošetřovat, zeptá se ho pouze na to, jestli otčím používá při styku kondom a na to mu pro otčima jako správný zmechanizovaný byrokrat podá letáček o bezpečném sexu. „A v očích měla ten pohled – jako---v očích měla hrůzu a povídá: Co mám podle tebe dělat?“ (123), popisuje celou událost Gary.

Velmi podobně reagují na Garyho utrpení i Robbie s Lulu – ignorují jej. V momentě, kdy poznává Robbieho a Lulu, je schopen s nimi sdílet svůj velký sen. Je to sen, který odhaluje zřůdnost otčímova zacházení a násilí, které je na něm pácháno. Gary nechce být milován, ale být vlastněn, nenáviděn, být jen pouhý odpad. Jediným Garyho snem je znovu se setkat se svým nevlastním

⁶⁹ ...a symbol of neglect abuse.
Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 131.

otcem, kterého si představuje jako mocného muže, který by jej nemiloval, ale pohrdal jím; jako mocného muže, který by mu ublížil: „Můj příběh takhle nekončí. Protože v mém příběhu vždycky něco drží. Zatáhne mě do pokoje, zaváže mi oči. Ale nešoustal mě. Teda ne on, ne svým ptákem. Je to nuž. Šoustá mě – to jo – ale nožem.“ (141 - 142) U Garyho zvítězil syndrom rozpadu a jediné, po čem Gary touží, je vlastní smrt. Gary zažil ve svém životě tolik krutosti, že už nemůže pokračovat dál. Naposledy promlouvá k Markovi:

Uděláš to? Chci abys to udělal. No tak. Ty to dokážeš. Protože on tam venku neexistuje. Ve mně je tohle neštěstí. Tenhle velký smutek ve mně bobtná, jako by měl bouchnout. Já jsem nemocnej a nikdy se neuzdravím...Chci to mít za sebou. A jinej konec neexistuje...Udělej to. Udělej to a já ti řeknu: „Miluju tě“(142).

Gary ve svém životě zná jen bolest a ponížení, které začal vyhledávat. Život je pro něj nesnesitelný do té míry, že s ním chce skoncovat, a tak nabízí Robbiemu a Lulu peníze na splacení dluhu a Markovi toužebně očekávané vyznání lásky za realizaci „snu“. Gary si svou nekrofilní orientaci nepěstoval sám. Byl to jeho nevlastní otec, který Garyho soustavně zneužíval, a také společnost, symbolizovaná sociální pracovníci, která se k němu místo pomoci otočila zády. Sociální pracovníci se v tu chvíli stává představitel byrokratizované a odlidštěné společnosti, která je lhostejná vůči utrpení jednotlivců. Místo toho, aby přemýšlela, jak Garymu pomoci, se snaží celou situaci ignorovat a přehlížet v zájmu vlastního dobra.

Podobně jako u Garyho, i u Robbieho, Lulu a Marka vítězí syndrom rozpadu nad syndromem růstu. Jak jinak lze interpretovat chladný přístup, se kterým trojice pomáhá pomocí vysněného nože Garymu skoncovat se životem, než jejich nekrofilní orientací, vzniklou v podhoubí konzumní společnosti orientovanou na transakce a vlastnění. Gary umírá kvůli svému otčímovi, ale rukou Marka, potažmo Lulu a Robbieho. Všichni výše jmenovaní jsou zodpovědní za Garyho zbytečnou smrt. V okamžiku, kdy by ke Garymu přistupovali jako k člověku a ne k věci, míra empatie a zodpovědnosti k lidskému životu by převýšila vlastní sobeckost a touhu po zisku. Dívat se na

Garyho jako na lidskou bytost, které mají povinnost pomoci, už však postavy nejsou schopny.

Konec hry přesto vyznívá až překvapivě smířlivě. Lulu, Robbie a Mark se opět krmí polotovarem, tentokrát jsou ale schopni se o individuální porce podělit. Ravenhill nám dává alespoň malou naději, že naše trojice není absolutně zkažená a je snad šance, jak se vrátit zpět k opravdovému životu; syndrom růstu nebyl ještě zcela udolán. Hra končí historkou o nakupování, což implikuje, že vztah mezi postavami se vlastně nijak nezměnil.

Již ve své první hře si Ravenhill klade otázku, která rezonuje celým jeho dílem. Je to otázka po vině a odpovědnosti za násilí, které se děje kolem nás. Pokud vidíme, že je na někom pácháno násilí a nic s tím neděláme, stáváme se součástí tohoto aktu? Určuje pasivita spoluvinu na zlu, které se stalo? Přestože se postavy snaží samy sebe přesvědčit, že tomu tak není, možná právě ono neustálé přesvědčování naznačuje, že trpí pocitem viny. Lulu si vyčítá, že nepomohla prodavačce v nouzi, je to ale jediný okamžik, kdy se ve hře objevuje pocit viny. Ve zbylých případech jsou postavy imunní vůči zlu, které ignorují nebo dokonce samy páchají.

V knize *O násilí* se Hannah Arendtová, píšící o moci a násilí ze sociologického a politického hlediska, zmiňuje o tom, jak se může násilí snadno vymknout kontrole.⁷⁰ Ve chvíli, kdy většina přihlíží nějaké akci, ať už je to přímo páchané násilí, nebo snaha o získání moci,⁷¹ stává se latentním spojencem těch, kteří násilí páchají. Lhostejnost dovedená ad absurdum je podle Arendtové největší banalitou zla.⁷² Mark, Robbie a Lulu jsou lhostejní vůči páchanému zlu a jejich lhostejnost přerůstá v páchání násilí na Garym.

Odpověď na otázku o zhoubnosti takové lhostejnosti zůstává v případě *Shopping and Fucking* otevřená, nebo alespoň není explicitně vyřčená. Ravenhill se nesnaží moralizovat. Otevírá problém, klade otázky, ale nechá

⁷⁰ Hana Arendtová, *O násilí*, trans. Jiří Příbáň, Petr Fantys (Praha : Institut pro středoevropskou kulturu a politiku, 1995), 40.

⁷¹ Podle Arendtové nesmíme tyto dva pojmy směřovat, protože jsou k sobě v protikladu – absolutní moc znamená absenci násilí. „Kde jedno vládne absolutně, druhé schází“ (43)

⁷² Více na toto téma: Hana Arendtová, *Eichmann v Jeruzalémě* (1963) Postoj Arendtové bývá často špatně chápán v tom smyslu, že podceňuje/banalizuje zlo. Jejím cílem je ale spíše ukázat, jak snadno může určitá ideologie a míra byrokratizace vést ke zlu, násilí a agresi páchané lidmi s dobrým úmyslem vyhovět. Právě proto vidí ve své knize Eichmanna spíše jako oběť systému. Eichman byl vlastně svědomitým úředníkem, který plnil zákony Třetí říše a Hitlerovy rozkazy, spíše než nelítostný člověk, který by se uspokojoval vražděním tisíce Židů.

diváka, aby si na ně odpověděl sám. Jeho záměrem je ukázat svět, jak jej vidí on – svět plný násilí, ke kterému se mnoho lidí staví zády, protože to není „jejich“ problém. Snaží se naznačit to, co můžeme najít i v myšlence Elieho Wiesela - spisovatele, filozofa a nositele Nobelovy ceny za mír: „Je zde jeden větší nepřítel než beznaděj: lhostejnost. Lhostejnost je nepřítelem v každé oblasti lidské kreativity. Lhostejnost vůči zlu je horší než zlo samotné, protože je navíc sterilní.“⁷³ Důvodem, proč Ravenhill scénu znásilnění a smrti Garyho umístil na jeviště, je autorova snaha konfrontovat diváky s násilím, před kterým často ve své životní realitě unikají a tváří se, že je nevidí.

Ve hře *Shopping and Fucking* stojí v centru příběhu postava zneužívaného Garyho, ve druhém Ravenhillově dramatu *Faust (Faust je mrvý)* je to Donny – postava velmi podobná Garymu. Ústředními postavami ve *Faustovi* jsou však Pete, syn Billa Gatese, a Alain, jakýsi amalgám Michela Foucaulta, Jeana Baudrillarda a Francise Fukuyamy, nebo lépe řečeno jejich filozofie, kterou před napsáním hry Ravenhill horlivě studoval.⁷⁴ Pete i Alain ztratili kontakt se světem – Alain se ponořil do akademické práce, Peta pohltit virtuální svět internetu, na kterém provozuje stránku o sebepoškozování a utíká před svým otcem Billem (nejspíš Gatesem), kterému ukradl disketu s důležitým softwarem. Svou cestou pouští se společně pokouší nalézt sami sebe. Jejich vztah je založen na sexu, společných prožitcích a drogách.⁷⁵ Alain a Pete mají hodně společného s hlavními představiteli předešlé hry. Během výletu naváží kontakt s mladým Donnym, který je fascinován Petovým serverem. Aby Donny dokázal, že vše, co říká, je pravda a ne pouhé chlubení se po internetu, před webovou kamerou spáchá v přímém přenosu sebevraždu.

Alain je vášnivý filozof a rozebírá s Petem dva příběhy, které jsou pro hru velmi zásadní. Ravenhill se zde inspiruje Baudrillardovými hypotézami o povaze krutosti a svádění: „Jedna Holanďanka byla v roce 1981 služebně v Tokiu a seznámila se tam s japonským podnikatelem. Pozval ji na večeři. Recitovala mu své verše. Recitovala a on začal střílet. Střelil ji několikrát. Pak ji

⁷³ Only one enemy is worse than despair: indifference. In every area of human creativity, indifference is the enemy; indifference of evil is worse than evil, because it is also sterile. Ellie Diesel qtd in *iwise* < <http://www.iwise.com/N0uYM>>.

⁷⁴ see Wallace, Clare. Mark Ravenhill: Plagiarism, Play or Critique? in *Suspect Cultures: Narrative, Identity, Citation in 1990s New Drama* (Praha: Litteraria, 2006).

⁷⁵ Sierz uvádí, že když Foucault přednášel v Americe, měl podobný osud jako Alain – cestoval s jedním ze svých studentů, s kterým měl milostný vztah.

rozsekal, dal si ji do misky a snědl ji“.⁷⁶ Druhý příběh je o ženě, která po flirtu a společně strávené noci muži posílá jako dárek své oči zabalené v kartonové krabici. Byly to totiž oči, které muže na ženě nejvíce přitahovaly. Alain je bezesporu fascinován bizarním násilím a spíše, než by se pokoušel najít odpověď na své otázky o povaze krutosti, libuje si ve vyprávění takových příběhů. Ravenhill jasně vyjadřuje názor, že postmoderní filozofové a teoretikové sice byli „docela exkluzivní, když měli tyhle nebezpečné myšlenky o násilí a sexualitě, chyběla jim ale jakákoliv zodpovědnost.“⁷⁷

Alainovy hypotetické příběhy o násilí a krutosti svádění rezonují s příběhem Donnyho. V původní inscenaci se Donny neobjevil na scéně, protože s Alainem a Petem komunikuje jen přes internet. Donny byl postavou na plátně, avšak Ravenhillovi se oprávněně zdálo, že na diváky dostatečně nepůsobil a pouhé virtuální ztvárnění bránilo divákům ztotožnit se s ním a považovat ho za reálnou oběť. V přepracované verzi hry *Faust (Faust je mrtev)* tedy Donnyho na jevišti zhmotňuje.

Donny je mladý chlapec, který kontaktoval Peta přes jeho osobní internetovou stránku věnovanou sebepoškozování. Byl fascinován Petovými zkušenostmi a snažil se podělit o ty své. O Donnym se dozvídáme prostřednictvím Chóru, který jej zosobňuje dříve, než se jako postava objevuje ve hře, i poté, co umírá. Donny k nám promlouvá hned v první scéně:

Víte, je to pár let. Nemoh jsem usnout. Ležel jsem a přemejšlel o všech těch věcech ve světě – o neklidu a válkách a všech těch vzteklejch lidech a tak ... A někdy jsem brečel – proto, že jsem opravdu chtěl spát a byl jsem nepřítel z toho, že se všechny tyhle hrozný věci dějou. (9)

Přestože se jej maminka snažila uklidnit tvrzením, že svět bude lepší, Donny dělал, že spí: „A já se pak naučil brečet zvláštním způsobem, tak, aby mě už nikdy neslyšela“(9). Donny nenáviděl své tělo a celý svět, a tak si začal

⁷⁶ Mark Ravenhill, *Faust (Faust je mrtvý)*, trans. Jitka Sloupová (Brno: Větrné mlýny, 2000), 12. Další odkazy jsou uváděny v textu.

⁷⁷ ...quite chic, having these dangerous thoughts about violence and sexuality, but they lacked any responsibility.
Mark Ravenhill qtd in Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 135.

ubližovat. Jeho nenávisť k vlastnímu tělu a radost ze sebepoškozování může být interpretována jako touha vzít na sebe zodpovědnost za zlo ve světě, a tak svou bolestí ulehčit světu samotnému. Syndrom regrese a nekrofilní tendence Donnyho, podobně jako v případě Garyho, se obrací proti jeho vlastnímu tělu. „Ježíš měl taky pár jizev a podle mě chápe, proč si to dělám“ (53), obhájí své chování sám Donny. Podíváme-li se na problém sebepoškozování z psychologického hlediska, můžeme jej definovat jako

kompulzivní nebo impulzivní zraňování vlastního těla, které je motivované potřebou vyrovnat se s nesnesitelnou psychickou bolestí či úzkostí a znovu získat pocit rovnováhy emocí; bez zjevného záměru ukončit život a bez záměru sexuálního nebo dekorativního.⁷⁸

Je tedy zřejmé, že Donny neměl v úmyslu způsobit si smrt, ale jen se vyrovnat s vnitřní psychickou bolestí, kterou automutilací přeměnil na bolest fyzickou. Donny si také způsobuje bolest proto, aby si dokázal, že opravdu existuje. Na Petově stránce se chce podělit o své zážitky. Pete věří, že když cítí bolest, jeho život je reálný na rozdíl od toho, s čím se ve světě setkává: „Lež. Všechno je to zkurvená lež. Jídlo, televize, hudba... všichni jenom předstírají. A u tohohle předpokládáš, že je to to jediný, to jediný, co je skutečný. Jako že to cítíš, že to myslíš vážně. Jako utrpení, jako krutost“ (50). Donny měl však potřebu ukázat Petovi a Alainovi, a tím i celému světu, že není jen virtuálním bezvýznamným jménem s fotkou na internetové síti, ale opravdovým člověkem. Dohnal ho k tomu Pete, který Donnyho rány považoval za výmysl. Jednoho dne se se svými jizvami a možná i žalem chtěl podělit právě s Petem, ten ho však společně s Alainem bezcitně označil za lháře a podvodníka. Donny se proto rozhodne celému světu dokázat, že je reálný, že není jen imaginací či preludem, a proto spáchal sebevraždu.

Pete si svou vinu uvědomuje, svaluje ji však na Alaina: „Donny je mrtvý. Pomyslels na to, že se stane tohle? Věděls to? Jestli tě to napadlo, bylo tvou povinností vletět tam a zasáhnout. Proč jsi nezasáhl?“ (56) To je také důvod, proč posílá Alainovi Donnyho oči v krabici. Sám se od jakékoliv zodpovědnosti za jeho smrt distancuje, přestože si je vědom své viny. Přítomnost svědomí

⁷⁸ Marie Kriegelová, *Záměrné poškozování v dětství a adolescenci* (Praha: Grada, 2008), 35.

v Petovi naznačuje jeho biofilní orientaci, přes jeho neschopnost vcítit se do mladého Donnyho.

Alain si na rozdíl od Peta vůbec neuvědomuje míru své zodpovědnosti. Je natolik pohroužen do svých filozofických konceptů a hypotéz, že nevnímá svět ani lidi kolem sebe. Donnyho smrtí a balíčkem s jeho očima dostávají Alainovy kruté fiktivní příběhy reálný rozměr. Setkání Donnyho a Alaina je podle samotného Ravenhilla „setkání někoho, kdo má velmi vzdálenou představu o násilí s člověkem, pro něhož je násilí opravdové“. ⁷⁹ Filozofické koncepty a dedukce tak převážily nad vztahem k životu a biofilní orientací Alaina, který se stal lhostejným k ostatním.

Faust (Faust je mrtvý) zpracovává stejné téma jako *Shopping a Fucking*. Je to téma lhostejnosti vůči násilí a krutosti, ke které kolem nás dennodenně dochází a k níž jsme nevšimaví. Alain ani Pete nedokázali Donnymu pomoci, ani mu zabránit v jeho sebevraždě a necítí sebemenší vinu.

Druhou úspěšnou Ravenhillovou hrou jsou *Polaroidy (Some Explicit Polaroids, 1999)*, produkovanou opět Staffordem Clarkem a Out Of Joint. Ravenhill se inspiroval divadelní hrou Ernsta Tollera *Hurá, žijeme! (Hoppla, wir leben!, 1927)* o revolucionáři, který se po osmi letech vrací domů, aby zjistil, že se jeho přátelé absolutně podřídili systému. Jako další inspirační zdroje jmenuje *Anděly v Americe (Angels in America, 1990)* Tonyho Kushnera, *Ohlédni se v hněvu* Johna Osborna a britskou levicovou režisérku Joan Littlewoodovou.⁸⁰

Hra podává obraz lhostejné konzumní společnosti očima Nicka, který strávil posledních 15 let ve vězení za pokus o vraždu vlivného podnikatele Jonathana a nyní se seznamuje se současným světem. Jeho bývalá přítelkyně Helen se stala političkou, distancuje se od svých ideálů z mládí, a snaží se tudíž na Nicka zapomenout. Nick potkává mladou Nadiu, kterou se snaží uchránit před jejím násilnickým expřítelem, a má s ní milostný poměr. Společně s Nadiou se seznamuje s homosexuálním párem jejích přátel, smrtelně nemocným Timem a gogo tanečníkem Victorem. Nickovi se přes velkou snahu

⁷⁹ ...meeting of somebody with a very chic notion of violence with person for whom violence is real.

Mark Ravenhill qtd in Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 135.

⁸⁰ Taylor Markland, „Some Explicit Polaroids,“ *Variety Review Database* Jun 28, 2000, accessed Nov 20, 2009, < <http://www.variety.com/review/VE1117787451?refCatId=33>>.

nedaří zapadnout do společnosti Nadii, Tima a Victora, protože jejich jediným smyslem života je zábava. Nick se později dozvídá, že po něm pátrá Jonathan, se kterým se nakonec setkává. Jonathan odpouští Nickovi jeho čin a Nick si uvědomuje, jakou hloupost kdysi spáchal. Nezbyvá mu nic jiného než se přizpůsobit konzumní společnosti, proti které kdysi bojoval. Rezignuje na své ideály, vrací se zpět k Heleně, kterou podporuje v její politické kariéře. Tim umírá a Viktor odjíždí. Nadia zůstává sama. Jediné, co jí zbylo, je polaroidová fotka sebe a svých přátel.

Svémi motivy, typy postav i kritikou společnosti má hra mnoho společného s *Shopping and Fucking*. Podle Sierze hra popisuje konzumní společnost, která je zaměřena na současnost a hedonistické užívání si života ve snaze odsunout důležité otázky do pozadí, ale zároveň také kritizuje levičáckou militantnost.⁸¹

Nick je po odchodu z vězení dezorientovaný. Svět v roce 1999 není světem z roku 1984. Nick si to ihned uvědomuje: „Kluk ve výtahu se mi snažil prodat herák. Mohlo mu bejt tak sedum. Říkám mu, ve svém věku bys neměl prodávat drogy, a on na to: a za co si mám podle tebe koupit Playstation?“⁸² Je to svět, proti kterému jako mladý socialista apriori vystupoval, jehož plně ovládl kapitalismus a konzum; svět, ve kterém jeho generace ztratila iluze a ideály a ta nová, vychovaná popkulturou devadesátých let, pro jistotu ani žádné nemá. Z Nickovy bývalé přítelkyně, radikální socialistky Helen, se stala komunální politička, která prosazuje změny v systému hromadné dopravy pro příměstské čtvrtě, nová generace dvacátníků v čele s Timem, Victorem a Nadiou si užívají život plný zábavy, gogo tanečnicků, drog a šťastného světa s extází. Nick se musí srovnat s mnoha změnami – se zbytečností svého útoku na Jonathana, se změnou hodnot ve společnosti i se sebou samým.

V *Polaroidech* se objevuje trojice podobná Lulu, Robbiemu a Markovi z *Shopping and Fucking*. Homosexuál Tim, který trpí AIDS, se snaží užít si poslední chvíle života se svým ruským milencem Victorem, kterého si vydržuje. Podobně jako Mark, i Tim trvá na striktně neosobním vztahu a transakci.

⁸¹ Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 144.

⁸² Mark Ravenhill, *Polaroidy*, trans. Martina Schlegelová, Marie Špalová, Kristína Šplíchalová, 4. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont. Další odkazy jsou uváděny v textu.

V jednom okamžiku říká Victorovi: „Musim tě varovat: jakmile začneš s citama, poletíš, jasný?“ (17) Victor je Timův sexuální otrok, jak mu neustále připomíná: „Ale já jsem si tě zaplatil. Patříš mně.“ (16) Victor se díky Timovi dostal z Ruska, kde se živil jako tanečník, a stejnou profesi vykonává i v Londýně. Oba dva se snaží navzájem se přesvědčit, že k sobě nic necítí a svůj vztah berou jako lásku ke konzumu a kýči: „Šmejdská hudba, šmejdský jídlo, šmejdský lidi. Tyhle věci miluju.“ (13)

Nadia vypadá jako pozitivní a šťastná žena, jeví se tak však jen na první pohled. Nadia zoufale hledá oporu ve vztahu, protože neví, kam patří. To je snad důvod, proč si nechá ubližovat svým bývalým partnerem Simonem. Nadia se snaží vymazat všechnu minulost, aby jí nebyla zraňována. Ztrácí se sama v sobě, hledá, kým vlastně je, ale její snaha zapomenout na minulost je v tomto ohledu kontraproduktivní. Pálí mosty, jakmile je to možné, nepřizná si, že trpí a že je nešťastná.

Maskuje své emoce frázemi o pozitivním myšlení, tak jako maskuje své jizvy a rány make-upem: „na ty modřiny koukat nebudeš. Na to vynalezli make-up.“ (44) Ignoruje násilí, které na ní páchá Simon, a omlouvá jej tím, že je sám vylekaný a ustrašený. Přestože je dobrá přítelkyně Tima a Victora, tito dva muži se Nadie nesnaží nijak pomoci a ochránit ji před násilníkem. Její zranění berou s absolutním klidem a pro nás již samozřejmou lhostejností typickou u Ravenhillových postav. Až Nick Nadii pomáhá a snad jako jediný ze zúčastněných se pokouší něco udělat a pomoci jí. Nadia ale sama odmítá Nickův zájem a pomoc a celou situaci i svá zranění banalizuje.

Tim se vyrovnává se svou nemocí. Rezignuje na léčbu, protože už nechce dál žít v nejistotě, čímž paradoxně bere život do vlastních rukou: „Tohle je můj nemocniční pokoj. Moje nemoc. Moje tělo. Moje smrt. Moje volba“. (54) Po dlouhé době získává kontrolu nad vlastním životem, což má za následek jeho smrt. Tim zůstává cynický i po své smrti, když dává přednost tělesnému uspokojení před vyznáním citů svému partnerovi. Ve chvíli, kdy si přiznává, že Victora miluje, je už pozdě. Jeho milostné vyznání se tak stává zoufalým výkřikem, který po odchodu Victora již nikdo neslyší.

Victor se pokouší vyrovnat s city k Timovi a se vztekem, který cítí nad jeho smrtí. Konečně si uvědomil, že dokáže milovat. Jak je vidět, svět, ve kterém Nadia, Tim a Victor žijí, není tak šťastný, jak se na první pohled zdálo.

Lhostejnost, ztráta intimity, degradace mezilidských vztahů a konzum přináší lidem jen vztek a zlost, odrážející se v sebetrýznění a trýznění druhých. Victor opouští Londýn a odchází s novým přítelem do Japonska. Nedokáže svůj život změnit, zůstává člověkem typu homo consumens.

Nadia na památku vyfotí polaroidem sebe a Victora, na fotce se objevuje i Tim. Polaroidová fotka se tak stává ústředním symbolem – symbolem paměti, která brzy vybledne, a podle Alekse Sierze zároveň symbolem popové kultury devadesátých let, která vyčpí stejně rychle. Je to ovšem také symbol povrchnosti jednotlivých postav, které na sebe během chvilky zapomenou a žijí nezávisle dál. Povrchní vztahy, společnost zaměřená na konzum a užívání si života, umírající ideály, lhostejnost místo zájmu o druhé – to všechno jsou témata Polaroidů, vše v souladu s definicí Frommovy moderní společnosti.

Dramatik a univerzitní profesor Dan Rebellato charakterizuje Ravenhilla v předmluvě k jeho hrám jako sociálního až socialistického autora, který bojuje proti kapitalismu, konzumní společnosti a globalizaci (nebo lépe řečeno amerikanizaci). Je paradoxem, že se stal představitelem a jednou z uměleckých ikon Británie devadesátých let, kterou ve svých dílech kritizuje.

Ústředním tématem Ravenhillových her je kritika globalizace, kapitalismu, který jde ruku v ruce s konzumní společností. Ravenhillovy hry jsou umístěny do globalizovaného světa mobilních telefonů, kamer, reality show, obchodních středisek a supermarketů, ve kterém se vše poměřuje užitnou hodnotou a v pracovním, ale i osobním životě se obchodní transakce stává každodenní realitou. Ravenhill podává „skandální portrét nepolitické generace, která nemá žádné hodnoty až na ty ekonomické, je fixovaná na média a sama sebe,⁸³ jak v předmluvě k Ravenhillovým hrám charakterizuje jeho tvorbu Dan Rebellato. Hlasitá hudba, postavy oblečené podle poslední módy, věci, obchody, drogy, dobré jídlo a to vše kdykoliv a kdekoliv – to je svět Ravenhillových postav.

V době, kdy svět prakticky řídí mezinárodní společnosti a trh se svými ekonomickými ukazateli, je opravdu nasnadě zeptat se, co vše si můžeme koupit, respektive zda ještě v našich životech zbývá něco, co si nelze koupit.

⁸³ ...scandalised portrait of an apolitical generation with no values but economic ones, media-fixated and self-obsessed.

Dan Rebellato, Introduction to Plays 1, by Mark Ravenhill (London: Methuen, 2001).

Relativní blízkost, dostupnost a svoboda paradoxně zabraňuje Ravenhillovým postavám najít své místo ve světě, protože v něm chybí řád. A tak se jeho postavy upínají ke konzumu, drogám, prostituci, transakcím, místo aby budovaly mezilidské vztahy. Ty pro ně totiž v anonymním a krutém světě ztratily důležitost. Každý prosazuje své vlastní zájmy a je lhostejný k druhým. Jediné, co mohou sdílet, je „jistý druh odcizení, vyvolaný extází,“⁸⁴ jak zmiňuje ve své recenzi hry *Shopping and Fucking* Sheridan Morley.

Během setkání se studenty na univerzitě Colgate ve Spojených státech v roce 2010 se Ravenhill vyjádřil k tématu, které zpracovává ve svých hrách, a to je lidská krutost, zlo a násilí: „Pokouším se zobrazovat to, co mě překvapuje na životě...a jednou věcí, která mě překvapuje velmi často je to, jak jsme krutí...Neříkám, že jsme všichni takoví, ale...neměli bychom předstírat, že tohle neexistuje.“⁸⁵

Ravenhillovy postavy ignorují násilí a krutost, které se kolem nich dějí. Je to nejen strach, ale spíše sobectví a nekrofilní orientace, které jim pomáhají nevidět to špatné, co se kolem nich děje. Velmi často se i oni sami chovají krutě a agresivně. Ravenhill je mistr slova a je to právě verbální agresivita, které se jeho postavy dopouštějí nejčastěji. Slova a sdělení se v informačním věku stávají tou nejefektivnější zbraní současného člověka a Ravenhillovy postavy se k nim tak staví.

4.4 Ravenhillova disciplinární společnost

Většina kritiků používá pro Ravenhillovu práci přídomek politická, sám se však za autora politického dramatu nepovažuje. Dodává k tomu následující: „Když jsem začínal, chtěl jsem hlavně šokovat konzervativní britskou společnost. Nešlo mi však o to, abych něco ve společnosti změnil, nepovažuju

⁸⁴ ...terrible kind of Ecstasy-induced alientation.

Sheridan Morley, „Something nasty in the Basement,“ *Spectator* 12. Oct 1996., accessed Nov 20, 2009, Proquest 5000. Knihovna Univerzity Palackého, Olomouc, CZ. <<http://www.proquest.com/pqdauto>>.

⁸⁵ Iam trying to reflect what strikes me about what I see in life.....and one thing what strikes me often is how cruel we are...I don't say that we all of us are like that but..we shouldn't pretend that it doesn't exist.

Mark Ravenhill qtd In “Living writer’s – Mark Ravenhill.” YouTube video, 1:00:13. přednáška Marka Ravenhilla na univerzitě v Colgate, accessed December, 22, 2010, published by “cuatchannel13”, <http://www.youtube.com/watch?v=Bv-XxsgJV3U>.

se v tomto smyslu za politického autora.⁸⁶ Britské politické drama ve své epičnosti a čistě národním charakteru podle Ravenhilla pomalu odumírá, protože nemůže fungovat v globalizovaném světě. Bylo by ale příliš zjednodušující s Ravenhillem v tomto ohledu souhlasit, a to především vzhledem k jeho novější tvorbě, která zpracovává čistě politická témata, jako je například válka proti terorismu.

Většinu svých her Ravenhill sice umísťuje do Británie, zabývají se však spíše mezinárodními než národními problémy. V divadelních hrách psaných po roce 2000 začíná být Ravenhill experimentálnější, postmoderní rysy se objevují spíše v tématech a ideách než ve formě. Hry mají silně politický charakter. Ravenhill nic nezměnil na svém levicovém pohledu na svět, který převádí na divadelní prkna. Je tu opět brutalita, tentokrát brutalita státu, totalitního režimu a terorismu. Ravenhill přichází s tématy války proti terorismu (*Zamířit/vystřelit/zopakovat*), pádu Berlínské zdi reprezentující konec studené války a konfrontace Východu se Západem (*Támhle*), hrozby totality (*Řez*) či experimentů na lidech (*The Experiment*). Dále kritizuje konzumní společnost; společnost, která se zabývá výrobou a spotřebou natolik, že si neuvědomuje, jaké hrozby se na ni valí a jak snadno může být zásluhou své lhostejnosti a nezájmu zničena. Následující analýza se bude věnovat dílům *Řez* (*The Cut*, 2006), *Experiment* (*The Experiment*, 2009) a *Zamířit/vystřelit/opakovat* (*Shoot/Get Treasure/Repeat*, 2008) a pokusí se opět charakterizovat Ravenhillova témata a jeho pojetí násilí.

Jak bylo již dříve řečeno, filozofie Michela Foucaulta Ravenhilla velmi inspirovala, a tak můžeme vidět jisté paralely mezi Ravenhillovou prací a Foucaultovými filozofickými myšlenkami. Dříve, než se budeme zabývat analýzou samotných her, vzpomeňme na Michela Foucaulta a jeho zásadní myšlenky o genealogii, moci a institucích, které nám pomohou při interpretaci her.

Foucaultovy historické a sociologické studie o trestání a sexualitě ze sedmdesátých let představují celý koncept jeho filozofie, založené na tzv. genealogickém principu. Genealogie se zajímá o vznik a historický vývoj

⁸⁶ Mark Ravenhill qtd in Vladimír Hulec, „Jsem cool, říká Ravenhill“ Zpravodajský server lidových novin, Jan 19, 2009, accessed Nov 20, 2009, <http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln_kultura&c=A090119_115339_ln_kultura_val>.

zkoumaného předmětu. Vývoj však nevidí jako kontinuální a lineární, v historii nachází pluralitu a protichůdnost. A to je na genealogické metodě to nejdůležitější: jde proti lineárnímu vidění problému.

Foucault se snaží porozumět společnosti skrze archeologii vědění, tedy výzkum rozvoje poznání v jednotlivých historických obdobích. Foucault věří, že každé historické období má vlastní myšlenkový systém, Foucaultem označovaný jako epistémé či diskurs, který určuje způsob myšlení a zároveň stanovuje hranice veškerého možného poznání. Myšlení jednotlivců se uskutečňuje ve striktně ohraničeném diskursu, který stanovuje možnosti myšlení. Jednotlivec tak sice přemýšlí samostatně, avšak vždy v rozmezí nastaveného diskursu. Subjekt se tak stává objektem diskursu a epistémé formuje myšlení jednotlivců, aniž by si toho byli vědomi. To vede k tomu, že možnosti vědění jsou předem vymezené, a tedy zredukované. Foucault dále dodává, že diskurs je výsledkem historického procesu spíše než nezávislého racionálního uvažování. Je ovšem pravda, že daný diskurs, který určuje charakter vědění, společenský řád i přemýšlení jednotlivců, se stává nástrojem moci. Poprvé byl tento princip představen v díle *Dohlížet a trestat* (Surveiller et punir, 1975). Výzkumem proměny systému trestání od středověku až po současnost definuje Foucault epistémé jednotlivých období a s ním spjatou podobu moci, a ukazuje velmi složitý vývoj trestání a zrod instituce vězení.

Ve středověku byla moc manifestována represí těla. Lidé vinní z přestupků proti právu byli mučeni a zabíjeni. Celá podívaná veřejného mučení neměla pouze potrestat viníka, ale také, a to hlavně, ukázat moc krále nad svými poddanými. Veřejné lynčování a popravy měly v obyčejných lidech vyvolat strach a věrnost králi a tak upevnit jeho moc.

Postupem času začal být vyvíjen nátlak na efektivnější a hlavně lidštější způsob trestání a ten vedl k systematické změně. Šlo však spíše o změnu ekonomie trestání než o striktní změnu technik a skutečně humánní přístup ke zločincům. Racionalismus a osvícenství nahradily represí těla represí duše, což mělo za následek vznik vězení. Přestože byl člověk fyzicky uvězněn, tento druh trestu mu působil spíše duševní újmu. Uvěznění sloužilo k usměrnění a nápravě zločince. Hlavní autoritou zde již nebyl král, ale instituce rozhodující o každém zločinu individuálně. Násilí bylo nahrazeno nápravou a vedením k

poslušnosti. Trestání se přestěhovalo z veřejných prostor na uzavřená nádvoří a za zdi vězení, je skryté, tudíž tajemné a zastrašující.⁸⁷

Je důležité uvědomit si, že změna podoby, ale i funkce trestu odrážela změnu diskursu. Nový diskurs disciplinární společnosti v osvícenství postupně zavedl instituce, byrokracii a s ní spojený monitoring a neustálou kontrolu jedinců. Pravidla vězení aplikovala disciplinární společnost na další instituce, jako jsou továrny, školy, nemocnice a psychiatrické kliniky. Zákon a pořádek byl nahrazen disciplínou a kontrolou. Společnost začala být vedena institucemi a institucionalizovanou mocí. Devianti, tedy ti, kteří se nechtěli podříditi normám, se zavírali do institucí, které je podle jejich míry provinění usměrňovaly a učily konformitě. Všechno abnormální, zvláštní, autentické a spontánní bylo odsunuto na okraj. Většina lidí pak splňovala normy těchto institucí a stala se centrem disciplinární společnosti.

Tyto tendence jsou patrné i v současné společnosti a s rostoucí mírou byrokratizace se instituce dokonce stávají stále mocnějšími. Moc tak již dávno nemá své konkrétní představitele. Je mocí společnosti jako celku. Za zločiny a nespravedlnosti páchané institucí pak nikdo nenese zodpovědnost, nejsou žádní viníci, pouze oběti. Právě toto téma zpracovává Ravenhillova divadelní hra *Řez*.

Děj hry je umístěn na fiktivní místo blíže nespecifikovaného státu s totalitním režimem. *Řez* je název a zároveň ústřední téma hry. Jedná se o chirurgický zákrok, pravděpodobně ekvivalentní lobotomii, po kterém člověk ztrácí identitu a stává se lehce ovladatelným. *Řez* je zpředmětněním snahy vlády podmanit si své obyvatelstvo. Politický systém se tak zbavuje nebezpečných a potenciálně problematických jedinců.

Hlavní postava hry je Paul: úředník a hlavní vykonavatel *Řezu*, vzorný otec a manžel. O své práci rodině lže, protože se za ni stydí. Paulova manželka i syn Stephen však o jeho práci již dávno vše vědí. V okamžiku, kdy ve státě nastane převrat, se Paul ocitá ve vězení, ve kterém se ho rodina zřekne. Stephen se stává dozorcem v novém politickém zřízení a Paul s pokorou přijímá svůj

⁸⁷ Jako příklad plně podporující Foucaultovu teorii zde uvádím humanistický přístup Josefa II., který zrušil trest smrti a nahradil jej doživotím. Kasematy na Špilberku a určitě i další cely v Rakousku-Uhersku však byly těmto doživotně odsouzeným vězňům navrženy tak, aby do několika týdnů zemřeli. Otázkou pak zůstává, co bylo na změně způsobu trestu humánnější – zdali poprava nebo několikátýdenní muka vězňů v kobce nijak se nelišící od dřevěné krabice, ve které byl vězeň potmě a v chladu připoután okovy na krku, rukou, nohou a prakticky se nemohl hýbat, dokud nezemřel.

trest. Celá hra má tři scény – v první scéně Paul vykonává Řez na Johnovi, druhá scéna se odehrává při večeři s Paulovou manželkou Susan a třetí ve vězení se synem Stephenem.

Atmosféra celé hry je velmi ponurá. Podle kritika Michaela Billingtona „se hra svým zobrazením státní brutality vrací k *Očištěným* Sarah Kaneové a k Pinterově dramatu *...a v prach se obrátíš*, které je studií méně známé podoby státní krutosti“.⁸⁸ Ve hře jsou patrné jisté paralely s filozofií Michela Foucaulta, což není nic překvapivého, vezmeme-li v potaz, že Ravenhill Foucaultovo dílo velmi dobře zná.

Paul žije v disciplinární společnosti, která má své instituce a prostředky k převychování jedince – je to vězení, armáda, univerzita, blázinec a Řez. Řez je krajním řešením, které je nehumánní a sadistické. Vláda si vynucuje poslušnost svých občanů pod hrozbou Řezu, tedy spíše násilím než mocí, a proto, podle Hannah Arendtové, není svou povahou schopna udržet si moc dlouhodobě, protože moc a násilí jdou svou podstatou proti sobě.⁸⁹ To je povaha všech totalitních vlád, proto také není určeno, zda se jedná o pravicový či levicový režim.

Paul je antihrdinou našeho dramatu. Je to šedá bezvýznamná a neviditelná osůbka, která slouží instituci, a tím i systému. Právě na příběhu Paula Ravenhill ukazuje zřůdnost totalitního systému a jeho institucí. Paul je vysoce postavený, avšak nevýznamný úředník, který svědomitě vyplňuje dotazníky, vyhodnocuje jedincův stav před provedením zákroku a hlavně provádí samotný Řez. Ke svým klientům přistupuje jako pravý byrokrat – je profesionální, ale také neosobní a pedantský. Vůči své instituci se však vymezuje: „Toto je úřad. Toto je budova. Ale to nedefinuje mě. Vás. My máme možnost volby“.⁹⁰

Mohli bychom jej srovnat s Karlem Kopfrkinglem ze *Spalovače mrtvol* (1968) Ladislava Fukse, který oplývá stejnou konformitou a oddaností k autoritě, ale jen do chvíle, kdy zjistíme, že Paul, přestože se považuje za

⁸⁸ ...his play echoes Sarah Kane's *Cleansed*, in its portrait of state brutality, and Pinter's *Ashes to Ashes*, in its study of the private face of public cruelty.

Michael Billington, „The Cut. Review,“ *Guardian*, Mar 1, 2006, accessed Nov 20, 2009, <<http://www.guardian.co.uk/stage/2006/mar/01/theatre1>>.

⁸⁹ see Hannah Arendtová *O násilí*

⁹⁰ This is the office. This is the building. But that doesn't have to define...me. You. We have choices.

Mark Ravenhill, *The Cut*, In *The Cut and Product* (London: Methuen Drama, 2006) 9.

představitele autority, moci a síly, svou práci nenávidí. Nechce způsobovat lidem bolest a slyšet, jak křičí. Za svou práci se stydí, ale není schopen přijmout zodpovědnost za svou volbu pracovat pro tuto instituci. Se svou nenávistí k práci i životu se svěřuje až při rozhovoru s jedním ze žadatelů o Řez.

John přichází dobrovolně a chce, aby mu byl Řez proveden, protože, jak říká: „Chci být svobodný. Svobodný sám, sám od sebe. Od toho všeho. Chci být odříznut. Odříznut z tohoto těla. Ano – a tyhle dějiny, tohle chtění, zaneprázdněnost a tohle školení a tyhle, tyhle závazky. Chci být osvobozen“.⁹¹

Paul se snaží Johnovi Řez vymluvit. Nabízí mu možnost jít studovat či jít do vězení, do armády nebo do blázince – existuje mnoho institucí, které dokáží sjednat nápravu. John ale trvá na svém. Ukáže se, že mu Paul jeho odhodlanost skoncovat s autentickým životem vlastně závidí. Trpí pocitem viny, uvědomuje si svou zbytečnost v celém systému, a dokonce chce spáchat sebevraždu, není však dostatečně silný, aby něco podobného vykonal. Sám je příliš zbabělý na to, aby si Řez sám nechal provést nebo si vzal život, přestože má u sebe v kanceláři pod stolem stále nabitou zbraň.

Nikdy se nesevěřil své ženě ani synovi s tím, že provádí Řez. Byla to pro něj nutnost, pokud chtěl uživit svou rodinu. Alespoň takto si racionálně vysvětluje svou volbu povolání. V druhé scéně hry, ve které rozmlouvá se svou ženou, však vidíme, jak se jeho manželská a rodinná idyla už dávno díky jeho veřejnému, i když nikdy nahlas vyslovenému tajemství rozpadla. Susan i synové vědí, jakou práci vykonává a pohrdají jím. Paul se snaží Susan marně dokázat, že je dobrým člověkem a vše dělá jen pro dobro rodiny.

Paul má podezření, že se situace brzy změní a dojde k ustavení nové vlády. Tak se i stane a v tu chvíli je Paul jako představitel systému a jeho prostředků pro novou vládu nevyhovující. Dochází k výměně rolí, avšak ne diskurzu. Ve třetí, závěrečné scéně Paul čeká ve vězení na svůj ortel a dobrovolně přijímá roli obětního beránka. V době demoralizované společnosti si uvědomuje svou vinu za to, že nejen přihlížel, ale i vykonával Řez, ať už jej k tomu vedly sebelepší důvody. Přijde ho navštívit jeho syn Stephen, který na univerzitě spoluorganizoval úspěšné povstání proti režimu a nyní se stal

⁹¹ I want to be free. Free of, of, of me. Of all this. I want it to be Cut away. I want to be Cut away from this body. Yes – and this history and this wanting and this busyness and this schooling and these, these ties. I want to be released (14).

vedoucím instituce, kde předtím velel Paul. V rozhovoru žádá Paul Stephena o odpuštění, ptá se, zda je opravdu zlým člověkem, a dostává kladnou odpověď: „Ano. Jsou špatná zřízení, špatné činy. Ano. Je tady zlo. A ty jsi zlý. Ty jsi zlo.“⁹²

Paul chce být potrestán a ulevit tak svému špatnému svědomí: „Já jsem špína, která musí být zničena, aby tys byl očištěn.“⁹³ Žebra o trest stejně jako na počátku hry John. Celá hra vyznívá trpce, protože Paul není zrůda, ale pouhý průměrný nevýrazný úředník totalitního režimu. Ravenhill soucítí s Paulem, který je obětí systému, kterému sloužil. Jeho chování jej však stále činí vinným a zodpovědným za zlo, které spáchal. Viděli bychom ho ale příliš černobíle, kdybychom neuznali, že jeho rozhodnutí formoval diskurs a nastavený společenský systém.

Stephen je odhodlán vytvořit lepší svět, můžeme si však jen domýšlet, nakolik bude jiný od toho současného. Paul se v jedné chvíli ptá Stephena, jak chce udělat svět lepším tím, že postaví více vězení, což nová vláda skutečně dělá. „Černá je bílá. Dobré je špatné.“⁹⁴ Systémy se mění a najednou jsou všechny hodnoty vzhůru nohama. Otázkou zůstává, v čem bude nová vláda lepší než ta předešlá. Hra má velmi hořký konec, neboť se Stephen stává novým vedoucím úřadu, který před ním řídil jeho otec. Lidé ve vedoucích pozicích se vyměnili, instituce však nadále zůstávají nedotčeny. Změnil se systém, ale diskurs zůstává stejný. Je to diskurs disciplinární společnosti řízené institucemi.

Další Ravenhillova hra má spíše společenský a morální než politický rozměr. Ravenhill opět zpracovává lidskou lhostejnost ke zlu, vrací se k myšlenkám Ericha Fromma o povaze současné společnosti. V *Experimentu* se snaží ukázat, jak může být subjektivita vzpomínek, relativita pravdy a absence hodnot snadno zneužita pro propagandistickou kampaň. Možnosti zla a násilí jsou neomezené a nikdo na sebe nebere odpovědnost za morální rozhodnutí.

Během diskuze o své práci na americké univerzitě Colgate, kde v Segal Centru představil a odehrál svůj monolog *Experiment* (2009), se Ravenhill zmínil o motivech, které ho vedly k napsání této divadelní hry. Monolog vzešel z dílen se studenty Londýnské akademie hudby a dramatických umění

⁹² Yes. There are systems of evil. There are acts of evil. Yes. There is evil. And you are evil. You are it(50).

⁹³ I am the dirt that needs to be destroyed so you can be purified (51).

⁹⁴ Black is white. Good is evil. (45)

(LAMDA) a byl inspirován diskuzí o praktické etice Petera Singera a jeho díle *Osvobození zvířat* (Animal Liberation, 1975), ve kterém se staví proti pokusech na zvířatech. Singer se snaží dokázat, že zvířata mají své potřeby a svá práva, stejně jako lidé. Singer je některými odpůrci označován za eugenika, protože srovnává experimenty na zvířatech s experimenty na nemocných lidech, a přesně to inspirovalo Ravenhilla.

Monolog se skládá z útržkovitých vzpomínek na pokusy, které byly prováděny na dětech v sousedství za účelem najít lék pro nevléčitelnou zhoubnou nemoc. Celý experiment je nám představen z mnoha subjektivních úhlů pohledu, a protože je příběh napsán formou monologu, je vyprávění občas zmatené, neboť není jasné, kdo zrovna mluví a událost popisuje a jaký je jeho vztah k experimentu. Chvíli je příběh vyprávěn z úhlu pohledu souseda, který měl podezření, že se vedle v domě něco děje, pak se vypravěč mění v člověka, který experimenty prováděl, ke slovu se dostává i dítě z experimentu. Monolog začíná nevině ve stylu pohádky na dobrou noc. Vypravěč žil se svým partnerem v krásném domě. Hned zpočátku je vyprávění matoucí. Nejprve vyprávějící svůj dům popsal jako skromný dům, poté to byl velký starý dům. S každým popisem přidává k domu další a další charakteristiky.

Za pozornost stojí věta, která výrazně vyčnívá z idylického popisu: „Mám pocit, že snad váš obličej...byl jste náš souseď.“⁹⁵ Ravenhill zapojuje do příběhu diváka jako jednoho ze sousedů a vnucuje mu myšlenku, že on sám se možná stal svědkem něčeho zruďného nebo má minimálně šanci někým takovým se stát.

Na základě individuálních vzpomínek je nám servírován kompilát proudu vědomí a útržků vzpomínek, které si místy protirečí, jako například při výše zmíněném popisu domu nebo když se mluví o tom, kdo byl týrán: „Tohle se nestalo mně...stalo se to vám....stalo se to muži z dokumentu...už si vzpomínám.“⁹⁶ Bylo to jedno dítě, nebo jich bylo více, týrali sousedé, byli jsme to my nebo partner vypravěče, či dokonce sám vypravěč? Žádná z postav si

⁹⁵ And I think. Maybe your face... you were one of our neighbours.

Mark Ravenhill, *Experiment*. In “Living writer’s – Mark Ravenhill.” YouTube video, 1:00:13. přednáška Marka Ravenhilla na univerzitě v Colgate, accessed December, 22, 2010, published by “cuatchannel13”, <http://www.youtube.com/watch?v=Bv-XxsgJV3U>.

⁹⁶ This didn’t happen to me...this happened to you....this happened to the man in documentary...I remember.

nedokáže vybavit, co se přesně stalo. Není jasné, zda příčinou ztráty vzpomínek bylo selhání paměti, nebo touha zapomenout.

Nejisté jsou i důvody, proč se experimenty děly. Mezi nimi se objevuje nevyлéčitelná nemoc, kterou trpí partner, nebo kterou jednou bude trpět jedno z dětí, a tak se musí hledat lék. Je zajímavé, jak se jednotliví svědci k pokusu staví: mají snahu ujistit se, že nikdo o experimentech dlouhou dobu nevěděl, jen něco tušil. Divák si nikdy není ničím jist.

Stejně, jako je divák místy ztracen ve vyprávění a identifikování postav, ztrácí se i postavy samy v sobě a nedokáží se jednoznačně vůči experimentu vymezit. Je to jejich nerozhodnost, možná zbabělost nebo strach, avšak žádný z přihlížejících sousedů proti pokusům nezasáhl a nic neudělal. Setkáváme se znovu s Ravenhillovým typickým tématem lhostejnosti vůči utrpení druhých.

Vykřikl jsem. Můj Bože! Co to má být? Copak to zašlo až tak daleko? Jsme snad zvířata? Byli jsme božím stvořením. Měli jsme blízko k andělům. Zrodili jsme se z rozumu a fantazie. A takhle teď zacházíme se vším,, čím nás Bůh obdaroval? Tyhle testy. Tyhle experimenty... Kéž bych býval řekl tohleAle já si jen pamatuju, že jsem volal sakra! Sakra! Sakra! Sakra! Pořád dokola...⁹⁷

V úryvku lze sledovat bezmocnost postavy cokoliv proti experimentům udělat. Není schopna se proti nim ani verbálně vymezit. Setkáváme se zde opět s typickou strnulostí Ravenhillových postav, které nejsou schopny zabránit zlu a raději se od něj distancují, samy sobě si nalhávají, že celou věc přehlídí pro takzvané dobro věci.

Během hry dojde řada i na experimentátora a jeho snahu obhájit si své zruďné pokusy vyšším dobrem: „Děláš to, protože víš, že je to pro dobro věci. A přitom otupíš natolik, že už ani nic necítíš. Prostě si vyřízneš srdce z těla,

⁹⁷ I called out. Dear God! What is this? Has it come to this? Are we animals? We were God's creation. We were close to the angels. We were reason and imagination. It this what we're doing with all that God's given us? These tests. These experiments...I wish I had said that...but I just remember screaming Shit! Shit! Shit! Shit! Over and over

Look at this child. This child is so damaged. This child has no memory. There is no past or future for this child. This child has no moral sense. This child cannot tell you this is right or this is wrong. This child has no empathy. This child cannot feel what others feel. Can we really say that it is wrong to experiment on this child? I would not call this child an animal because that would be great frankly degrading to the animal.

vybodneš se na to.“⁹⁸ Druhým způsobem je snaha zdůvodnit si, že není nic špatného experimentovat na dítěti, které je postižené. V tomto momentu se již vyjevuje zručnost logického přemýšlení a argumentace jednotlivých postav, protože podle nich dítě, které je postižené, nemá paměť, smysl pro dobro a zlo, empatii, a tudíž provádět na něm experimenty není nic špatného:

Jen se na to dítě podívejte. Je tak poškozené. To dítě si nic nepamatuje. Nemá ani minulost, ani budoucnost. Nemá žádné mravní hodnoty. To dítě ani neví, co je špatné a co je správné. To dítě nedokáže soucítit. Necítí to, co cítí ostatní. Můžeme skutečně tvrdit, že je špatné provádět experimenty na tomto dítěti? Ani bych ho nenazýval zvířetem, protože tím bych, upřímně řečeno, degradoval to zvíře.⁹⁹

Ravenhill chce, aby divák sám zvážil, která z popisovaných verzí by mohla být pravdivá a akceptovatelná, abychom pokusy dokázali přehlížet, už jen pro dobrou věc. Příběh vrcholí v momentě, kdy nám Ravenhill podává vizuální obraz dětí zdevastovaných pokusy: „Stály u kraje postele. Byly sešité v jedno tělo, tady a tady. Měly rozeseté rány po injekcích, tady všude. A taky malé ranky. Vytrhali jim zuby a vypíchli oči.“¹⁰⁰

Kritika postmoderní doby a lhostejnosti se neodehrává na pozadí jednotlivých lidských osudů a jejich pochybení, ale je ukázána na společnosti jako celku, která je schopna přehlížet páchané zlo na úkor „vyššího“ dobra. Stejně téma Ravenhill dál rozvíjí v následující hře *Zamířit/vystřelit/zopakovat*.

⁹⁸ You do it because it's for the greater good. And you numb your feelings, numb your feelings. You cut out your heart, you cut it.

⁹⁹ Look at this child. This child is so damaged. This child has no memory. There is no past or future for this child. This child has no moral sense. This child cannot tell you this is right or this is wrong. This child has no empathy. This child cannot feel what others feel. Can we really say that it is wrong to experiment on this child? I would not call this child an animal because that would be great frankly degrading to the animal.

¹⁰⁰ They were standing at the end of the bed. And they were joined here and here two but one. And they had injection marks all over here. And they had little cuts all over here. And their eyes and their teeth had been pulled.

4.4.1 Zamířit, vystřelit, zopakovat

Na samý závěr jsem si vyhradila prostor pro analýzu cyklu *Zamířit/vystřelit/zopakovat*, a to z mnoha důvodů. Je to nejrozsáhlejší Ravenhillův projekt. Kdyby se hry hrály kontinuálně za sebou, představení by trvalo více než šest hodin. Není to ale jen časová náročnost, kvůli níž má dílo v Ravenhillově tvorbě své jedinečné postavení. Epický cyklus, inspirovaný divadelní tvorbou Bertolda Brechta, podstatně shrnuje to, co se Ravenhill ve svých hrách snaží říci již celé jedno desetiletí; hry jsou opět kritikou současné konzumní společnosti a naší lhostejnosti k druhým a k násilí, které je bezdůvodně pácháno. Je to opět obraz člověka, který je znázorněn jako „homo mechanicus“, který žije v disciplinární společnosti. Ústředním tématem je také snaha získat moc pomocí násilí, což má kontraproduktivní efekt. Tentokrát jsou však krutost, brutalita a hlavně násilí krvavé a realisticky ztvárněné na jevišti, jelikož tématem hry je globální konflikt – válka proti terorismu.

Ravenhill na celém díle pracoval poměrně krátce. Hry napsal během tří týdnů pro edinburský Fringe Festival, kde se měly postupně každé dopoledne scénicky číst; proto také dostaly název *Ravenhill k snídani* (Ravenhill for Breakfast, 2007).¹⁰¹ Pro londýnskou premiéru byl název představení změněn. Ravenhill přejmenoval své dílo, k čemuž ho inspiroval článek v novinách. V něm se psalo o snaze zjednodušit počítačové hry a odstranit z nich velké množství textu, což vedlo experty k tomu, aby přemýšleli o vhodném sloganu, který by shrnoval princip všech her. Tímto sloganem je právě „zamířit/vystřelit/zopakovat“. Pro Ravenhilla byl tento slogan lákavý a mnohé divákům naznačoval.¹⁰²

Premiéra další hry *Zamířit/vystřelit/zopakovat* se neodehrála klasicky. Podílelo se na ní hned pět divadel a také rádio: britské Národní divadlo, divadlo Gate, spřízněné Royal Court Theatre, Paines Plough, Ravenhillův tradiční partner společnost Out of Joint a také rozhlasová stanice BBC Radio 3. Žádné divadlo by nejspíš samotné tak časově i finančně náročný projekt neprodukovalo, ale nebyly to jen tyto důvody, které rozdělily inscenaci do více

¹⁰¹ Divákům se krom představení dostalo také kávy a teplých rohlíků, které konzumovali během představení, v některých scénách dokonce paralelně s postavami na jevišti.

¹⁰²Mark Ravenhill, „My Near Death Period,“ *Guardian* March 26, 2008, accessed Nov 20, 2009, <<http://www.guardian.co.uk/stage/2008/mar/26/theatre>>.

divadel. Pro diváka neexistovalo žádné vodítko, v jakém sledu by měly být hry zhlédnuty, nebylo ani nezbytné vidět je všechny, protože se sice dějově k sobě vztahovaly, ale každá z nich vyprávěla malý uzavřený příběh. Čím více her však divák viděl, tím kompletnější měl celkový obraz. Tak dostává Ravenhillův počin čistě postmoderní fragmentární charakter a divadelní představení jako celek se pro každého diváka stalo individuálním a zcela originálním zážitkem. Diváci byli donuceni spojovat jednotlivé kusy skládky dohromady. Právě proto se Ravenhill rozhodl nenapsat jednu celovečerní divadelní hru, ale roztržít své vyprávění do šestnácti kusů a ponechat divákovi jeho vlastní dramaturgický přístup ke hře. Cyklus pro Ravenhilla představuje lyotardovský konec velkých příběhů, typický pro postmoderní dobu. Sám Ravenhill o svém počinu hovoří takto:

Rozhodl jsem se vytvořit velké epické dílo, ale nechtěl jsem, aby mělo velkolepý příběh se zápletkou a postavami, které by vše spojovaly. Na globální téma cyklu by se nahlíželo v šestnácti fragmentech, individuálních částech, které by divák mohl sledovat samostatně, ale které by rezonovaly a narůstaly s dalšími fragmenty, které by divák viděl. Cítil jsem, že by to byl pravý obraz světa, ve kterém žijeme. Je to svět, v kterém si více než kdy předtím uvědomujeme vzájemné celosvětové spojení, ale stejně dychtíme po velkých příbězích Pána prstenů nebo Shakespearových historických her. Ale je to také svět, ve kterém dostáváme hodně informací, avšak v rychlém sledu: manipulativní úryvky, texty posunující se přes obrazovku, klipy na YouTube.¹⁰³

Jak Ravenhill píše v úvodu k cyklu *Zamířit/vystřelit/opakovat*, dnešní divák je neustále fascinován epickým divadlem a touží po něm, zároveň však informace

¹⁰³ I decided I wanted to create an epic: But I didn't want this to have a grand narrative with linking plot and characters...I wanted this global theme to be glimpsed through 16 fragments, individual moments that could be watched singly but that would resonate and grow the more fragments each audience member saw. I felt this would be an honest reflection of the world we live in. It's a world in which we are more aware than ever of our global connections, and in which we still hunger for the grand narratives of the Lord of the Rings or Shakespeare's history plays. But it's also a world in which we get so much of our information in shorter bursts: the soundbite, the text scrolling across the screen, the YouTube clip.
Mar Ravenhill, „My Near Death Period“

absorbuje rychle a hned z několika zdrojů zároveň. Je to typický znak informačního věku – být zahlcen útržkovitými informacemi, reportážemi, nicneříkajícími titulky v novinách a vágními sděleními, které za nimi následují. Kupodivu se ale v tomto zmatku nakupených informací orientujeme; alespoň nás o tom všechna média ujišťují. Informace k nám přicházejí (a také bohužel odcházejí) tak rychle, že ztrácíme objektivní pohled na realitu. Tento fakt lze jednoduše zneužít, a tak se informační zdroje respektive média stávají prostředky manipulace a propagandy. Alespoň tak vidí Paul Virilio ve své knize *Informatická bomba* (La bombe informatique, 1998) nebezpečí médií, která nám podávají obraz o současném světě. Média hrají důležitou roli i zde. Ravenhill ve své hře upozorňuje na stereotypní a zjednodušené reportáže a informace z novin a televize, které podávají zkreslený obraz o celém válečném konfliktu. Lidé tak získávají zkreslený a povrchní pohled na celou věc. To, že se válka odehrává v přímém přenosu a jsme jejími svědky, však ještě nemusí znamenat, že jí rozumíme a máme dost potřebných informací, což dokázala už první válka v přímém přenosu, válka v Perském zálivu (1990-1991).

V *Zamířit/vystřelit/zopakovat* se ocitáme uprostřed velké války proti terorismu. Celý cyklus, jak řekl sám Ravenhill, sleduje to, jaký dopad má válka na každodenní život civilistů, jak v okupovaných zemích, ať už je to Irák, Afghánistán nebo jiné země Středního východu, a především pak na Západě. Zároveň také apeluje na západní obyvatelstvo, aby si uvědomilo svůj podíl viny na násilí ve válce, která jim probíhá před očima.

Ravenhill se inspirová velkými epickými příběhy. Většina her je pojmenována podle známých děl: *Trójanky* (Women of Troy), *Ženy milující* (Women in Love), *Strach a bída* (Fear and Misery), *Válka a mír* (War and Peace), *Zločin a trest* (Crime and Punishment), *Mikádo* (The Mikado), *Válka Světů* (War of the Worlds), *Matka* (The Mother), *Soumrak Bohů* (Twilight of the Gods), *Ztracený ráj* (Paradise Lost), *Odyseja* (Odyssey), *Zrození národa* (Birth of a Nation).

Do hry je zapojen chór, který doprovází jednotlivé postavy na jejich životní cestě, stejně jako to dělal v antické tragédii. Hry, ve kterých vystupuje chór, se střídají s individuálními příběhy násilí a utrpení, a to nejen ve válce, ale také v každodenním životě v místech, kde se o válce jen mluví. Práce se nebude věnovat jednotlivým hrám, ale spíše společným tématům, která se v nich

objevují. Zabývat se synopsemi všech šestnácti her by bylo pro naše účely nadbytečné.

Jenny Spencerová ve své recenzi upozorňuje na rysy, který má Ravenhillův cyklus společně s Brechtovým popisem fašismu. U Ravenhilla to však není popis Německa před druhou světovou válkou, ale západní demokracie ve válce proti terorismu. Ravenhill nám tak ukazuje „děsivý svět, který obýváme jako členové západní demokracie, mající v úmyslu předeepsat své „svobody“ zbytku světa.“¹⁰⁴

Ravenhill umísťuje příběhy na nespécifikovaná místa, přesto v některých hrách najdeme implicitní odkazy na konkrétní historická fakta, instituce a osoby, jako je například aféra v Guantánamu ve hře *Matka*, v níž Haley, jejíž syn padl v Íráku, říká dvěma vojákům: „Vím, že jste je vodili na řetězech a srali na ně.“¹⁰⁵ Ve hře *Odyssea* pak karikatura diktátora, který je na konci hry dopaden a předveden před běsnící dav, podle všeho odkazuje na Saddáma Husseina: „Utekl jsem a schoval se v díře v zemi.“¹⁰⁶

Ravenhill až příliš otevřeně kritizuje zahraniční politiku Velké Británie, která podporuje Spojené státy v jejich tažení proti terorismu. Je tedy jasné, že se hry odehrávají, i když to není explicitně uvedeno, na území Velké Británie, Spojených států a Středního východu.¹⁰⁷ Děj jednotlivých her se odehrává jak na demokratickém Západě, kde nahlížíme do každodenních životů jednotlivců, konzumentů a představitelů západní demokracie a svobody, tak v okupované zemi, kde sledujeme trýznění a násilí páchané na civilních obětech války. Všechny krutosti války se odehrávají na pozadí každodenních životů lidí.

Postavy západní civilizace, ať už to jsou vojáci nebo civilisté, bojují za demokracii a svobodu. Všichni používají stejnou rétoriku podle vzoru masmédií a politických představitelů – my jsme ti dobří a oni jsou ti zlí; my hájíme demokracii a mír, zatímco oni bezdůvodně zabíjejí. Chór žen se v úvodní hře *Trójanky* ptá: „Proč nás bombardujete? ... Pochopte. To my jsme ti

¹⁰⁴ ...terrifying world we now inhabit as members of Western democracy intent on imposing its 'freedoms' on the rest of the world.

Jenny Spencer, „Shoot/Get Treasure/Repeat,“ Theatre Journal 60, Iss. 2 (May 2008): 285.

¹⁰⁵ I know you lead them in chains and shit on them.

Mark Ravenhill, *Shoot/Get Treasure/Repeat: An Epic Cycle of Short Plays* (London: Methuen Drama, 2008) 148. vlastní překlad. V následujících odkazech uvádím za originálním

¹⁰⁶ I ran and hid in a hole in the ground. (183)

¹⁰⁷ odkaz na pejorativní pojmenování muslimů jako *hlavy s turbany-towelheads* na mnoha místech

dobří.“¹⁰⁸ Stejně tak se Harry, věčně posedlý bezpečností svého syna a ženy, ve hře *Strach a bída* pokouší ujistit sám sebe: „Jsem slušný člověk.“¹⁰⁹ a dělá vše pro to, aby svou rodinu ochránil od všeho zlého venku. Hry, ve kterých vystupuje chór, tedy *Trójanky, Válka světů, Zrození národa a Odyssea* plývají slovy jako demokracie a svoboda a konfrontují diváka s černobílým viděním světa.

Ravenhill ukazuje pokrytectví Západu a zároveň poukazuje na to, jak na Západě nedokážeme tolerovat jiné kulturní tradice a z našich vlastních hodnot se jejich neustálým zdůrazňováním stávají vyprázdněná klišé. Lidé na Západě jsou znepokojeni konfliktem, hlavně však proto, že jsou sami bombardováním ohroženi a cítí nebezpečí. „Každé ráno čtu noviny. Čtu o...ve světě je plno utrpení, nespravedlnosti. Jídla je málo. Dnes ráno zabili vojáka. Ustřelili mu hlavu. Jsem hluboce zasažena, zajímá mě to,“¹¹⁰ popisuje jedna žena z chóru *Trójaneček*. Postavy se však o nic nezajímají, spíše mají strach, avšak jen o své vlastní rutinní životy, které mohou být válkou narušeny. Řeší zdravý životní styl, starají se o děti, myjí svá auta, vyrábí čerstvé ovocné džusy, nakupují; konzumují a snaží se zapomenout na to, co se ve světě děje, nemluví o tom, že by se za celý konflikt cítili jakkoli zodpovědní.

Dalším paradoxem, který v Ravenhillově podání vyznívá nejvíce, je fakt, že se západní civilizace snaží šířit demokracii a svobodu, a přitom se její obyvatelé uchylují do uzavřených komunit chráněných bezpečnostními branami, kde jim nehrozí násilí okolního zlého světa, představovaného nejen teroristy, ale také přistěhovalci a lidmi jiné rasy.¹¹¹ Snaha zakrýt rasismus a nenávist vůči muslimům, židům a přistěhovalcům je nemožná. Lidé sice opěvují odlišnost, respektují kultury a frázovitě hlásají toleranci, k příslušníkům jiných kultur však cítí jen pohrdání a za normální považují jedině sebe:

Ó Bože, děkujeme ti za tvůj normální svět. Děkujeme ti za normální muže a ženy, které se pohybují v tomto normálním městě.

¹⁰⁸ Why do you bombs us? ... You see. We are the good people. (7).

¹⁰⁹ I am a good man. (40)

¹¹⁰ Every morning I read the paper. I read about the... There is suffering in the world. There is injustice. Food is short. This morning a soldier was killed. His head blown off. I am moved about that. I care. (7)

¹¹¹ Ravenhill, „My Near Death Period“

Děkujeme ti za normální kulturní a normální volnočasové aktivity, kterých si užíváme v tento normální den.¹¹²

Kdo neuznává hodnoty a normy Západu, není podle jeho obyvatel civilizovaný, není člověk, je představitel zla a musí být zničen. Válka proti zlu je válkou oprávněnou, protože tak Západ šíří do světa svobodu a demokracii. Tito normální lidé vyčítají svým nepřátelům barbarství, sami však požadují jediné: „Zabijte bombové atentátníky. Zmasakrujte naše nepřátele. Ve jménu slušných lidí – začněte.“¹¹³

Jeden z takových „slušných“ lidí je i žena z monologu *Intolerance* (Intolerance), která je velmi sobecká. Celou dobu mluví o svých zažívacích potížích, které ji trápily několik let a znemožňovaly jí kvalitní život, až zjistila, že je způsobuje konzumace kávy. Bolest v podbřišku se však neočekávaně vrací ve chvíli, kdy žena dává najevo své rasistické sklony a nenávist vůči židům. Reálná nesnášenlivost kávy se tak stává metaforou nesnášenlivosti jiné rasy.

Ve hře *Válka světů* chór lituje město zničené bombovými útoky. Všichni pokrytecky vyjadřují účast a smutek obětem války, kterou sledují v přímém přenosu. Zpočátku jsou rozhořčení a cítí velkou lítost, ale televizní obrazovka, na níž válka probíhá online, se pomalu stává pozadím jejich každodenních životů. Jediné, co je opravdu zajímavé, jsou jejich malé problémy, typické pro konzumní společnosti, jako jak si vybavit byt, kam jít nakupovat, jaké si koupit auto apod. „Jste bombardováni. Vstávám. Jste bombardováni. Sprchuju se. Loupu a připravuju ovoce. Jste bombardováni. Odšťavňuju. Zapnu televizi a byli jste opět bombardováni. Zatím nejhůř za poslední dobu, prý.“¹¹⁴ Nejen, že je život těchto lidí rutinní, ale je hlavně lhostejný a konzumní. Opět k nám mluví homo mechanicus, Frommův koncept člověka konzumní společnosti, jehož jediným cílem je spotřeba: „Jdu do práce. Snažím se nakoupit, prodat a

¹¹² Oh Lord, we thank you for your normal world. We thank you for the normal men and women who move about this normal city. We thank you for the normal cultural and normal leisure activities we enjoy on this normal day.(69)

¹¹³ Kill the bombers. Slaughter our enemies. In the name of good people – begin.(7)

¹¹⁴ You are being bombed. I wake up. You are being bombed. I shower. I exfoliate. I prepare the fruit. You are being bombed. I juice. I turn on the television and you have been bombed again. The worst so far they tell me. (130)

jednat a dělat všechno, co mám dělat – analyzovat, předpovídat, uvádět do pohybu.“¹¹⁵

Vraťme se teď k problému mediálního zkreslení a rychlé informační společnosti, o které jsme se zmínili již dříve. Ravenhillovy postavy už realitu nevnímají jako něco, co se doopravdy děje. Realita je pro ně pouhou reprezentací¹¹⁶ a jednotlivci si už neuvědomují závažnost událostí, což je také zneužíváno. Ústřední roli zde hraje i dvacetičtyřhodinové vysílání CCTV, které odkazuje na televizní stanici CNN; ta během války v Perském zálivu zavedla tento druh přímého přenosu a Ravenhill upozorňuje na nebezpečí takového vysílání.

Chór ve hře *Válka světů* mluví o tom, jaký „důsledek na vás mohou mít tyto nechutné obrazy,“¹¹⁷ aniž byste si uvědomoval, že ony obrazy jsou realitou, která se právě teď odehrává. Konflikt je pouhou reprezentací; chór mu upírá větší důležitost a reálnost. Jakmile událost v médiích vyčpí, ztrácí se také z vědomí lidí a není již ničím zajímavá, přestože se dušují „NIKDY NEZAPOMENEME.“¹¹⁸ Svou empatií a vyjádřením soustrasti jen ulehčili svému svědomí a mohou opět klidně spát. Neuvědomují si, že jejich svědomí jim ukazuje zodpovědnost za to, co se stalo. Soucit postupem času vyprchává a nastupuje nenávisť: „Díky Bohu, že jste byli bombardováni, abych mohl poznat...jak moc vás nenávidím.“¹¹⁹ Nechtějí o konfliktu nic slyšet, protože jen narušuje jejich klid a životy v míru. Jenny Spencerová si ve své recenzi klade otázku: „Jak se stalo znásilnění, mučení, hladovění, sebevražedné bombardování, stálý dozor, trauma, zlo a náhodné škody ve válce běžnou součástí našich každodenních životů?“¹²⁰ Právě média a jejich dvacetičtyřhodinové vysílání a informování deformuje a degraduje realitu. Lidé jsou zahlceni násilím, brutalitou a katastrofami natolik, že už je přestali brát vážně.

¹¹⁵ I go to work. I try to sell and buy and deal and do everything I'm supposed to – to analyse, to forecast, to initiate.(121)

¹¹⁶ Ravenhill je interpretován kritiky Clare Wallaceovou či Margheritou Laerovou na základě filozofie Deorda a Baudrillarda.

¹¹⁷ effect those sickening images can have of you.(120)

¹¹⁸ WE WILL NEVER FORGET. (123)

¹¹⁹ Thank God you were bombed so that I could see how much...how much I hate you. (129)

¹²⁰ How do rape, torture, starvation, suicide bombing, surveillance, trauma, evil, and war's colateral damage become a normalized part of our everyday lives?
Spencer 285.

Podobnou lhostejnost cítí také hlavní postava hry *Ztracený ráj*, letuška Liz ke své sousedce Ruth. Liz se snaží přijít na příčinu svého neklidného spánku a zjišťuje, že je to vzlykání její sousedky. Na jednu stranu pátrá po důvodech, kterými může být týrání, různé sexuální praktiky, sebepoškozování. Od počátku je ale jasné, že Liz nechce Ruth pomoci. Snaží se jen vyřešit vlastní problém: mít klid na spánek. Liz neustále opakuje Ruth: „Nechci se vám míchat do života.“¹²¹ Předstírá upřímný zájem o Ruth. Jakmile Liz potkává Garyho a Briana, dozvídá se, co se v bytě děje. Brian a Gary jsou vyšetřovatelé, kteří se snaží z Ruth násilným způsobem dostat jména jejích kompliců. Ruth je teroristka a plánovala sérii výbuchů ve městě. Liz je zděšena. Zpočátku nevěří, že je Ruth teroristkou: „Ne, nevěřím...To není pr...podívejte se na ni...je normální“¹²² Jakmile se však vzpomene z prvotního šoku, opět u ní převládne její nevšímavost a i nadále se bude řídit zásadou, že do života druhých nemá zasahovat. Otevřeně tak přehlíží násilí, které je na někom pácháno, protože je to násilí pro „dobrou“ věc. *Zamířit/vystřelit/zopakovat* se tímto opakujícím se tématem stává kritikou lhostejnosti západní civilizace ke zlu, které páchají její představitelé ve jménu demokracie a svobody.

Vojáci, kteří ve hře vystupují, jsou šířiteli demokracie a svobody, prohlašují diktátora za tyrana a jeho režim za totalitní, sami však vytvářejí novou totalitu. Stejně téma bylo již zpracováno ve hře *Řez*. Ve chvíli, kdy jim někdo klade odpor, jsou agresivní a používají násilí. Jsou tak zaslepeni propagandou, že nevidí, jak ubližují civilistům, a veškeré páchané násilí přičítají vyššímu dobru, za které bojují. Ve hře *Láska (Nechtěl jsem to udělat)* okupující voják nutí ženu, kterou chrání, k sexu. Podobně je tomu ve hře *Zločin a trest*, ve které voják vyslýchá čerstvou vdovu a snaží se ji přitom přimět k tomu, aby jej milovala. Ta celý život bojovala proti režimu a zjišťuje, že ten nový není o nic lepší než starý. Žena nedokáže splnit vojákovu přání a vyznat mu lásku, a proto jí za trest uřízne jazyk.

Vojáci jsou na jednu stranu představitelé svobody a demokracie, zároveň jsou ale pro všechny nositeli smrti, krutosti a zkázy. Nakonec se od nich distancují i lidé, za něž bojují. Ve hře *Válka a mír* navštěvuje malého chlapce Alekse každou noc bezhlavý voják. Aleks se vojáka štítí, pohrdá jím a

¹²¹ I don't want to get involved in your life. (169)

¹²² No I don't believe...it's not tr- Look at her...normal. (177)

neuvědomuje si, že bojoval za něj, jeho národ a společné hodnoty. Bezhlavý voják symbolizuje celou válku a všechny její účastníky. Absence hlavy mu může propůjčit obličej kohokoliv.

Ravenhill opět poukazuje na disciplinární charakter společnosti ve hře *Včera se něco stalo* (Yesterday an Incident Occured). Neidentifikovatelný agresor napadl člověka, který svým zraněním následně podlehl. Společnost, zastoupená chórem mužů na jevišti, chce potrestat viníka, ale i ty, kteří proti němu nechtějí svědčit. Propagandistickou apelací, hrou na city a hrozbou eskalace násilí se celá aféra nafukuje až do fraškovitých rozměrů. Upozorňují, že „žijeme v období strachu a náhodných, násilných, strašných, náhodilých, nesmyslných útoků. Je válka. V zahraničí, doma, právě tady.“¹²³ Legislativou prochází zákon, který umožní značkovat lidi, kteří odmítnou svědčit a spolupracovat tak s většinou pro dobro věci a ozdravení společnosti. Hra má až kabaretní ráz, obzvlášť ve chvíli, kdy v sérii vystoupení k publiku promlouvá žena zabitého muže a celá scéna se proměňuje v politickou propagandu plnou zloby. Z obyčejné ženy se stává agitátorka za krutou odplatu:

Chci, aby je upálili na hranici. Opravdu to chci. Chci slyšet, jak křičí, jakmile plameny pohltnou jejich páchnoucí těla. Chci naplivat na jejich prach, jakmile bude rozmetán. Budu neúnavně agitovat za to, aby je upálili na hranici. Připojte se ke mně na mé webové stránce, aby byl slyšet hlas obyčejných mužů a žen.¹²⁴

Zrůdnost disciplinární společnosti, která sleduje každý náš krok, která instaluje kamery, aby mohla všechny sledovat, dovádí celou situaci ad absurdum. Ocitáme se v orwellovském světě, kde prakticky není možné uniknout objektivu kamery. Každý člověk je snadno dohledatelný, dá se určit jeho poloha na základě GPS z mobilního telefonu. V nákupních střediscích, v práci, ve výtažích, na parkovištích, u lékaře, vlastně skoro na každém místě, ve kterém se pohybujeme, jsou umístěny kamery a náš život je nahráván (kamera nebo

¹²³ We live in a time of terror, of random, violent, horrible, random, pointless attacks. There is a war on. Abroad. At home. Right here. (64)

¹²⁴ I want them burnt at the stake. I really do. I want to see them scream as the flames encase their fetid bodies and I want to spit on their ashes as they are swept away. I will be campaigning tirelessly for burning at the stake. Join me at my website and let's make the voice of ordinary men and women heard. (80)

alespoň zmínka o ní je skoro v každé z Ravenhillových her). Ravenhill ovšem ukazuje jen to, co se už stalo realitou. Jedinec je skoro všude monitorován a nová média už pronikla i do jeho soukromého života. Chór navrhuje instalovat kamery všude, aby lidé mohli být monitorováni a vyhodnocováni jako potenciální zrádci. Jejich argumentace je jasnou propagandou:

- Řekl bych své krásné ženě: „Půjdeme do zahradního parku. Vadilo by ti, kdyby nás sledovala kamera? Bránil bych se být sledován a analyzován?

- Zjevně ne.

- Zjevně ne. Měl bych kameru v autě, na benzínové stanici, v tichém koutku zahrady, kde jsem si vybral lavičku. Bohudík bych je tam měl...protože jsem nevinný, jsem nevinný, jsem nezkažený, jsem nezkažený, ó jak jsem vlídný a nezkažený.¹²⁵

Byrokracií a s ní spojenou lhotejností a neosobními vztahy se zabývá hra *Soumrak bohů*. Hlavní postava této hry Jane je úřednicí, velmi podobnou Paulovi ze hry *Řez*. Snaží se získat údaje od vyhladovělých místních civilistů za příslib snídaně. Kvůli svému nehumánnímu byrokratickému přístupu však jídlem zabíjí. Vyhladovělá univerzitní profesorka Susan v zoufalosti sebere rohlík ze stolu a udusí se jím. Jane Susan nenaslouchá, jen neoblomně vypisuje svůj dotazník a kompletuje zprávu. Kdyby byla Jane všímavější, Susan by nemusela zemřít. Za svůj čin necítí žádnou vinu, ba naopak. Jane totiž Susan pohrdá za to, že podle ní nedokáže být vděčná osvoboditelským vojskům. Jane promluví k Susan: „Přinesla jsem vám svobodu. Probojovali jsme se pouští, abychom vám zprostředkovali naše základní hodnoty a vy ani nemůžete, a vy se tu sápage po rohlíku, jako byste ho v životě – O co vám kurva jde? Kurva fix.“¹²⁶ Nejbizarnějším momentem celé hry je chvíle, ve které se Jane snaží Susan

¹²⁵ I would say to my beautiful wife: ,we will visit garden centre this morning.‘ Would I mind if a camera was watching? Would I object to observation and analysis?

- Clearly not.

- Clearly not. I would have a camera in my car, a camera in the petrol station, a camera in the quiet corner where I chose my garden bench. And I would have them there naplily...because I am clean, I am clean, I am pure, I am pure, oh I am sweet and pure. (77)

¹²⁶ I brought you your freedom. We fought our way through the desert to bring you our core values and now you can't even, you can't even – you grab like you've never seen – oh fuck. What is the point? Shit.(165)

udržet při vědomí, a proto na ni mluví - snaží se ji totiž udržet při životě vyprávěním o svém hezky zařízeném bytě.

Ke slovu se v cyklu dostávají i všední starosti a problémy, které symbolicky odrážejí ty společenské. Je to boj s těžkou nemocí, v případě *Žen milujících* s rakovinou. Je to také hra *Mikado* o homosexuálním páru, ve kterém je jeden nevléčitelně nemocný a má potřebu filtrovat svůj vztek a nenávisť vůči zdravým lidem.

Ravenhill ve svém cyklu přichází s inovací. Verbální agrese a podrobné vylíčení násilí již není dostatečné, a proto v jeho hrách dochází i k násilí explicitnímu. V *Odyssee* ukopají vojáci bývalého diktátora k smrti, v *Matce* Haley ve vzteku napadne vojáka, který jí přišel oznámit synovu smrt, a scéna je zalita krví z jeho ukousnutého nosu. Ve *Včera se něco stalo* na scéně kolabuje utýraný a zbitý zrádce ve *Ztraceném ráji* jsme svědky mučení teroristky Ruth. Stejně jako diváci v hledišti, i my v našem běžném životě tyto akty krutosti sledujeme, a místo abychom s nimi něco udělali, snažíme se na ně zapomenout a necítit se provinile. Pocit viny je zde však očividně namístě, alespoň v Ravenhillově pojetí.

Je obtížné říci, která hra vyvolala nejsilnější emoce. Jednou z takových je scéna v *Odyssee*, ve které přichází malý chlapec oznámit šťastným vojákům, připraveným vrátit se domů, že vypukla nová válka a oni obdrželi nový rozkaz chránit a šířit demokracii. Je to právě postava dítěte, která nabádá k dalšímu válčení a šíření západní ideologie. Autorův počin velmi trefně shrnuje citát z recenze Jenny Spenserové:

Stejně jako v dřívějších hrách jako *Shopping and Fucking* (1996) a *Polaroidy* (1999) jsou chování a postoje Ravenhillových postav přímo spjaty s konkrétními dějinnými okamžiky a v hereckém projevu se opírají o vyjádření stavů tělesné bolesti, duševního odcizení a beznadějného hledání štěstí.

V *Zamířit/vystřelit/zopakovat* vítězný kapitalismus nejen zničil ponětí o tom, jak být lidský, ale vyhrožuje masovou destrukcí v globálním měřítku, a to vše ve vlastní sebeobraně.¹²⁷

¹²⁷ As in earlier plays such as *Shopping and F**king* (1996) and *Some Explicit Polaroids* (1999), the behaviour and attitudes of Ravenhill's characters are directly linked to particular

Dílo Marka Ravenhilla prošlo za posledních čtrnáct let značným vývojem. V posledních letech dává přednost kratším hrám (*Produkt, Řez, Experiment, Zamířit/vystřelit/zopakovat*). Opakujícím se motivem, který je obsažen ve všech jeho hrách, je ignorace násilí. Násilí v Ravenhillových hrách žene člověka k tomu, aby si uvědomil, že jako součást společnosti nese odpovědnost za to, jak se společnost k jednotlivcům chová. Násilí v jeho hrách vyvolává šok, což není pouhým cílem, ale spíše prostředkem, kterým lze pravdivěji zobrazit realitu a to díky ironii a černému humoru. Účelem je předejít něčemu podobnému ve skutečnosti. Ravenhill apeluje na nebezpečí konzumní disciplinární společnosti, která se stává apatickou vůči projevům násilí, produkuje egoistické jedince, kteří se zajímají jen o sebe, a ztrácí tak svůj humanitní základ.

moment in history and played out in relation to images of bodily pain, psychic alienation, and the mindless pursuit of happiness. In *Shoot/Get Treasure/Repeat*, however, triumphal capitalism has not only distorted what it means to be human, but threatens mass destruction on a global scale in its own self-defense.
Spencer 288.

5 Martin McDonagh

Jak jinak můžete reagovat psaním, uměním, nebo jakkoliv tomu chcete říkat, na všechno, co se stalo, než prostřednictvím absurdity?¹²⁸

Rozhodnout se pro inscenování her Martina McDonagha znamená zajistit si pár litrů krve, atrapy částí těl od rukou po lebky, motorovou pilu, mrtvou kočku a jiné podobné rekvizity, hlavně však otrlé publikum, které McDonaghovu inscenaci přijme a bude se bavit. McDonagh je jeden z nejúspěšnějších současných dramatiků, který v četnosti produkcí porazil i samotného Williama Shakespeara, dobyl Broadway i filmová plátna svým černým humorem a stal se jedním z nejhranějších žijících autorů.

Martin McDonagh se narodil v roce 1970 v Londýně, kde bydlel s bratrem a rodiči v irské komunitě v městské části Elephant and Castle a později v Camberwellu. Otec pochází z Lettermullanu v Galwayi a matka z Killeenduffu. Právě na západě Irska v Connemaře trávil McDonagh jako dítě velkou část prázdnin. Jeho rodiče se odstěhovali zpět do Connemary, McDonagh však zůstal se starším bratrem v Londýně. V šestnácti se začal podle vzoru bratra Johna věnovat psaní. Zpočátku nebyl příliš úspěšný. Jeho povídky, filmové scénáře a celkem 23 rozhlasových her bylo odmítnuto, s výjimkou dvou her uvedených australským rozhlasem. Neúspěch z něj však paradoxně učinil kvalitního spisovatele. Podle Alekse Sierze sehrálo ono počáteční fiasko veskrze pozitivní roli, protože díky němu McDonagh postupem času zdokonalil svůj literární styl.

Po opakovaném nezdaru zkusil McDonagh napsat divadelní hru a slavil okamžitý úspěch. Vystavět dramatickou zápletku a jednotlivé postavy jej však naučily spíše telenovely a filmy než divadlo. Jak sám zmiňuje v jednom interview, viděl v životě všehovšudy dvacet divadelních her a to jen kvůli hvězdnému obsazení s jeho oblíbenými herci jako například Al Pacino v inscenaci Davida Mameta *Americký bizon* (American Buffalo, 1975). Právě

¹²⁸How else can you react to all that has happened through writing, or art or whatever you want to call it, if not through absurdity?

Martin McDonagh qtd in Sean O'Hagan, "The Wild West," *Guardian* March 24, 2001, January 17, 2011, <<http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2001/mar/24/weekend.seanohagan>>.

v divadle se poprvé setkal s prací Davida Mameta a později i Harolda Pintera, kteří jej silně ovlivnili. U obou obdivuje především práci s jazykem a fakt, že dialog nemusí mít vždy za úkol předat informaci nebo posouvat děj, přesto může mít v díle svébytné postavení.¹²⁹ Nechtěl se přes velký obdiv k oběma autorům stát jejich imitátorem.¹³⁰ Jeho přínosem k jazyku byly postavy mluvící zvláštní směsicí angličtiny s irskými slovy a frázemi. Divadelní teoretik Werner Huber jeho jazyk výstižně označuje jako „směsici současného pouličního slangu a rolnické irštiny“.¹³¹

McDonaghovo literární vzdělání je širší, než sám připouští. V jeho díle můžeme sledovat zřetelnou návaznost na dramatické dílo Samuela Becketta, Harolda Pintera, Johna Millingtona Synge a Johna Murphyho, jak bude v analýze ilustrováno. McDonagh je velkým milovníkem Jorgeho Luise Borgese, jehož dílo kompletně přečetl, stejně tak jako poctivě sleduje díla svého staršího bratra. Zapůsobily na něj i romány Vladimira Nabokova. Jeho největší inspirací je film a režiséři jako Martin Scorsese, Terence Malick, bratři Coenové, John Woo či Quentin Tarantino, k němuž bývá často připodobňován. Werner Huber zmiňuje v této souvislosti filmy, které McDonagha ovlivnili. Je to především trilogie *Hvězdných válek: Nová Naděje, Impérium vrací úder, Návrat Jediho* (Star Wars: A New Hope, 1977, The Empire Strikes Back, 1980, Return of the Jedi, 1983) George Lucase, *Taxikář* (Taxi Driver) Martina Scorseseho, *Lovcová noc* (Night of the Hunter) Charlese Laughtona a *Gangsteři* (Reservoir Dogs) Quentita Tarantina.

Osoba Martina McDonagha je velmi kontroverzní. Jeho věk a prostředí, ve kterém vyrůstal, mu zabraňovaly lehce vplout do světa slavných, přesto se díky úspěchu svých čtyř her stal populárním. S popularitou se však od počátku neuměl vyrovnat a poté, co na večeru předávání cen deníku *Evening Standard* v roce 1996 v opilosti slovně napadl Seana Conneryho, získal pověst typického rozhněvaného opilého Ira. Od této chvíle McDonagh bohužel poskytuje

¹²⁹“I could see that he was using dialogue for its own sake, not just to convey information or carry the plot.“ Martin McDonagh gtd in Fintan O’Toole, “A Mind in Connemara,” *New Yorker* March 3, 2006, accessed January 17, 2011, <http://www.newyorker.com/archive/2006/03/06/060306fa_fact_otoole>.

¹³⁰ V tomto ohledu McDonagh ymiňuje i práci Joea Ortona.

¹³¹ ...hybrid of contemporary street talk and rural Irish speech. Werner Huber, „The Early Plays: Shooting Star and Hard Man from South London,“ in *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories*, ed. Lillian Chambers and Eamon Jordan (Dublin: Carysfort Press, 2006), 13-27, 15.

rozhovory jen sporadicky a ke své tvorbě se moc nevyjadřuje, k úspěchu své dramatické tvorby jen často arogantně dodává, že psát divadelní hry byl pouze poslední pokus, jak si vydělat uměním.¹³² Jeden z mála stěžejních rozhovorů poskytl v roce 2006 autorovi předmluvy k prvnímu vydání Connemarské trilogie Fintanu O'Toolovi, ve kterém se vyjadřuje ke svému psaní, inspiračním zdrojům a své motivaci.

McDonagha objevila umělecká šéfka irského divadla Druid Theatre Garry Hynesová, která v roce 1996 uvedla jeho hru *Kráska z Leenane* (*Beauty Queen of Leenane*, 1996). Ve stejném roce měla hra premiéru v londýnském divadle Royal Court Upstairs¹³³ a to odstartovalo McDonaghovu divadelní kariéru. Londýnská divadla uvedla v jediném roce čtyři premiéry jeho her, čehož v celé historii dosáhl jen Shakespeare, a jeho prvotina byla přeložena do devětatřiceti jazyků. Příběh Maureen, která obětovala své štěstí a promarnila život péčí o svou sobeckou matku Mag, sesbíral řadu prestižních ocenění: britskou cenu George Devina, cenu deníku *Evening Standard* pro nejslibnějšího nového autora a cenu Writer's Guild. V roce 1998 byla *Kráska z Leenane* nominována na čtyři prestižní americké divadelní ceny Tony Awards.

Po *Krásce z Leenane* následovaly premiéry her *Lebka z Connemary* (*A Skull in Connemara*, 1997) a *Osiřelý západ* (*The Lonesome West*, 1997). Všechny tři hry spojuje nejen místo Leenane, ale také tři rodinné klany, v jejichž mikrokosmu se všechny příběhy odehrávají. Rodinní příslušníci se stávají hlavními postavami jednotlivých her: je to rodina bratrů Colemana a Valena Connorových (*Osiřelý západ*), Toma, Mairtina a Maryjohnny Hanlonových (*Lebka z Connemary*), Mag a Maureen Folanové, Rayem a Patem Dooleym (*Kráska z Leenane*), spolu s místním farářem otcem Welshem-Walshem, jehož jméno si všichni neustále pletou. Proto jsou tyto hry označovány za Leenanskou či Connemarskou trilogii.¹³⁴

Velmi záhy po Leenanské trilogii následuje Aranská trilogie, odehrávající se na Aranských ostrovech. Ta obsahuje v pořadí druhou McDonaghovu hru *Mrzák inishmánský* (*The Cripple of Inishmaan*, 1996),

¹³² Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 223.

¹³³ V té době divadlo Royal Court vedl umělecký šéf Nicholas Hytner, který McDonaghova díla začal uvádět.

¹³⁴ Setkala jsem se s oběma názvy pro trilogii. Leenane je město v oblasti Connemara, jedno i druhé je obsaženo v titulech hry.

inspirovanou natáčením dokumentu *Muž z Aranů* (Man of Aran, 1934) Roberta J. Flahertyho, který ve své době vzbudil velký rozruch mezi místními obyvateli. Na pozadí natáčení Flahertyho dokumentu sledujeme příběh Billyho, který se snaží být slavným a úspěšným. Billy je schopen obětovat vše, včetně zbytku svého zdraví, aby byl vybrán na natáčení. Druhou částí Aranské trilogie je hra *Poručík z Inishmuru* (The Lieutenant of Inishmore, 2001), napsaná ve stejné době, ale uvedená o několik let později. *Poručík z Inishmuru* slavil největší úspěch z celé trilogie. Hlavní postava hry Padraic je členem teroristické organizace, přijíždí po dlouhé době do Inishmuru proto, aby se dozvěděl, co se stalo s jeho milovaným kocourem Prcíkem Tomešem. Aranskou trilogii uzavírá hra *Smrtky z Inisheeru* (Banshees of Inisheer), která nebyla kvůli autorově nespokojenosti s kvalitou textu nikdy inscenována ani publikována.

První hrou umístěnou mimo západní Irsko byl *Pan Polštář* (The Pillowman, 2003), zasazený do fiktivní totalitní země. Přestože se hra dočkala premiéry až v roce 2003, poprvé byla scénicky čtena v Galwayi již v roce 1997. V následujícím roce pak *Pan Polštář* vyhrál prestižní britskou cenu Oliver Award. Tato divadelní hra se velmi odlišuje od těch předešlých. Má velmi ponurou atmosféru. Hlavní postavou hry je spisovatel Katurian Katurian, který je jednoho dne zatknut a obviněn z vraždy několika malých dětí. Vodítkem k vraždám se totiž staly jeho povídky a tak se stává hlavním podezřelým. Katuriana, stejně jako jeho mentálně postiženého bratra Michala, vyslychají Ariel a Tupolski s cílem zjistit, kde se nachází poslední z obětí. Během vyšetřování se Michal Katurianovi přizná, že všechny zločiny spáchal on sám a svěří se mu i s místem, na kterém ukryl poslední dítě. Ze zlosti či z pouhého soucitu udusí Katurian svého bratra polštářem. Přiznává se ke všem vraždám a to za předpokladu, že Tupolski s Arielem zachrání jeho tvorbu před zničením. McDonagh se zcela vážně zabývá problematikou násilí a krutosti ve společnosti.

McDonagh je velmi produktivní autor. Přestože všechny tyto hry vznikly, jak sám tvrdí, během roku 1994, kdy se psaní soustavně věnoval, na jejich literární kvalitě se tento krátký čas nijak nepodepsal. Jak vyplývá z množství uvedených inscenací, je Martin McDonagh ve srovnání s Markem Ravenhillem či Sarah Kaneovou, daleko oblíbenější, jak ve světě, tak i u českého publika. Do ledna 2011 u nás vzniklo přibližně dvacet inscenací jeho

her. První českou premiéru měla *Kráska z Leenane* v roce 1998.¹³⁵ Podle Milana Lukeše spočívá McDonaghův úspěch na českých jevištích v jeho stylu, černém humoru a nadsázce, která je Čechům zásluhou hrabalovské a haškovské tradice velmi blízká.¹³⁶ Další výraznou vlastností McDonaghových her zmiňuje divadelní teoretik Milan Lukeš:

hry u nás neodpuzují ani modernismem, ani postmodernismem (který v Čechách je a zřejmě už zůstane nadávkou), naopak lahodí vnější solidní konzervativností, tedy způsobem, jak tradičně zachází s kategorií děje, dramatických postav i časoprostoru a imponuje tím, jak je fortelně vystavěná.¹³⁷

Po úspěchu svých dvou trilogií se McDonagh na dlouhou dobu s divadelní tvorbou odmlčel, zato byl aktivní ve filmovém průmyslu. Jeho filmový debut *Šestiranný revolver* (*Six Shooter*, 2004) mu v roce 2005 přinesl cenu Akademie v kategorii nejlepší krátkometrážní hraný film. Úspěch debutu přivedl McDonagha k režii prvního celovečerního filmu *V Bruggách* (*In Bruges*, 2008), který obdržel mnoho ocenění, například prestižní britskou filmovou cenu BAFTA za nejlepší původní scénář.

V roce 2010 se McDonagh vrací k divadelní tvorbě. Na Broadwayi měla premiéru nová hra *Ujetá ruka ve Spokane* (*A Behanding in Spokane*, 2010), kterou na počátku roku 2011 uvedl v evropské premiéře pražský Činoherní klub v překladu a režii Ondřeje Sokola. Tentokrát se děj neodehrává v Irsku ani ve fiktivní totalitní zemi, ale ve Spojených státech, kde před 21 lety v městečku Spokane uřízli jistému Carmichaelovi levou ruku. Hlavní hrdina hry již dávno našel a zabil ty, kteří jej o ruku připravili, stále však neúspěšně pátrá po své levé dlani. Jeho hledání a marná snaha o zadostiučinění a spravedlnost nabírají groteskních rozměrů. Přestože mezi uvedením McDonaghovy poslední hry a *Ujeté ruky ve Spokane* uběhlo osm let, na McDonaghově stylu se nic nezměnilo. Není ovšem zřejmé, kdy vlastně rukopis této hry vznikl, protože autor mluvil již několik let před tím o hře, která se odehrává na území Spojených států. *Ujetá*

¹³⁵ Ondřej Pilný, „Martin McDonagh – včera a dnes,“ in *Ujetá Ruka: program k divadelnímu představení*. (Praha: Činoherní klub, 2011).

¹³⁶ Milan Lukeš, „Irská zabijačka,“ *Svět a divadlo* 3(2001): 61-70, 62.

¹³⁷ *Ibid.*

ruka ve Spokane se svým stylem vrací k *Poručíkovi z Inishmooru*, *Lebce z Connemary* či *Osiřelému západu*, které překypují černým humorem a komickými scénami, na rozdíl od temného *Pana Polštáře* či psychologicky propracované *Krásky z Leenane*.¹³⁸

Vulgarismy, rušení společenských tabu, brutalita a hledání nových možností divadla řadí McDonagha mezi dramatiky in-yer-face. McDonaghova díla, stejně jako díla ostatních dramatiků in-yer-face, zobrazují současnou dobu a její společnost, která již ztratila úctu k tradičním hodnotám rodiny, církve, zákonodárství a národní identity, tedy vlastně ke všemu, co dělalo Irsko Irskem. Nikdo z přítomných si však toto společenské vakuum nechce přiznat. Navenek na tradicích lpí, ale ve skutečnosti je nedodržují.

Na rozdíl od většiny dramát in-yer-face, která se odehrávají v anonymním a konzumním prostředí velkoměsta, je děj umístěn na venkov, hlavními postavami jsou prostí obyčejní lidé, kteří se na rozdíl od postav z velkoměsta navzájem velmi dobře znají. Dalším rozdílem je také charakter McDonaghova díla. Oproti Ravenhillovi a Kaneové, jejichž díla jsou salónní, tragická a lyrická, jsou McDonaghova díla mainstreamová, groteskní a plná černého humoru, ve kterých dekonstruuje klasické žánry. Teoretik Werner Huber McDonaghovu tvorbu přesně popisuje jako „soustředěnou na akci, groteskní, manipulativní, dokonce i postmoderní s ohledem na její ironický potenciál k dekonstrukci.“¹³⁹

McDonaghova práce bývá často přirovnávána k tvorbě jeho oblíbené kapely The Pogues, která dokázala zkombinovat tradiční irskou baladu s punkem ve stylu Sex Pistols. McDonagh v rozhovoru s Fintanem O'Toolem pro časopis *New Yorker* zmiňuje to, co jej na tvorbě The Pogues inspirovalo:

I když se pokoušeli zničit to, co je na irské lidové hudbě mizerné, měli stále nádherné texty písní, melodii a milovali hudbu. Možná

¹³⁸ Sarkasmus a černý humor můžeme najít i v těchto dvou dramatech, avšak podle mého názoru ne v takové míře. Samozřejmě hodně záleží i na režijním přístupu v inscenování.

¹³⁹ ...action centred, grotesque, manipulative, postmodern even, as regards its ironic potential for deconstruction
Huber 13.

podvědomě jsem začal dělat to samé: uchovávat to, co mám rád a ničit to, co nenávidím.¹⁴⁰

McDonagh píše o Irsku stejně, jako se punková kapela staví k tradiční irské hudbě. Je k němu ironický a kritický a současně také sentimentální. Dekonstruuje pravidla dramatu a míchá žánry, jako fraška, groteska či melodrama, a současně zachovává to, co na Irsku miluje - irskou drsnost a černý humor.

McDonagh je mnohými považován za irského dramatika. Většina jeho her se odehrává, jak už bylo zmíněno, na západoirském venkově v okolí Galwaye, kde také měly premiéru. McDonagh zpracovává aktuální společenské problémy země, jeho hry podle Ondřeje Pilného „oplývají drsným humorem, násilím a vulgarismy a jejich svět obývají postavy, jež vesměs vynikají pochybným hodnotovým žebříčkem spíše než vzděláním a pronikavostí intelektu“.¹⁴¹ Postavy McDonaghových her jsou prostí nevzdělaní lidé, kteří žijí ve své vesnici od narození a většinou nepoznali nic jiného. Mají rádi zábavu, navzájem si ze sebe utahují. Definice jako by odrážela typické irské hrdiny po vzoru dramatu J. M. Syngea a Seana O'Caseyho. McDonaghovo psaní skutečně pokračuje v tradici drsného irského dramatu, navazuje přímo na Johna Millingtona Syngea, ve kterém autor nalézá nekonečnou inspiraci - mnohé ze scén připomínají nebo se přímo vztahují k *Hrdinovi západu*. Můžeme zmínit například paralely mezi *Hrdinou západu* a *Osiřelým západem*, ve kterém Coleman zabije svého otce, stejně jako to udělal Kristy Mahon, hlavní postava Syngeova dramatu. V *Lebce z Connemary*, jejíž název navíc pochází z Luckyho monologu v *Čekání na Godota* Samuela Becketta, se pak smějeme Mairtinově tvrdé lebce, která dokázala bez větší újmy přežít několik ran palicí poté, co se Mairtin, stejně jako Kristyho otec, k údivu všech nečekaně vrací s rozbitou hlavou na jeviště.¹⁴² Silný vliv Samuela Becketta a Jamese Joyce najdeme

¹⁴⁰ Even while they were trying to destroy the crap side of Irish folk, they still had brilliant lyrics, brilliant tunes and a love of music. Maybe not consciously I was beginning to get the same idea: taking the parts you love and destroying parts you hate.
Fintan O'Toole, „A Mind in Connemara“

¹⁴¹ Ondřej Pilný, „Martin McDonagh – včera a dnes,“ (Praha: Činoherní klub, 2011)

¹⁴² see Milan Lukeš, „Irská zabijačka,“ *Svět a divadlo* 3(2002).

see Shaun Richards, „The Outpouring of a Korbic, Unhealthy Mind: The Critical Condition of Synge and McDonagh,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 246-263.

v *Krásce z Leenane*.¹⁴³ Někteří kritici zařazují McDonagha mezi irské autory kvůli spojitosti s tradičními irskými díly a černému humoru, McDonagh ale také bývá odsuzován za své pseudoirství, neznalost jazyka a reálií. Jak například uvádí Pavel Trenský, McDonagh bývá často kritizován za to, že redukuje hry na karikaturní stereotypy.¹⁴⁴ Po karikatuře a stereotypu však McDonagh sahá záměrně, protože používá žánry, které své postavy na černo-bílém vidění staví.

Cílem této práce není potvrdit, či vyvrátit McDonaghovu příslušnost k irským dramatikům, ale zabývat se pojetím násilí v jeho hrách a najít v něm hlubší význam než pobavit obecenstvo. Stejně jako ostatní dramatikové in-yer-face i Martin McDonagh svým divadlem posouvá hranice divadelních možností, otevírá prostor novému a originálnímu. Přestože se jeho hry odehrávají v Irsku a zabývají se místními tématy, jejich celosvětová popularita naznačuje, že svými myšlenkami a tématy rodný region dalece přesahují. McDonaghova dramata jsou podle literární kritičky Rebeccy Wilsonové „všeobecná v popisu lidské bolesti a ztráty.“¹⁴⁵ Sledujme proto McDonaghovo dílo, které k popisu pocitů ztráty a bolesti používá netradičně pojaté, fraškovité, přehnané až kýčovité násilí a brutalitu, u níž divákovi nezbyvá nic jiného než se smát; tedy absolutně protichůdný přístup, než s jakým jsme se setkali u Marka Ravenhilla.

¹⁴³ Paralelám s prací Samuela Becketta a Jamese Joyce se bude věnovat analýza *Krásky z Leenane*.

¹⁴⁴ see Pavel Trenský, „Nihilistova přitažlivost,“ *Svět a divadlo* 4(2004): 40-52.

¹⁴⁵ ...universal in its depiction of human pain, loss.

Rebecca Wilson, „Macambre Merriment in McDonagh 's Melodrama,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 27-42, 28.

5.1 Homo homini lupus

Ve hrách Martina McDonagha je násilí a agresivita přirozenou součástí povahy postav. McDonagh přistupuje k násilí podobně jako Konrád Lorenz, jak je zřejmé dle McDonaghových vlastních slov:

Vlastně jsme všichni krutí, ne? Občas jsme všichni extrémní, ať už tak či onak, a právě tím se drama zabývá už od antických Řeků. Doufám ale, že tomu tak není docela, jinak jsem jako autor selhal. Musí existovat chvíle, kdy letmo zahlédnete něco příjemného, pozitivního i v té nejpokřivenější postavě. V tom spočívá pravé umění. Podívejte, postavy, které jsou vykresleny jako slušné a milující lidské bytosti, jsou mi vždy podezřelé. Vždy se budu ptát, kde zůstala skryta jejich temná stránka.¹⁴⁶

Z podobného předpokladu vychází Konrád Lorenz ve svém díle *Takzvané zlo* (Sogenannte Böse, 1963). Lorenzovo pojetí agresivity, které založil na svých etologických výzkumech, se řadí mezi instinktivistické teorie, které považují agresi za nedílnou a vrozenou součást lidského pudu. Agresivita je podle Lorenze přirozený instinkt, kterému se nelze vyhnout. Je to instinkt spontánní, a pokud není uspokojen a hromadí se, klesají prahové hodnoty a jedinec vyvolávací podněty sám vyhledává. Lorenz, stejně jako Erich Fromm, upozorňuje na nebezpečí moderní doby, která mohou mít pro lidskou destruktivní povahu nevratné následky. Lorenz píše:

Podíváme-li se jako nezaujatí pozorovatelé na dnešního člověka – jak třímá v ruce vodíkovou bombu, kterou mu daroval jeho duch, a v srdci má agresivní pud, který zdědil po antropoidních předcích a

¹⁴⁶ Well, we're all cruel, aren't we? We're all extreme in one way or another at times, and that's what drama, since the Greeks, has dealt with. I hope the overall view isn't just that, though, or I've failed in my writing. There have to be moments when you glimpse something decent, something life-affirming even in the most twisted character. That's where the real art lies. See, I always suspect characters who are painted as lovely, decent human beings. I would always question where the darkness lies.
Sean O'Hagan, „The Wild West“

který jeho rozum není schopen ovládnout - nebudeme mu prorokovat dlouhý život! Pozorujeme-li pak tuto situaci jako spolupostížení lidé, jeví se nám jako děšivá noční můra a lze těžko uvěřit, že agrese není patologickým symptomem současného kulturního úpadku.¹⁴⁷

Přestože je agrese pro Lorenze vrozeným pudem, upozorňuje na její zlobnost a nebezpečnost, která se v moderní době zvyšuje. Lorenz své výzkumy shrnul v teorii hydraulického modelu agrese. V okamžiku, kdy podle této teorie není agrese ventilována, kumuluje se a musí dojít k jejímu vybití i bez zřejmého důvodu a bez ohledu na jakékoliv morální principy. Morálka je pouze „kompenzačním mechanismem, který přizpůsobuje výbavu našich instinktů požadavkům kulturního života a tvoří s nimi funkční celek“.¹⁴⁸

Lorenz upozorňuje na fakt, že přirozené sklony člověka nejsou zase tak špatné, ale že moderní člověk žije v předimenzovaném světě, ve kterém kvantita převažuje nad kvalitou a jedinec má mnoho společenských vztahů a povinností. Na člověka se tak klade čím dál větší zodpovědnost, která produkuje více povinností a tím následně zhoršuje možnost vybití si agresi.

Lorenz přichází s řešením této situace, které vidí v přeorientovaném chování. Aktivita, jako například sport či rozličná hobby, nám pomáhají vybití agresi bez jakýchkoliv negativních důsledků. Z těchto aktivit si pak tvoříme zvyky a rituály, které agresi tlumí. Mezi přeorientované chování řadí Lorenz také smích. Právě smích spojuje jednotlivce, kteří tak k sobě cítí určité morální závazky a neubližují si. Smích je také způsobem, jak uvolnit konfliktní situaci.

Na základě prováděných výzkumů chování partnerů došel Lorenz ke zjištění, že mezilidské pouto a vzájemná blízkost paradoxně poskytují menší zábranu agresi. Čím jsme si blíží, tím vhodnějším terčem agrese se pro našeho bližního stáváme. V případě McDonaghových postav je tomu také tak. Právě proto je povaha McDonaghova násilí tak šokující a Lorenzova teorie tak kontroverzní. Ti, kteří trpí a jimž je způsobována bolest, jsou ti nejbližší, ať už je to matka, bratr či otec. V McDonaghových hrách můžeme sledovat, jak se agrese kumuluje – nevinné pošťuchování a naschvály přerůstají ve fyzické

¹⁴⁷ Konrád Lorenz, *Takzvané zlo*, trans. Alena Veselovská (Praha: Academia, 2002), 49.

¹⁴⁸ Lorenz 211.

konflikty, v mnoha případech s tragickým koncem, kdy už nelze agresivní chování potlačovat a násilí se tak stává nástrojem k vybití negativní energie.

Smích je tedy pro Lorenze, stejně jako McDonagha, lékem proti napětí. McDonaghovy postavy se smějí často a hodně, stejně tak jako diváci v publiku. Smích slouží k odbourávání nepříjemných pocitů, avšak ne navždy. Přesně to nám McDonagh ve svých hrách nabízí. Dává nám možnost zbavit se alespoň na chvíli nadbytečného napětí, uvědomit si, jak zhoubné následky může mít potlačování přirozených instinktů. Především si máme uvědomit, že jsme z podstaty předurčení ke zlu a je jen na nás, na kolik své instinkty ovládneme. Stejně jako Lorenz i McDonagh poukazuje na přirozenost lidské agrese, která je naším vrozeným instinktem, neznamená to však, že by páchané násilí nějak omlouval, ba naopak. Snaží se jen přijít na to, kde se v nás takové chování bere.

5.2 Leenanská trilogie

Leenanská trilogie je pojmenována podle místa děje, městečka Leenane na západním pobřeží Irska. Leenane je podle Paula Murphyho „změtí společenských problémů, které jsou zveličené komediálními výstupy, sloužícími k vylíčení postav jako klaunů, čímž se snižuje citlivost publika k traumatům, které tvoří základ představení těchto problémů divadelní formou.“¹⁴⁹ V Leenane se zná každý s každým a jeden druhému si vidí do talíře. Jak říká s úšklebkem Pato Dooley: „V Leenane nemůžeš ani nakopnout krávu, aby ti to někdo nedával sežrat ještě dvacet let“.¹⁵⁰ Každá z postav má svého kostlivce ve skříni, o kterém každý ví a dávají si to navzájem znát. Místo vřelé atmosféry venkova zde cítíme smutek, bezútěšnost a strnulost lidí uvězněných ve vlastních stereotypech a neštěstích. „McDonaghova Connemara je amorální, anarchistické místo, kde jakákoliv autorita dávno zmizela,“¹⁵¹ popisuje trilogii ve svém článku divadelní kritik Fintan O’Toole. Jednotlivé příběhy dramatizují problémy domácího násilí (*Kráska z Leenane*, *Osiřelý západ*), ztráty víry

¹⁴⁹ a conglomeration of social problems which are hyperbolized through slapstick routines that serve to render the characters as clowns and thus desensitize the audience to the trauma underlying the representation of those problems in theatrical form.

Paul Murphy, „The Stage Irish Are Dead, Long Live the Stage Irish: The Lonesome West and A Skull in Connemara,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 60-79, 64.

¹⁵⁰ Martin McDonagh, *Kráska z Leenane*, trans. Lenka Kapslová (Praha: Divadlo na Vinohradech, 2006). Další odkazy jsou uvedeny v textu.

¹⁵¹ O’Toole, „A Mind in Connemara“

(*Osiřelý západ*) a frustraci nad nedostatkem odhodlanosti změnit svůj život (*Kráska z Leenane, Osiřelý západ*). Connemara se ve skutečnosti hodně liší od Connemary z turistických brožur a cestovních příruček. Je to krásné místo na dovolenou, ale už horší k všednímu životu. Jednotlivé části trilogie, sjednocené nejen místem, ale také časem, mají vymezený, vždy čtyřčlenný soubor postav, které rozehrávají své příběhy.

5.2.1 Kráska z Leenane a Osiřelý západ

Kráska z Leenane odstartovala McDonaghovu divadelní kariéru a je jeho nejoceňovanější a nejdiskutovanější hrou. Maureen Folanová, neboli kráska z Leenane, je stará panna, která pečuje o svou nemocnou matku Mag. Mag znepríjemňuje Maureen život, jak jen to jde a snaží se ji udržet pod svým vlivem. Jednoho dne se však do Leenane vrací Maureenina dávná láska, Pato Dooley. Mag se cítí ohrožena. Maureen se loučí s Patem Dooleym po společně strávené noci se smíšenými pocity; je totiž přesvědčena, že o ni Pato nemá zájem. Za několik týdnů píše Pato Maureen dopis, ve kterém ji prosí, aby s ním odjela do Bostonu. Dopis se k Maureen ale nikdy nedostane, protože jej Mag zničí. Jakmile se Maureen o zničeném dopise dozví, mučí svou matku tak dlouho, dokud jí neřekne celý jeho obsah. Je však již příliš pozdě na to, aby Maureen zachránila vlastní život, a tak se matce alespoň mstí a zasadí jí smrtící ránu pohrabáčem do hlavy jako odvetu za veškeré utrpení, které nakonec vyústilo v Maureenino šílenství. Maureen sní o nádherné budoucnosti s Patem, kterého nakonec zastihne na nádraží včas, aby si s ním promluvila, jak ji žádal v dopise. V poslední scéně se v rozhovoru Maureen s Rayem dozvídáme hořkou pravdu. K setkání nedošlo a Maureen si jej vysnila. A nejen to - v domnění, že Maureen jeho city neopětuje, se Pato rozhodl oženit se s jinou ženou. Pro beztak dezorientovanou a frustrovanou Maureen je zpráva o Patově sňatku poslední kapkou. Maureen se definitivně uzavírá před svým okolím ve svém vlastním světě, ve kterém zůstává Patovou kráskou z Leenane. Na konci hry smířeně usedá do houpacího křesla své matky.

V *Krásce z Leenane* si McDonagh na rozdíl od ostatních her vyhrál s psychologií hlavních postav. Vychází z problematického vztahu matky a dcery, které jsou na sobě závislé. Postava Maureen může být analyzována

pomocí archetypu Popelky.¹⁵² Popelka nenávidí svůj život, ale nedokáže jej sama změnit. Potřebuje, aby ji zachránil princ, který jí zajistí vysněný život. Maureen zůstala jako jediná ze tří dcer u své matky Mag, o kterou se stará a čeká na svého prince z pohádky. Nikdy se nepostavila na vlastní nohy díky slabé povaze, závislosti na matce a psychickému onemocnění. Poté, co odjela pracovat do Anglie, se psychicky zhroutila a skončila v psychiatrické léčebně, odkud ji matka na revers dostala ven. Od té doby obě tráví svůj život společně.

Hned v první scéně je jasné, že život ve stereotypu, naplněný starostmi o matku, nesamostatnou Maureen ničí. Na vše reaguje podrážděně a uštěpačně. Její sebevědomí je zásluhou matky nízké, ne-li nulové. Myslí si o sobě: „Jsem pro tebe akorát..akorát pitomá služka, krucinál!“ (5) Maureen si uvědomuje svou závislost na matce, která ji týrá nesmyslnými úkoly a drobnými malichernostmi a naschvály. Je frustrována a svou zlost a agresi si na ni vybíjí drobnými, avšak zlými maličkostmi. Maureen soustavně Mag připravuje mléko s hručkami starého Vitalu, vaří jí prošlou ovesnou kaši a kupuje sušenky značky Kimberley's, které sama nenávidí, jen aby ji týrala. Maureenina věta o sušenkách, „Kupuju je jen, abych mučila matku,“¹⁵³ zní pro Pata, stejně tak pro publikum, jako žert. Maureen ale mučení myslí vážně. Maureenina zvrácenost se také například projevuje, když se přiznává matce se svým snem:

Maureen Někdy se mi o tobě zdá, jak jsi oblečená celá v bílým a ležíš v rakvi a já jsem celá v černým a koukám se na tebe. A vedle mě stojí chlap a utěšuje mě, voní po kolínský a drží mě kolem pasu. A pak se mě zeptá, jestli k němu zajdu na skleničku. (17)

Pokud má Maureen žít svůj život plně a šťastně, musí se své matky jednou provždy zbavit. Ví, že ji Mag nikdy nepustí, a tak je pro ni její smrt jediným možným vysvobozením. Její sny nemají žádný freudovský podtext nevědomí. Maureen sama přiznává, že jde o denní snění. Maureenino denní snění lze chápat jako další přeorientované chování. Sny, stejně jako drobné naschvály, jí pomáhají držet agresivní chování na uzdě. Dalším podobným příkladem je i to,

¹⁵² Trenský 42.

¹⁵³ I only get them to torment me mother. (19)

jak Maureen reaguje na matčin příběh o ženě z Dublinu, kterou uškrtil neznámý mladý muž, a upozorňuje Maureen na to, aby si dávala pozor, s kým se baví.

Maureen Tak přesně takovýho chlápka bych ráda potkala. Přivedla bych ho domů a seznámila s tebou, jestli rád zabíjí starý ženský.

Mag To není hezký, co říkáš, Maureen.

Maureen Ne?

Mag Proč by sem taky jezdil až z Dublinu? Akorát by si zajel.

Maureen Pro moje krásný voči by přijel. A zabít tě by už pro něj byl akorát bonbónek navíc.

Mag Nejdřív by počítám zabil tebe.

Maureen To bych klidně přežila, pokud bych si byla jistá, že brzo potom klepne tebe. Kdyby tě klepnul pořádnou sekerou, nebo něčím, sundal ti hlavu a naplival ti do krku, tak by mi nevadilo bejt první. Byla bych ráda. Už žádný Vital, žádná kaše (7-8)

Tento úryvek může sloužit jako typický příklad rozhovoru mezi Mag a Maureen. Dialog je velmi vtipný a plný černého humoru. McDonagh rozehrává potyčku matky a dcery jako sportovní zápas. Maureen žertuje o svém utrpení a snaží se humornými poznámkami přejít pocit neštěstí a zbytečnosti vlastní existence.

Do určité doby slouží Maureen a Mag malé zlomyslnosti jako přeorientované chování, které má podle Lorenze schopnost zbavovat se nadbytečné agrese. Publikum se naschvály Mag a Maureen navíc baví. Magiin příchod na scénu s plným nočníkem, který vylévá do dřezu s nádobím, provází smích diváků. Jedna z Magiiných malých pomst sice vyvolává smích, ale působí také dost hořce, protože je jasné, že Mag tím chce ublížit Maureen, která si na její chování neustále stěžuje. Pošťuchování a naschvály se postupně stupňují a mění ve fyzické násilí. Uinsionn Mac Dubhghaill uvádí ve své recenzi to, jak reaguje publikum: „publikum se od srdce směje každé ráně osudu, sebemenšímu

aktu krutosti – možná proto, že jediná další volba je brečet.“¹⁵⁴ Mag a Maureen se stávají groteskními škádlíci se loutkami.

Při scéně, ve které Maureen matce pálí ruku rozžhaveným olejem a následně ji v pomatení smyslu zabije pohrabáčem, už diváci jen mlčky pozorují se zatajeným dechem brutalitu, kterou mohli podle slov a činů Maureen od samého začátku předvídat. V okamžiku, kdy Maureen přistupuje k týrání své matky, je jasné, že podle Konrádova hydraulického modelu agrese je to pro ní jediný způsob, jak si vybit svou frustraci a zlost. Rebecca Wilsonová upozorňuje ve svém článku na preciznost, s jakou si Maureen chystá veškeré náčiní, gumové rukavice a zapíná rádio, čímž začíná být jasné, že Mag někdy předtím již takto mučila a Magiino zabití je extrémním vyvrcholením tohoto mučení.¹⁵⁵ Odpovídá tomu i fakt, že Mag už jednu opařeninu na ruce má. Ukazuje ji Patovi Dooleymu, bez většího zájmu Pata i publika.

Maureen si své činy neuvědomuje, protože postupem času ztratila kontakt s realitou a v okamžiku fyzického týrání své matky je už zcela mimo sebe. Na řadu zde přichází divák jako aktivní svědek zbytečného násilí, ke kterému nemuselo dojít. Ve chvíli Magiinoho týrání a následné vraždy si teprve naplno uvědomuje zhoubnost všech vtipů a naschválů.

Poslední osudovou ránu pak Maureen Mag zasazuje krumpáčem do hlavy. McDonagh samotný akt nepředvádí přímo na jevišti a o větší šok divákovi způsobí: poté, co Maureen dlouze promlouvá k Mag, která se nehýbe, divák jen vidí, jak se Mag sesune s dírou v hlavě k zemi. Celá situace tedy vrcholí v okamžiku, kdy Maureen zabije svou matku a naposledy tak vypouští veškerou nahromaděnou frustraci a potlačované emoce. Nedokáže už brát činy matky s nadsázkou a smát se jim, tak jako se o to pokoušela předtím.

Magiino chování není to jediné, co Maureen frustruje. Maureen není schopna změnit svůj život. Maureen je svobodná žena, která má právo kdykoli odejít, což ale nedokáže, protože je závislá na matce. To je také důvod, proč vidí Pata jako svou jedinou možnou záchranu – být závislou na někom jiném. Když jde Maureen na večírek s Patem Dooleym, ve kterém vidí svou poslední

¹⁵⁴The audience laughs heartily at every misfortune, every minor cruelty – perhaps because the only other choice is to cry.

Uinsionn Mac Dubhghaill, „Drama Sails to Seven Islands,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 373.

¹⁵⁵ Wilson 29.

záchranu, obléká si černé šaty. Podle Marie Kurdiové mohou v tuto chvíli černé šaty symbolizovat domnělé vítězství Maureen nad matkou, obzvláště v souvislosti se zmíněným citátem o snu. Zároveň jakoby zvěstují blížící se smrt Mag.¹⁵⁶ Maureeniny černé šaty se nakonec nestaly symbolem smrti její matky, ale spíše vlastní prohry a nesamostatnosti.

Mag si nedokáže představit život bez své dcery hned ze dvou důvodů: je to její opičí láska, se kterou se snaží Maureen ochránit před zlým světem, přestože je Maureen dospělá žena. Druhým důvodem je to, že je Mag na Maureen závislá a plně odkázána a její sobectví jí znemožňuje to, aby Maureen sdílela s někým jiným a dopřála jí tak vlastní život.

Mag Děvčata by se neměly toulat a flirtovat s mužským!

Maureen Děvčata? Je mi čtyřicet, krucinál! Dopij to!

[vynecháno]

Maureen Já ti teda něco povím, jo? „Děvčata by neměly flirtovat.“

Tos řekla. Co jsem já za čtyřicet let udělala kromě toho,
že jsem se líbala s dvěma chlapama?

Mag Dva mužský jsou až až! (27)

V hádce Mag označuje Maureen dokonce za „kurvu“, což je v tomto kontextu nejen urážející, ale i směšné. Mag potlačuje Maureeninu sexualitu, její sebevědomí, aby ji plně ovládla a měla ji jen pro sebe. Tím ovšem zvyšuje její frustraci. Hlavním motivem Mag je totiž vlastní sobeckost. Zneužívá Maureenino psychické zhroucení z mládí a její závislost a má nad ní plnou kontrolu. Považuje svou dceru za mladou a nezkušenou, přestože už jí je čtyřicet let. Neustále zasahuje do jejího života; aby jí zamezila kontakt s okolním světem, pálí například její dopisy, včetně osudového dopisu od Pata. Psychický teror matky nad dcerou tak paradoxně mnohonásobně převyšuje fyzickou krutost Maureen.

Když Pato Dooley poslal dopis Maureen, výslovně napsal svému bratru Rayovi, aby ho nedával do rukou Maureenině matce. V poměrně dlouhé scéně, ve které Mag má mí dopis od Raye, je napínavé sledovat, zda Ray svůj slib

¹⁵⁶see Maria Kurdi, „The Helen of Inishmaan Pegging Eggs: Gender, Sexuality and Violence,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 96-115.

dodrží, či nikoliv. Na konci Mag přísahá na vlastní smrt, že dopis své dceři odevzdá a neotevře jej: „Ať do mě praští hrom, jestli ho otevřu.“⁽⁴⁰⁾ Tato poznámka vyvolává u diváků smích, protože je nad míru jasné, co s dopisem udělá. Smrtí také za nedodržení slibu zaplatí. Divák si však může položit otázku, zda by doručený dopis něco změnil. Nakonec by celý příběh mohl skončit stejně jako u Joyceovy *Evelíny* (Eveline, 1914), která se svého domova rovněž nedokázala vzdát, přestože měla šanci odejít. Jako by obě byly drženy nevysvětlitelným poutem, které jim brání hnout se z místa.

V souvislosti s *Kráskou z Leenane* a ústředním tématem závislosti matky a dcery se snadno vybaví paralela se hrou Samuela Becketta a jeho *Kroky* (Footfalls, 1975), kde se stejnou bizarní zoufalostí na scéně přechází sem a tam Amy, která obětovala život nemocné matce. V okamžiku, kdy na konci hry Maureen usedá do houpacího křesla své matky, stává se z ní také obdoba předčasně zestárlé ženy z Beckettova *Houpacího křesla* (Rockaby, 1980). Stejně jako Beckettovy postavy žijí i Mag a Maureen v absurdním světě, na rozdíl od Beckettových postav se však navzájem za smíchu publika nehádají a nesekají krumpáčem do hlavy. *Kráska* má svou hořkou dohru v dalších částech trilogie. Celé *Leenane* ví, co se stalo. Maureen uniká trestu, ale ne pomluvám. Stala se tak předmětem žertů místních obyvatel.

Podle Milana Lukeše se v *Krásce z Leenane* „McDonagh ještě pokouší odhalit tajemství, odkud se berou ty nelaskavé vztahy mezi lidmi, kteří jsou si biologicky nejbližší, vedoucí až ke skutkům zabití.“¹⁵⁷ Násilné jednání postav tu má, na rozdíl od dalších her, stále opodstatnění. Maureen vede k tomuto hrůznému činu frustrace, která byla zapříčiněna matčinou šikanou a Maureeninou nesamostatností. Maureen není schopna řešit konflikt se svou matkou jiným způsobem. Týrání a následná vražda je bohužel přirozeným pokračováním naschválů a menších křivd obou žen. Maureen si tak na Mag vybíjí svůj vztek, který vychází hlavně z její vlastní neschopnosti změnit svůj život a postavit se na vlastní nohy. Jak navíc zmiňuje Lorenz, agresivní jednání většinou směřujeme proti lidem, kteří nám jsou nejbližší.

Další hrou, již se budeme zabývat, je *Osiřelý západ*. Třetí z her *Leenanské trilogie* začíná pohřbem otce bratrů Colemana a Valena. Po jeho

¹⁵⁷ Lukeš 68.

smrti zůstávají bratři sami a vedou mezi sebou ustavičně malicherné spory. Pravá podstata sporu brzy vyplouvá na povrch. Coleman nezabil svého otce nešťastnou náhodou, ale úmyslně. Valene bratrovi pomohl uniknout trestu, avšak s tou podmínkou, že získá veškerý majetek otce. Marná snaha bratrský spor urovnat ukazuje otcí Welshovi, jak zbytečný a směšný člověk je, a tak páchá sebevraždu. Předtím posílá dopis Valenovi a Colemanovi, které prosí, aby uctili jeho památku a usmířili se. Období příměří však nemá dlouhého trvání a bratři se opět pouští do nesmyslných hádek a ubližují si navzájem i dál. Všechny postavy z *Osiřelého západu* jsou vykresleny velmi černobíle a stávají se loutkami, se kterými McDonagh celý příběh rozehrává.

Otec Welsh je alkoholik. Pije, protože si uvědomuje svou bezvýznamnost. Podle jeho vlastních slov ho k pití dohnala místní farnost, kterou vede. Jediné hříchy, ze kterých se mu ale věřící zpovídají, je sázení na koně a pití, přitom má mezi svými lidmi dva (a jak se ve hře postupně dozvídáme vlastně tři) nepotrestané vrahy a navíc jednoho sebevraha, Thomase Hanlona¹⁵⁸, který se během hry utopí v jezeře. Je naivní, plný ideálů a ztracený ve světě, kterému nerozumí. Welsh, stejně jako sama víra, je v Leenane přežitkem: „V tomhle městě to vypadá, jako by Bůh neměl žádnou jurisdikci,“¹⁵⁹ tvrdí Welsh. Welsh tak symbolizuje impotenci současné katolické církve.

Welsh se utápí v sebelítosti a jeho chování je patetické a ve stylu melodramatu. Je jen nečinným svědkem hříchů ostatních a není schopen žádnému z nich zabránit. Stává se terčem posměchu celé vesnice, protože se o všem dozvídá jako poslední. Nedokáže vidět ani to, co je zřejmé a co ostatní ví už delší dobu, třeba i to, že se do něj zamilovala mladá Girleen. To je patrné i z faktu, že si v celé trilogii postavy pletou jeho jméno Welsh a říkají mu Walsh.

Když otec Welsh spáchá sebevraždu, což je hrubým porušením katolických zásad, nikdo z vesnice ho nepostrádá a nelituje, až na Girleen. I ona nakonec na otce Welshe zanevře, protože si uvědomí, jak byla hloupá. Prodávala pálenku, aby z našetřených peněz otcí Welshovi koupila stříbrný

¹⁵⁸ Jedna z hlavních postav *Lebky z Connemary*. V tomto rozboru analýza *Lebky z Connemary* následuje až po *Osiřelém západě*, v trilogii je tomu naopak.

¹⁵⁹ Martin McDonagh, *Osiřelý západ*, trans. Ondřej Sokol (Brno: Národní divadlo v Brně, 2003) 23. Další odkazy jsou uvedeny v textu.

přívěsek ve tvaru srdce. Ten je však tak zaslepen malichernými problémy, že si ani neuvědomuje, jak jej Girleen miluje.

Od začátku je zřejmé, že se Coleman s Valenem nemají v lásce a neustále jeden na druhého bez ostychu útočí, přestože se právě vrátili z pohřbu otce, kterého Coleman „nešťastnou náhodou“ střelil brokovnicí do hlavy. Nesmyslné roztržky bratrů o peníze, brambůrky, Valenovu kořalku, časopisy, Valenovu sbírku sošek svatých, nový sporák aj. nezastaví ani sebevražda Thomase Hanlona, natož domluva otce Welshe a neustálé nesmyslné spory pokračují jeden za druhým

Valene a Coleman se přou o materiální věci, jako by měly větší hodnotu než lidský život či bratrská láska. Se stupňující se agresí je nadmíru jasné, že materiální statky, jež jsou předmětem hádek, však nejsou v tomto ohledu zásadní. Valene schválně kupuje levné brambůrky, které Colemanovi nechutnají, Coleman zase upíjí kořalku svému bratrovi a dolévá ji vodou. Vypitá kořalka, špatná značka koupěných brambůrek a jiné drobnosti se stávají pouze vhodnými důvody, proč se začít hádat. Bratři si vybíjejí zlost na předmětech kolem sebe proto, že jsou pro toho druhého důležité. Těmito naschvály částečně zmírňují svou frustraci. Dalo by se říci, že se stejně jako u Maureen jedná o přeorientované chování.

Hned na konci první scény se dozvídáme, co stojí za bratrskými spory a v čem spočívá opravdový konflikt. Otcova smrt nebyla nešťastná náhoda, Coleman jej zabil. Až na faráře Welshe to ale pro nikoho ve vesnici není tajemstvím. Otec Welsh se tuto informaci dozvídá během jedné z hádek:

Welsh Hned mi to dej, ti říkám. Je to tvá vlastní krev, koho se chystáš zabít.

Valene Má vlastní krev, jo, a co má jako být? Když může on zabít svou vlastní krev a vyjít z toho bez poskvrny, proč bych teda nemoh já?

Welsh Co to prosím tě povídáš? Coleman zastřelil vašeho tátu nešťastnou náhodou a ty to moc dobře víš.

Valene Nešťastná náhoda, vy vole! A vy jste jedinej kretén v celým Leenane, kterej tomu věří, že to byla nešťastná náhoda. Takže táta se neposmíval Colemanovu účesu,

Coleman tady nevlítnul, nepřítáhnul si ho za vlasy a nevystřelil mu jeho ubohou lebku ven z hlavy, tak jak mu to sliboval už od té doby, co mu bylo osm, a táta rozšláp vejpůl jeho Bentleye...

[vynecháno]

Coleman Samozřejmě, že jsem svého tátu úmyslně střelil. Mě nikdo kritizovat nebude. Mám prej účes jak ožralý dítě. Normálně jsem se učesal a nic jsem s vlasama neměl! Já vím dobře, že střelit tátu je zločin proti Bohu, ale některý urážky prostě nejdou omluvit. (48-49)

Z úryvku lze jasně vidět, jak se McDonagh snaží zcela vážnou situaci odlehčit černým humorem. Colemanův důvod pro vraždu je směšný. Na druhou stranu je jasné, že kritika Colemanova účesu nebyla opravdovou motivací k tomu, aby proti svému otci namířil zbraň. Když Valene Colemanovi nabídl, že mu dosvědčí jeho nevinu, požaduje všechnu otcův majetek a tak se Coleman stává vězněm ve vlastním domě.

Welsh se v celém bratrském sporu omezuje na povrchní moralizování. Svým vážným vystupováním působí mezi dvěma hádajícími se bratry nepatříčně, stejně jako ve zbytku celé hry. Při hádce bratrů si Welsh ze zoufalství strčí dlaně do rozžhaveného plastu z roztavených figurek jako mučedník, který na sebe chce vzít všechny problémy světa, ale celé jeho melodramatické snažení vyznívá groteskně, jak je jasné ze závěru třetí scény a reakce Valena a Colemana na Welshovu oběť.

Coleman Ten člověk je normální blázen.

Valene Je to naprostej blázen.

Coleman Je ulítlej. (ukazuje na mísu) To čeká, že po něm budem ten bordel uklízet? (51)

Otec Welsh se pod tíhou odpovědnosti uchyluje k radikálnímu činu. Je to jeho jediný opravdový skutek, avšak i ten je nakonec zcela zbytečný. Valene a Coleman pokračují přes Welshovu oběť v nekonečném koloběhu hádek, brutality a násilí a jejich vzájemné napadání nemá konce. Jednají v souladu s

tím, co již na samém počátku v první scéně shrnuje Valene: „Jestli je nenávisti na světě víc než dost, jak říkáte, tak už si té trošky navíc nikdo nevšimne.“(22)

Valene a Coleman se navzájem slovně napadají a reagují agresivně, především na narážky na vlastní sexualitu, tedy na fakt, že jsou oba panicové. To je další příčina jejich frustrace. Jsou to ustálené, opakující se vtipy. Bratři se do sebe pustí hned ve druhé scéně, jakmile Coleman nazve Valena „podělaným neposkrvněným buzikem.“(38) Jako odezvu na Valenovo zvolání, ve kterém tentokrát zase on naráží na panictví a případnou homosexualitu svého bratra, nechá Coleman upéct všechny Valenovy sošky v jeho nové troubě. Nevyzrállost obou hlavních hrdinů je více než jasná, proto nám jejich chování místy připomíná spíše děti než dospělé muže.

Jako příklad typické hádky, jež začíná nevinnou konverzací, může sloužit scéna, ve které se bratři navzájem svěřují s tím, co si kdy provedli, aby si vše ve jménu památky zemřelého otce Welshe odpustili. Celá scéna má rychlý spád a obecenstvo se dobře baví nad dětinskými naschválky, které si bratři prováděli – Coleman ukradl figurky z cestovní dámy, Valene zase Colemanovi vlil moč do piva. Tyto malichernosti se však stupňují a situace se zostřuje:

Valene Pamatuješ, jak tehdy Alison O’Hoolihanová cucala na školním dvoře tu tužku, a den na to jste spolu měli jít tančit, ale někdo do té tužky šťouchnul a ona si ji bodla dozadu do patra, a když se dostala z nemocnice, byla už zasnoubená s tím doktorem, kterej to z ní vytáhnul. A k tobě se chovala, jako bys byl prašivej. Pamatuješ se na to, hele?

Coleman Pamatuju se.

Valene Byl jsem to já, kdo do té tužky vrazil, a vůbec to nebyla náhoda. Prostě jsem žárlil.

[vynecháno]

Coleman Já jsem do prdele miloval O’Hoolihanovou! Dneska jsme mohli bejt manželé, kdyby nebylo té podělaný tužky.

Valene Proč to dělala, že cucala tužku špičkou dovnitř? Říkala si o malér!(80)

Ve chvíli, kdy se však Coleman přizná k tomu, že uříznul uši psovi Lassie, a tím ho zabil, si bere Valene do ruky kuchyňský nůž a na svého bratra zaútočí. Celá situace přestává být komická.

Coleman Nemůžu tomu uvěřit, že jsi na mě vzal nůž. Ne, nemůžu uvěřit, že jsi vzal nůž na svého vlastního bratra.

Valene Ty jsi vzal nůž na mého vlastního psa, a vzal jsi pušku na našeho vlastního tátu, napáchal jsi daleko víc škody než nějakéj podělanej nůž, ty. (86)

Mírné pošťuchování se postupně promění v hádku, která vrcholí násilím, jímž postavy vypouštějí páru. Coleman v afektu zdemoluje brokovnicí sporák a spálí sošky: za oběť Colemanově agresi padnou jediné dvě věci, které bratrovi dělají radost. Je to důsledek frustrace z vlastní nesamostatnosti a závislosti na bratrovi. Stejně jako v případě Maureen je jedna z příčin Colemanova neschopnost postavit se na vlastní nohy a přestat se tak bratrem nechat týrat. V tu chvíli se ze smíchy burácejícího publika stávají němí svědkové celé události. Po traumatu, které přebíjíme humorem, dojde vždy k momentu, kdy si některá z McDonagových postav, jako tomu je na konci *Osiřelého západu*, řekne: „Neměli bysme se smát. *Valene přikývne, oba nasadí vážné tváře. Tma*“ (71)

Kráska z Leenane stejně jako *Osiřelý západ* jsou hry, jejichž hlavním tématem je domácí násilí. Je to reálná každodenní tyranie, způsobená frustrací jednotlivců z vlastních životů. Ublížíjí svým nejbližším, protože ve svém životě nemají jiný způsob, jak si od svých křivd a bolestí ulevit. Frustraci si kompenzují smíchem a následně i agresí. V obou případech jsou následky fatální. Násilí má opodstatněnou a zdůvodnitelnou, avšak nikoli akceptovatelnou roli.

5.2.2 Lebka z Connemary

Lebka z Connemary nám již svým názvem přibližuje místo následujícího příběhu, který se odehrává na hřbitově a v Mickově domě přeplněném lebkami a kostmi. Hlavní postavou hry je Mick Dowd, který před sedmi lety přišel o svou

ženu Oonu při automobilové nehodě, kvůli které si odseděl trest za řízení v opilosti. Nikdo ve městě však nevěří, že šlo o nehodu. Otec Welsh svěruje každoročně na podzim Mickovi zvláštní úkol – čištění sedm let starých hrobů, aby se udělalo místo pro nové nebožtíky. Tento rok je však práce pro Micka o něco těžší, protože má vykopat mimo jiné také hrob své ženy Oony. Letos Mickovi pomáhá Mairtin Hanlon, mladší bratr místního policisty Thomase a vnuk Mary Raffertyové alias Maryjohnny, která chodí každý den k Mickovi na kořalku. Stereotypní život se všemi rituály naruší až okamžik, kdy Mick zjistí, že kostru Oony někdo ukradl. Během společného popíjení s se trochu natvrdlý mladík Mairtin ke krádeži ostatků mimoděk přiznává. Mick v záchvatu zloby svěruje opilému Mairtinovi řízení, aby se mu za jeho čin pomstil. Za zmizení Oony však není zodpovědný Mairtin. Thomas, který se urputně snaží dokázat údajnou Mickovu vraždu Oony, navedl Mairtina, aby kostru vykopal. Ooninu kostru poškodí, aby získal důkaz, který by Micka přiměl k přiznání. Chce totiž objasnit už dávno uzavřený případ, protože si je jistý svým podezřením. Thomas je natolik zaměstnán sny o své hvězdné kariéře ve stylu inspektora Kojaka, že ignoruje jakékoli zásady. Mairtin nehodu přežil a k údivu všech se vrací zpět k Mickovi, aby mu celou situaci objasnil. Ve vzteku z prozrazeného tajemství Thomas několikrát udeří svého bratra palicí do spánku. Mairtin bez větších problémů přežije i druhou osudovou ránu. Thomasovi nezbyvá nic jiného, než se smířit s tím, že prohrál.

Postavám *Lebky z Connemary* ve srovnání s *Kráskou z Leenane* chybí jakákoliv psychologizace. Jsou to „karikatury, podobné loutkám, dospělé děti bez jakékoliv hloubky“.¹⁶⁰ Mary se svým staromódním, rádoby tradičním katolickým chováním podobá Mag Folanové. Sice si stěžuje na špatné mravy, avšak sama podle morálky, kterou káže, nežije; okrádá turisty a podvádí při bingu. Mary si myslí, že Oonina smrt nebyla nehoda, ale vražda. Každý den navštěvuje Micka, aby z něj dostala přiznání. Jak sama Mickovi říká, i když ne přímo v souvislosti se smrtí jeho ženy, „Já žádnou minulost minulostí

¹⁶⁰ ...caricatures, puppetlike, adult children without depth.
The Theatre of Martin McDonagh, Introduction, 7.

nenechám. Povím ti, kdy nechám minulost minulostí. Až uvidím, jak se smažej v pekle; to potom nechám minulost minulostí, dřív ne!“¹⁶¹

Mairtin Hanlon je mírně retardovaný mladý muž, z jehož nízkého intelektu si všichni ostatní dělají legraci, a stává se objektem laciného humoru Micka i vlastního bratra Thomase. Mairtin přináší do hry element frašky. Jsou to jeho poznámky, neznalost, záměny pojmů a hloupost, které baví diváka v jednotlivých situacích. Jeho výstup vrcholí v okamžiku, kdy se na scéně objevuje s prasklou lebku a zakrvaveným obličejem. Pohled na něj vzbuzuje smích, protože jeho zranění sice vypadá děsivě, ale Mairtinovo chování a přihlouplé vtipy jej banalizují. McDonagh použil situační nadsázku, tak typickou pro frašku, která nabírá na intenzitě v okamžiku, kdy Mairtin dostává druhou velkou ránu od Thomase. I po ní však Mairtin vstane, jako by dostal jen pohlavek a pokračuje ve svých hloupých vtipch.

Thomas Hanlon je postavou veskrze groteskní. Snaží se Micka usvědčit z údajné manželčiny vraždy a je pro to schopen udělat cokoli, dokonce vykopat pozůstatky Oony a její lebku upravit tak, aby bylo zřetelné, že zemřela po úderu tupým předmětem. Thomas je popoháněn Mary a vlastními ambicemi na povýšení a slávou, spíše než smyslem pro spravedlnost. „On sám používá násilí, aby si zhotovil důkaz s nadějí, že se dočká povýšení a dokonce snad zastíní status svého idolu.“¹⁶², tvrdí Kurdiová. Postava Thomase tak vzbuzuje smích, ale i lítost. Hlavním důvodem k Thomasovu agresivnímu výpadu proti Martinovi je frustrace z vlastního neúspěchu. Svůj vztek ventiluje pomocí násilí, což je podle Konráda Lorenze typická odpověď na nahromaděný tlak. I v tomto případě však nakonec Thomasův čin opět vyznívá spíše komicky, protože v Martinově případě opět nedojde k žádné újmě.

Mick Dowd je ovšem z celé trojice postavou nejméně čitelnou. Divák se nikdy nedozví, jestli svou ženu zabil nebo ne, a pokud ano, jeho motivem by bylo to, že neuměla usmažit vajíčka a nechávala na stole chleba. Místy to vypadá, že ani Mick si není jistý svou vinou či nevinou. Celou hru čekáme

¹⁶¹ Martin McDonagh, *Lebka z Connemary*, trans Julek Neumann (Praha: Švandovo divadlo, 2006), 5. Další odkazy jsou uváděny v textu.

¹⁶² He himself applies violence to fabricate evidence in the hope of gaining promotion or even eclipsing the status of his idol. Kurdi 99.

nějaké doznání nebo naopak důkaz v jeho prospěch, ničeho takového se ale nedočkáme.

Lebka z Connemary je prosycena černým humorem. Opilý Mick a Mairtin například likvidují lidské ostatky tak, že je palicí drtí na prášek. Ten sypou do jezera, a jak poznamenává Mick, někdy i do žumpy. Celou proceduru si náramně užívají, aniž by respektovali památku zesnulých. Násilí a brutalita v *Lebce z Connemary* odpovídá extrémnímu násilí, které bývá často součástí grotesky. Je to násilí trivializované. Mairtinova lebka by nevydržela tak silné rány, přesto je Mairtin po úderech čilý, jako by se nic nestalo. Na rozdíl od *Krásky z Leenane* McDonagh v *Lebce z Connemary* upouští od psychologizace a melodramatičnosti a stále více se obrací k frašce a grotesknosti. Stejně tak je tomu i u dalšího díla.

5.3 Poručík z Inishmooru

Banalita a trivializace násilí snad nejvíce vyplouvá na povrch v *Poručíkovi z Inishmoru*, který zpracovává téma irského terorismu. Hra měla premiéru ve Stratfordu poté, co byla odmítnuta londýnskými divadly, která předtím McDonagha sice uváděla, ale nyní se zalekla kontroverzního tématu hry. Trenský výstižně komentuje *Poručíka z Inishmoru* slovy: „Ve hře najdeme mnoho známého: rozpad tradičních hodnot, dysfunkční rodina, syn proti otci, sestra proti bratrovi, nesmyslnost lidského počínání, střídání komického s děsivým.“¹⁶³ Jakoby shrnoval *Poručík z Inishmooru* všechna témata, kterým jsme se při popisu předešlých dramát věnovali. Jak pokračuje Trenskey, „ve srovnání s trilogií je všechno daleko vypjatější, přehnanější a deformovanější. [vynecháno] Intenzita alternací děsivého a směšného je přitom tak extrémní, že termín černá komedie už nevyhovuje: jde o nervy drásající frašku“.¹⁶⁴ Termín frašky zde však nemůžeme chápat jako pokleslý žánr komedie. Trenskey v tomto případě spojuje frašku s grotesknem a ve stejném smyslu je tento termín použit i v této práci.

Poručík z Inishmoru je hrou o nesmyslnosti a banalitě násilí, a je také otevřenou kritikou Irské národně osvobozené armády (INLA), a potažmo

¹⁶³ Trenskey 48.

¹⁶⁴ Trenskey 49.

dalších teroristických organizací a terorismu obecně. McDonagh si podle vlastních slov vybral tuto organizaci, protože dostat se na černou listinu IRA by mohlo být opravdu fatální. Pro napsání hry měl osobní důvody, jak udává:

každého se dotklo násilí, včetně lidí z Londýna [vynecháno], prostě jsem cítil, že je to něco, o čem musím psát. Hra vyšla z postoje, který by šel popsat jako pacifistický hněv. Mám na mysli to, že je to hra plná násilí, která je však ve své podstatě proti násilí.“¹⁶⁵

Hra je ostrou kritikou terorismu, který vidí svět z vlastního omezeného úhlu a není schopen tolerovat jiné názory. Hlavní postavou hry je poručík teroristické organizace INLA Padraic, který se vydá domů za kocourem Prcíkem Tomešem, jakmile se dozvídá od svého otce Donnyho o Tomešově údajné nemoci. Kocour je však ve skutečnosti už po smrti; zabili jej příslušníci INLA, aby Padraica přilákali domů, kde je pro ně jednoduchým cílem - Padraic totiž ohrozil existenci INLA svou odštěpeneckou frakcí, jejímž je jediným členem.

Aby teroristé zakryli svou vinu na smrti kocoura, snaží se ji svalit na přihlouplého mladíka Daveyho. Davey společně s otcem Padraica Donnym hledají řešení, jak bláznivému a násilnickému Padraicovi smrt kocoura zatajit, pokouší se tedy nahradit Prcíka Tomeše jiným kocourem. Po svém návratu však Padraic celou situaci okamžitě odhalí, kocoura zastřelí a to samé se chystá udělat s Donnym a Davem. Od začátku je jasné, že pro Padraica je jeho kocour důležitější než lidské životy, včetně otcova. Jeho plány však naruší teroristé z INLA, kteří Padraica v domě zajmou a odvedou na popravu. V tu chvíli mu ale pomůže Mairead, sestra Daveyho a velká obdivovatelka Padraica. Mairead se s Padraicem dávají dohromady a vytváří novou odštěpeneckou frakci INLA – „Armádu Prcíka Tomeše“. Zatímco se Donny a Dave zbavují těl mrtvých teroristů, zjistí Mairead, že Padraic zastřelil nevědomky jejího kocoura, a nemilosrdně jej zabije. Sama se rozhodne odložit svou teroristickou kariéru na dobu neurčitou.

¹⁶⁵ Everyone was affected by the violence, including people in London... it was just something I felt I had to write about. The play came from a position of what you might call pacifist rage. I mean, it's a violent play that is wholeheartedly anti-violence.
Sean O'Hagan, „The Wild West“

Poručík z Inishmoru je opravdu plný násilí, které však publikum v rámci žánru bere s nadsázkou a jako frašku a to právě proto, že je násilí nadsazené. Na rozdíl od frašky¹⁶⁶ má však násilí v *Poručíkovi z Inishmooru* i jiný rozměr. Ve srovnání s Ravenhillovým cyklem *Shoot/Get Treasure/Repeat* má násilí *Poručíka z Inishmoru* zcela opačnou podobu, ale stejný cíl – ukázat na nesmyslnost celého teroristického tažení, které má za následek neštěstí a smrt obyčejných lidí, nemajících s konfliktem prakticky nic co do činění. McDonagh upozorňuje na to, že se v množství organizovaných násilných akcí ztrácí smysl i cíle, s kterými tyto organizace původně přicházely. Místo svobody a míru tak přinášejí teror a ohrožení. V určitém okamžiku se tedy ztrácejí ideje a ideály takových skupin a jejich násilí je demonstrativní, bezúčelné a navíc namířené proti nevinným lidem. Jak také uvádí ve své recenzi Monica Fay Andersonová, „*Poručík z Inishmoru* je spíše Artaud než Brecht. Palba hrůzostrašného násilí v nás vzbuzuje odpor a jsme nuceni ho odmítnout na základě našich emocí spíše než rozumu.“¹⁶⁷

McDonaghův typický smysl pro humor opět diváky dožene k smíchu, ale smích střídají nepříjemné pocity uvědomění si závažnosti celé situace. K určitým problémům u McDonaghových dramát, jako je tomu v případě této hry, může dojít také při jejich inscenování. V okamžiku, kdy jsou McDonaghova díla inscenována pouze jako komedie a ztratí se tak prvky groteskna, ztrácejí své kritické ostří. Tomu se stalo například v případě newyorského představení. Jak popisuje David Rooney, hra se „vám nedostane pod kůži. A když vezmeme v úvahu množství kůže, kterou probodají a rozřežou na jevišti, je to nejspíš selhání.“¹⁶⁸ Rooney vytyká inscenaci fakt, že potenciálně provokativní zobrazení teroristů se v inscenaci redukovalo na špatný vtip, čímž se ztratila významová nadstavba a zbyla jen fraška o zabíjení teroristů a koček.

Bizarní děj se v *Poručíkovi z Inishmoru* mísí s ještě podivnějšími náhodami a peripetemi a je doplněn hromadou násilí. Co násilí dělá stravitelnějším je jeho komický charakter. Jak uvádí sám McDonagh:

¹⁶⁶ Pod fraškou v tomto případě rozumějme pojetí pokleslé komedie, který vychází z melodramatu a je vystavěna na situační a karikaturní nadsázce.

¹⁶⁷ Monica Fay Anderson, „The Lieutenant of Inishmore,“ *Theatre Journal*, May 2008, 60:2, 294 – 299.

¹⁶⁸ David Rooney, „The Lieutenant of Inishmore,“ *Variety*, 2006, vol. 402:3, 36.

Pohybují se na hranici mezi komedií a krutostí...protože si myslím, že jedna vysvětluje druhou. A ano, posunuji věci tak daleko jak jen můžu, protože si myslím, že můžete vidět věci jasněji skrz nadsázku než skrz realitu...je tam humor, který je směšný a zároveň nepříjemný. Nutí vás to smát se a zamýšlet se zároveň.¹⁶⁹

Postavy jsou opět stereotypní a groteskní loutky, karikatury bez jakékoliv hloubky. Karikatura McDonaghovi slouží k lepšímu zobrazování toho, jak teroristické hnutí zneužívá tradiční sentimentalitu a irské hodnoty ve svůj prospěch. Slova jako národ, svoboda, spravedlnost jsou pouhými slogany, jejichž významové podstatě postavy ani nerozumí, ba naopak jednají proti nim. Teroristé řeší více své malicherné problémy než své cíle a ideály.

Častou obětí jsou v *Poručíkovi z Inishmoru* zvířata. Hned v první scéně se na jevišti objevuje přejetý kocour, údajný Prcík Tomeš, kterému „kape mozek z hlavy“. Mairead se chlubí tím, že vystřelovala vzduchovkou oči kravám, prý jako politický protest proti masnému průmyslu. Násilí na zvířatech uzavírá Padraic, který střílí do hlavy „falešného“ Tomeše, Maireadiny kočky, kterou Padraicovi podstrčili Donny s Davem. Na konci hry se na scéně objevuje pravý Prcík Tomeš, který byl celou dobu na mrouskačce. Donny s Davem jej chtějí zabít, protože právě jeho nepřítomnost a záměna s jiným kocourem způsobila smrt několika lidí, ale nakonec si uvědomí, jak říká Donny: „Nebylo už tu v jednom dni zabíjení dost?“¹⁷⁰ a Tomeše nechají žít. Mrtvé kočky u publika vyvolávají větší soucit než mrtví lidé, na které je publikum už zvyklé.

Postavy se dopouštějí násilí nejen na zvířatech. Padraic společně s Mairead zabíjí tři příslušníky INLA. Nebýt nich, Padraic by zabil také Daveyho a Donnyho, aby je potrestal za smrt svého kocoura. Oba nakonec využívá k tomu, aby zlikvidovali těla mrtvých teroristů. Padraic týrá hned v první scéně drogového dealera Jamese; trhá mu nehty na nohou. Hrůzné mučení se však záhy mění ve frašku, jakmile Padraic komentuje své dílo. Toto je jeden z příkladů, jak McDonagh přistupuje k násilí:

¹⁶⁹ McDonagh qtd in O'Hagan

¹⁷⁰ Martin McDonagh, *Poručík z Inishmooru*, trans. Matyáš Havrda a Petr Borkovec (Svět a Divadlo 2002:4,137-167), 166. Další odkazy jsou uvedeny v textu.

Padraic Nebejt ohleduplnost sama, vzal jsem ti z každý nohy po jednom, ale to já ne, já ti vzal dva nehty z tý samý nohy, takže budeš kulhat jenom na jednu, a ne na dvě. Kdybych ti je vzal z obou, to by ses sakra divil, jak se nikam nedopajdáš, ale takhle, když máš bolavou jenom jednu nohu a seženeš si slušnou berli nebo hůl – jenom nevím, jestli je Všeobecná nemocnice dává zadarmo, ale třeba jo, já nevím. Moh by ses přeptat po telefonu, ale nejlepší bude zajít za nima osobně, a taky si dej pozor, aby se ti ty prsty nepodebraly. (141)

Na jednu stranu Padraic způsobuje nesmírnou bolest své oběti, na druhou vyjadřuje starost o jeho budoucnost, o možné komplikace jeho zranění. Vůbec si neuvědomuje paradox, kterého se dopouští. Ve chvíli, kdy se rozhodne odříznout Jamesovi prsní bradavku, volá mu jeho otec Donny, aby jej informoval o špatném zdravotním stavu Prčíka Tomeše. Paidrac zvedá telefon a mluví s otcem, jako by dělal obyčejnou práci, ze které ho Donny vyrušil. Na otázku, jak se má, Padraic odpovídá:

Padraic Jinak zrovna nic zvláštního nedělám. Pár bomb jsem položil do nějakých mekdonaldů, ale žádná nevybuchla. (pauza) Poněvadž mekdonaldy, na rozdíl od kasáren, nejsou tak dobře hlídány! (142)

Padraic je vůči násilí, které páchá, imunní. Ne nadarmo se mu přezdívá zběsilej Padraic, a kvůli jeho velké zběsilosti jej nepřijali ani do IRA. Násilí se v životě Padraica stalo rutinou; absolutně neuvažuje o důvodech svých činů a týrá lidi a instaluje bomby jako na běžícím pásu.

Mezilidské vztahy nemají v *Poručíkovi z Inishmoru* žádnou hodnotu. Postavy jsou k sobě lhostejné. Ve hře nenajdeme přátele, lásku. Pro Padraica, stejně jako pro Mairead, jsou životy kocourů důležitější než ty lidské. Nemají žádný soucit ani porozumění a zabíjejí bezmyšlenkovitě a na počkání. Nemají žádný vztah ke svým rodinám. Přestože je Mairead do Padraica zamilovaná, neváhá jej zabít v okamžiku, kdy zjistí, že je vrahem jejího kocoura. Také Padraicovi kolegové z osvobozené armády litují smrti kocoura a vůbec se

nepozastavují nad faktem, že se chystají zabít člověka a ještě k tomu svého přítele.

Na *Poručíkovi z Inishmoru* je ovšem opravdu jedinečná především přítomnost násilí na jevišti - od mrtvých koček, přes týraného, s hlavou dolů pověšeného drogového dealera až po mrtvá těla teroristů, které v poslední scéně Donny a Davey rozřezávají na kusy a vytloukají jim zuby.

S návratem Prčíka Tomeše se zdá být konec hry pozitivní, ale s poznámkou Mairead o tom, že vyšetří, kdo jejího kocoura podstrčil Padraicovi, je jasné, že násilí nekončí. Sean O'Hagan hru shrnuje takto: Hra je založena na „až groteskně předimenzovaných postavách, které nebezpečně sklouzávají ke karikatuře, a na humoru, vycházejícím ze skoro všední, ale vždy zlomyslné krutosti.“¹⁷¹

Jak upozorňuje Reesová, a to především v souvislosti s *Poručíkem z Inishmoru*, publikum se zobrazovanému násilí nejen směje, ale také si ho užívá.¹⁷² Přesně to si McDonagh uvědomuje a ukazuje nám naši potřebu agrese v životě a to, že se s ní málokdy umíme srovnat. V tom jeho hry korespondují s teorií Konráda Lorenze. McDonaghova díla mohou sloužit k odbourání této agrese, přestože by s touto teorií nesouhlasilo mnoho odpůrců násilí na jevištích a plátnech. McDonagh nás ale také staví do nepříjemné pozice tím, že si uvědomujeme, jak si zobrazované násilí užíváme.

¹⁷¹ ...an exaggerated-to-the-point-of-grotesque cast of characters who skate dangerously close to caricature, and a humour that emerges from an almost casual, but never less than vicious, cruelty,

O'Hagan. „The Wild West“

¹⁷² see Catherine Rees, „The Politics of Morality: Martin McDonagh's The Lieutenant of Inishmore,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 130-140, 135.

5.4 Proč se smějeme neštěstí?

Mnoho recenzí McDonaghových děl popisuje stejnou reakci publika, s jakou jsem se v případě těchto inscenací sama setkala. Shrneme zde stručně ještě jednou typickou reakci publika. Literární teoretik Paul Murphy v analýze představení *Osiřelý západ* popisuje, jak reakce publika „začala nervózním chichotáním na začátku scény, které se rozvinulo v tlumené řehtání a pak v hlučný smích v krutém rytmu sarkasmu.“¹⁷³ Diváci nejprve váhají, zda se mohou víceméně vážným situacím zasmát, postupem času však ztrácejí ostych, jako by se vůči všemu násilí a brutalitě na scéně obrnili, od srdce se smějí na úkor frustrovaných postav. Vzhledem k tomu, jak je hra vystavěná, nelze ani jinou reakci očekávat. McDonagh nám traumatizující a tragickou událost zprostředkovává s nadsázkou a humorem. Diváci se smějí, stejně jako samotné postavy. Černým humorem a ironií vypouštějí přebytečnou páru a svá traumata a frustrace potlačují do pozadí. Komické scény tak zakrývají hořkost vzájemných vztahů, ovšem v určitém bodě je potlačovaná frustrace neudržitelná a vytryskne na povrch v podobě agresivního chování a násilí páchaného jak na zvířatech, tak na lidech. V publiku, stejně jako na jevišti, jsou to většinou chvíle, kdy se vážné scény míchají s patosem, nadsázkou a smíchem. Najde se zde i pár takových, které vyčnívají svou odlišností a hloubkou. V tu chvíli se sám divák pozastaví nad zlem, rozhořčeně se dívá po stále se smějících přítomných a jímá jej hrůza a zděšení. Je to například scéna, ve které Maureen lije vařící olej na ruce Mag, nebo když Coleman střílí po Valenově troubě a rozbíjí jeho figurky hned poté, co na něj Valene zaútočil nožem. Ondřej Pilný ve svém článku označuje McDonaghovy hry za groteskně zábavné a po předešlém popisu nelze, než s jeho definicí souhlasit. Pilný definuje groteskní zábavu jako

inscenování černého humoru (včetně spíše laciných posměšků na úkor, řekněme, mentálně zaostalých postav). K tomu by měl být přidán nedostatek hloubky psychologie postav a, s ohledem na

¹⁷³ ...began with nervous giggling at the start of the scene, developing to muted sniggering and then raucous laughter as the remorseless rhythm of sarcasm.
Murphy 63.

tradiční pojetí groteskna – směsice nesourodých žánrů a námětových prvků.¹⁷⁴

Pavel Trens ký výstižně shrnuje charakteristiku McDonaghovy tvorby velmi podobně: „Nihilistický životní pocit u něj dramaticky ztvárňuje směsice naturalistických a fantaskních scén, grand guignolu a grotesky.“¹⁷⁵ Jak je zřejmé z předešlého popisu, McDonaghova tvorba je zalita krví a oplývá brutalitou ve stylu hororu a grand guignol. Diváci však z divadelních sálů odchází spíše s úsměvem na rtech než s vyděšeným výrazem, jelikož McDonagh pro vyprávění děsivých příběhů používá prostředky frašky, grotesky a melodramatu, spolu s grotesknem.¹⁷⁶

McDonaghovy postavy si svou frustraci vybíjejí násilnými činy. U Maureen, stejně jako u bratrů Connorů, vychází frustrace a následné agresivní chování jako reakce na ni z potlačených sexuálních pudů a špatných rodinných vztahů. S výjimkou *Krásky z Leenane* nejsou postavy nijak psychologicky hlouběji vykresleny a autor jimi pohybuje jako s figurkami v loutkovém divadle až do chvíle, kdy dá jasně najevo, že jsou to lidé z masa a kostí a to, co prožívají, je ve své podstatě kruté. Groteskní zábava je právě taková, po které následuje hlubší reflexe, která odhalí i smutnější rozměr celé záležitosti.

McDonaghovy hry zpracovávají současné společenské problémy a změny, jako jsou rozpad tradiční rodiny, ztráta víry v Boha, skandál v irské katolické komunitě farářů, kteří zneužívali svého postavení, domácí násilí, týrání dětí apod. Obviňovat McDonagha ze zlehčování problémů, jako to dělají někteří jeho odpůrci, je zbytečné. Pouze volí jiné prostředky k tomu, aby ukázat krutost a hrůzu těchto činů. Gary Hynesová výstižně reaguje na kritiku McDonaghovy práce takto:

¹⁷⁴ ...the staging of black humour(including rather cheap laughs at the expense of, let's say, mentally deficient characters). To this should be added the lack of depth of character psychology, and – in accordance with the traditional notion of the grotesque – the mixing of disparate genre and thematic elements.

Ondřej Pilný, „Grotesque Entertainment: The Pillowman as Puppet Theatre,“ in *The Theatre of Martin McDonagh*, 214-223, 220.

¹⁷⁵ Trens ký 41.

¹⁷⁶ Přesto jsem byla svědkem reakcí v mdlobách padajících divaček, stejně jako je popisováno v případech mnoha představení Grand Guignol.

Lidem, kteří říkají, že nemá právo psát to, co píše, anebo že není autentický, unikla důležitá podstata. Pokud hledáte skutečnost, nechoďte do divadla. Tečka. Zabýváme se tady světem představitosti, stejně jako tomu je u Synge, O'Caseyho nebo kohokoliv jiného, a představitost nezná hranic. Tohle je bezpochyby podstata divadla, ne nějaké morální dilema nebo poselství.¹⁷⁷

Již zmíněný Paul Murphy se snaží přijít na McDonaghovu dramatickou výstavbu her a zjišťuje, že většina scén má následující vývoj: postavy prožijí nějakou traumatickou zkušenost, na kterou následně reagují humorem. Je to cesta, jak se vyrovnat s něčím negativním, nebo to negativní alespoň potlačit. Jen sporadicky u McDonaghových postav nastane fáze třetí, a to pochopení závažnosti situace a „chmurná reflexe morálnosti toho, že někdo odbude smíchem traumatické důsledky úpadku jiného člověka“.¹⁷⁸ U publika je to však jinak. Na frustrace postav a na páchané násilí reaguje smíchem. Směje se, ale až později si uvědomí čemu. Podle Murphyho komičnost v zásadě tragických scén v McDonaghových hrách neutralizuje děsivost toho, co se na scéně odehrává, a zároveň znemožňuje divákům přistupovat k postavám a jejich životním osudům sentimentálně.

5.5 Krev, slzy a smích

Násilí je v hrách Martina McDonagha všudypřítomné. Kromě explicitního fyzického násilí, někdy až jatek přímo na jevišti, se postavy zmiňují i o brutalitách páchaných především na zvířatech, jako jsou uřezané uši psa, chvástání jedné z postav o tom, jak v hodině biologie uvažil křečka, krávy

¹⁷⁷ People who say he has no right to write what he does, or that it is not authentic, are missing the point. If you're looking for authenticity, then do not go to the theatre. Period. We are dealing with a world of the imagination here, just like with Synge or O'Casey or whoever, and the imagination knows no limits. Surely that's the essence of theatre, not moral dilemmas or messages.

Sean O'Hagan, „The Wild West“

¹⁷⁸ ...somber reflection on the ethics of laughing away the traumatic effects of another person's demise
Murphy 60.

s vypíchnutýma očima a několik přímo na jevišti usmrcených koček. Přehlídkou morbidních příběhů se stává *Pan Polštář*, který se může stát jednoduchým návodem k tomu, jak různými způsoby zabít a rozčtvrtit dítě.

Vražedné zbraně jsou divákům na očích od začátku do konce představení; McDonagh staví předměty jako kuchyňské nože, brokovnici visící na stěně hned pod krucifixem, palici, olej na vaření či pohrabáč na odív tak okatě, že lze okamžitě předpokládat, že nebudou používány standardním způsobem. V *Panu Polštáři* se vražedná zbraň dokonce dostala do názvu díla. McDonagh tak použitím předmětů každodenní potřeby jako vražedných nástrojů dává násilí rozměr každodennosti a banálnosti, ke které přestáváme být všímaví.

Postavy McDonaghových dramát se dopouštějí násilí ze dvou hlavních důvodů. Tím prvním je jejich reakce na frustraci. V tomto ohledu je násilí postav zdůvodnitelné, a dokonce i pochopitelné. Černý humor situaci odlehčuje, neodpírá jí však její pravý význam. Tak je tomu v *Krásce z Leenane* i v *Osiřelém západě*.

Druhý typ násilí v McDonaghových hrách je násilí pro násilí, tedy takové násilí, jehož se postavy dopouštějí bez jakýchkoliv zřejmých důvodů. Jde o autorovu trivializaci páchaného násilí, jejímž účelem je ukázat jeho nesmyslnost. K tomu McDonagh volí prostředky grotesky a frašky. Tento postup je patrný především v *Lebce z Connemary* a *Poručíkovi z Inishmoru*. *Poručík z Inishmoru* je prostoupen nesmyslným a bezdůvodným násilím od začátku do konce. Dalo by se říci, že jiné než násilné scény s alespoň jednou mrtvolou zvířete či člověka se v této hře ani neobjeví. Zvýrazněním a zveličením však autor upozorňuje na to, že k takovému násilí dochází každý den, aniž bychom mu věnovali pozornost.

Přestože McDonagh, stejně jako Ravenhill či Kaneová, ukazuje na současné problémy, popisuje je zábavnou, lehkou formou. McDonagh volí prvky grotesky, frašky a melodramatu, používá černý humor, nadsázku a z nich vytváří svůj originální pastiš, ve kterém dokáže skombinovat to, co od něj současné publikum žádá - kvalitní řemeslnou práci dramatika, tzn. propracovanými a vtipnými dialogy a dobře vystavěnou zápletkou. Prvky groteskna však kromě smíchu vedou diváka i k hlubšímu zamyšlení a vyvolávají v něm nepříjemné pocity, empatii i lítost. Právě díky nadhledu, které si

McDonaghovy hry udržují, se stávají nadčasovými a autor si získává oblibu po celém světě. Na rozdíl od Marka Ravenhilla, který zpracovává konkrétní problémy konzumní společnosti, je McDonagh obecnější a nemá tak silné tendence moralizovat; jak sám říká, že píše proto, aby se publikum bavilo, přesto přese všechno však jeho hry nemají jen zábavnou funkci.

6 Sarah Kaneová

Je zásadní vpisovat do paměti události, které jsme nikdy nezažili. Zabráníme tak tomu, aby se staly v opravdovém životě. Raději budu riskovat předávkování na divadelních prknech než ve skutečném životě. Troufnu si raději vřískat v obraně, než abych se jen tak stala součástí civilizace, která právě spáchala sebevraždu.¹⁷⁹

Sarah Kaneová uzavírá trojici autorů, jimž se tato práce věnuje. Přestože stála u zrodu divadla *in-yer-face*, nepatří k nejhranějším autorům. Je to snad charakterem her, které jsou těžké, depresivní a mohou být místy pro některé diváky i zmatené, Kaneová se však proti takové interpretaci svých her vymezuje. Podle ní jsou její hry plné lásky a naděje. Ať už je tomu tak či onak, nejvíce nás bude zajímat její pojetí násilí, za které bývá často kritizována. Podívejme se nyní na život a tvorbu této dramatičky, abychom lépe porozuměli konceptu násilí v jejích hrách.

Sarah Kaneová se narodila v roce 1971 a vyrůstala ve vesnici poblíž Brentwoodu v Essexu v silně věřící rodině matky učitelky a otce novináře. Kaneová studovala divadelní vědu na Bristolské univerzitě a později se zapsala na magisterské studium dramatické tvorby na univerzitě v Birminghamu. Akademická kariéra a studium pro ni ale nebyly nejlepší volbou, a tak studium nakonec nedokončila. Začala se však už během něj věnovat vlastní divadelní tvorbě: po hereckých zkušenostech předsedala na režii a začala psát krátké monology.

Během studia v Birminghamu vznikly také zárodky jejího debutu *Zpustošení* (*Blasted*, 1995).¹⁸⁰ Ve stejném roce se odstěhovala do Londýna, kde pracovala pro divadlo Bush a představila konečnou podobu *Zpustošených*.

¹⁷⁹ It's crucial to chronicle and commit to memory events never experienced – in order to avoid them happening. I'd rather risk overdose in the theatre than in life. And I'd rather risk defensive screams than passively become part of a civilisation that has committed suicide.

Sarah Kane, interview, in *Rage and Reason: Women Playwrights on Playwriting*, ed. Heidi Stephenson and Natasha Landridge (London: Methuen, 1997), 133.

¹⁸⁰ Název hry byl do češtiny přeložen také jako *Sežehnutí/Sežehnutí, Rozbombardováno*. Překlad názvu *Zpustošení* je však nejzažitéjší a proto jsem se jej rozhodla používat i ve své práci.

Premiéra hry v roce 1995 v Royal Court Theatre Upstairs byla událostí, která se zapsala do britské divadelní historie.

V roce 1996 začala Kaneová pracovat jako stálá autorka pro novou divadelní společnost Paines Plough, do které ji přivedl Mark Ravenhill a jež se soustřeďovala na produkci nových her a podporu začínajících dramatiků. Hned rok po *Zpustošených* měla premiéru další hra Kaneové, tentokrát přepis Senecovy hry *Faidra, Z lásky* (*Phaedra's Love*, 1996). V roce 1997 pak Kaneová napsala scénář ke krátkometrážnímu filmu *Kůže* (*Skin*, 1997), který produkoval Channel 4 britské televize BBC. *Kůže* je příběh mladého skina, který se zamiluje do černošské dívky.

Přelom v tvorbě Kaneové můžeme zaznamenat v divadelní hře *Očištění* (*Cleansed*, 1998), ve které je již patrný její posun k čistě symbolickému divadlu, rozpadu identity postav a k minimalizovanému dialogu ve prospěch divadelních obrazů. Hlavní téma *Očištěných* je láska, která jde ruku v ruce s utrpením, ale také s nadějí.

Ve stejném roce Kaneová prezentovala v sérii odpoledních scénických čtení v divadle Bridewell svou v pořadí čtvrtou hru *Puzení* (*Crave*, 1998). *Puzení* uvedla pod pseudonymem Marie Kelvedonová, a to hlavně proto, aby se na její dílo začalo nahlížet i jinak než v souvislosti s kontroverzí, kterou způsobili *Zpustošení*. *Puzení* je textem bez jakýchkoliv scénických poznámek či vysvětlivek, bez děje a jmen postav, to vše v duchu počínajícího minimalismu. A, B, C a M vypráví v *Puzení* o svých láskách a životním utrpení.

Rok nato Kaneová dopsala svou hru *4.48 Psychóza* (*4.48 Psychosis*, 2000). S předešlou hrou se shoduje v absenci scénických poznámek, tentokrát však jde Kaneová ještě dál a zcela přestává rozlišovat identitu postav, které už ani neoznačuje písmeny. Celou hru koncipuje jako dramatickou báseň. Kaneová konzultovala před dokončením podobu *4.48 Psychózy* s režisérem Jamesem Macdonaldem, který s Kaneovou pracoval na většině jejích her. Navrhla mu obsadit inscenaci mužem - doktorem a dvěma ženami. Na hru můžeme také nahlížet jako na schizofrenní dialog uvnitř vědomí jedné postavy. *4.48 Psychóza* je příběhem duševně nemocné ženy, která není schopna smířit se s neopětovanou láskou. Kritici se shodují na tom, že se jedná o autorčin portrét. Téma její poslední hry tak zachycuje stav, ve kterém se nacházela těsně před svou smrtí.

Sama Kaneová vysvětluje číslo 4.48 jako „šťastnou hodinu“ - čas, ve kterém se ráno pravidelně probouzela s čistou hlavou a jasnými myšlenkami. Byl to někdy jediný moment celého dne, kdy dokázala přemýšlet a kdy si uvědomovala si své deprese. Premiéry této hry se Kaneová již nedožila. Po dlouhodobých psychických potížích spáchala sebevraždu. Při prvním pokusu ji ještě stačili zachránit a hospitalizovat, v nemocnici se však po několika dnech oběsila na tkaničkách od bot.

Kaneová se již v pubertě rozešla jak s evangelickou vírou, tak s rigidním životním stylem svých rodičů a venkovským prostředím. Důležitá témata, kterým se ve svých dílech věnuje, jsou otázka víry a šosáctví. Nesouhlasila s přístupem svých rodičů a sousedů, kteří viděli svůj život ve víře a pokoře za jediný správný. Sama k tomuto tématu uvedla: „Lidé si myslí, že u nás se vlastně nemůže nic stát. Ale v Essexu je míra zneužívání a korupce stejná jako kdekoli jinde a právě tohle téma chci vzít útokem.“¹⁸¹ Kaneová kritizuje omezené a přízemní nazírání na svět, které je spjaté s konzervativními hodnotami a slepou vírou. Ve svých dílech sleduje důsledky takového zúženého vnímání světa.

Kaneová je divadelními i literárními kritiky považována za součást kánonu světového dramatu. Její popularita na Britských ostrovech je sice menší než ve zbytku Evropy, přesto došla uznání i u britských kritiků.¹⁸² V České republice se Kaneová dočkala inscenování jen zřídkakdy. Pokud ji nějaké divadlo uvedlo, šlo nejčastěji o její poslední hru *4.48 Psychóza*. Počet inscenací bohužel nedosahuje ani dvojmístné číslovky, což je ve srovnání s inscenacemi her Marka Ravenhilla a Martina McDonagha velmi málo.¹⁸³

Dílo Kaneové je kontroverzní jak svými tématy, tak zobrazovaným násilím. Vyvolalo vlnu dezinterpretací a její poslední hra a následná sebevražda nic na negativním pohledu na její díla nezměnila; mnohé analýzy jsou založeny

¹⁸¹ There is an attitude that certain things could not happen here. Yet there's the same amount of abuse and corruption in Essex as anywhere else, and that's what I want to blow open. Sarah Kane qtd. in Mark Ravenhill, „Obituary - Sarah Kane,“ *Independent* February 23, 1999, accessed August 10, 2010, <<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/obituary-sarah-kane-1072624.html>>.

¹⁸² Hry Kaneové slaví úspěch především v německy mluvících zemích. Na šíření her Kaneové má největší zásluhu především berlínské divadlo Schaubühne a režisér Thomas Ostermeier.

¹⁸³ *Vyčištěno* – Divadlo Na Zábradlí 2001, *4.48 Psychóza* – ND Praha 2003, HaDivadlo 2010, *Crave* - Pdivadlo 2003, Činoherní studio Ústí nad Labem 2004, *Zpustošení* – Studio Rubín 2004, *Faidra (Z lásky)* – ND 2003

zdroj: databáze Divadelního Ústavu

právě na faktu, že spáchala sebevraždu.¹⁸⁴ Psychické problémy Kaneové se tak stávají argumentem pro odsouzení jejího díla jako nesmyslného výplodu chorobné mysli, což je velmi zjednodušující pohled. Na nebezpečí interpretace děl Kaneové na základě její biografie upozorňuje například Mark Ravenhill:

Je riskantní nahlížet na dílo Kaneové jako na jednu dlouhou přípravu na sebevraždu. Neměli bychom k němu tak přistupovat. Jen její poslední hra *4.48 Psychóza* byla napsána v období depresí a hospitalizace – i přesto nekončí jednoznačně. Je v ní záblesk osvětlení – v životě nebo smrti? K jejím hrám bychom měli přistupovat spíše jako k dílům autorky obdařené velkým hněvem a sardonickým humorem, která viděla krutosti světa, ale zároveň schopnost člověka milovat.¹⁸⁵

Téma sebevraždy se objevuje ve všech hrách Kaneové: ve *Zpustošených*, *Faidře* i *Očištěných* spáchá jedna z postav hry sebevraždu. Ve *4.48 Psychóze* se sebevražda dokonce stává hlavním tématem celé hry. Téma sebevraždy se však dá interpretovat i jinak než jako autorčina projekce vlastních psychických problémů a duševního onemocnění. Christopher Innes vidí v tématu sebevraždy vedle autobiografické také politickou rovinu: postavy Kaneové jsou symbolicky „přemoženy vlastní vinou za všechna politická zvěrstva, sociální nespravedlnost a individuální krutosti v dějinách dvacátého století, protože tohle všechno nelze oddělit od povědomí jednotlivců.“¹⁸⁶ Sebevražda v dílech Kaneové slouží jako

¹⁸⁴ Například kniha *Sebevražední triáda* (2009) ve které je celé dílo Kaneové analyzováno na základě jejích depresí a následné sebevraždě. Je jasné, že její poslední hra *4.48 Psychóza* je ovlivněna jejími depresivními stavy, přesto s touto biografickou informací nemůžeme přistupovat k analýze všech jejích děl.

¹⁸⁵ There's a danger that we see all of Kane's work as one long preparation for suicide. We shouldn't. Only the last play, *4.48 Psychosis*, is a play written during her periods of depression and hospitalisation - and even there, the ending is ambiguous. There's a glimmer of light - but in life or in death? Rather, I think we should look at the plays as the work of a writer of great anger, of sardonic humour, who saw the cruelties of the world but also the human capacity for love.

Mark Ravenhill, „Suicide art? She's better than that,“ *Guardian*, October 12, 2005, accessed August 10, 2010, <<http://www.guardian.co.uk/stage/2005/oct/12/theatre>>.

¹⁸⁶ ...[O]verwhelmed by personal guilt for all the political atrocities, social injustice and individual cruelties of twentieth century history, since they are inextricable from the individual consciousness.

Christopher Innes, *Modern British Drama* (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), 535.

metafora toho, co se děje v současné společnosti, a jaký dopad tyto činy mohou mít na jednotlivce, kteří se nejsou schopni vyrovnat se současným světem.

Stejně jako Aleks Sierz v kapitole své knihy o divadle 90. let, kterou věnoval Sarah Kaneové, nebude ani tato práce sledovat dílo Kaneové s ohledem na její psychickou nemoc, která vyústila v sebevraždu. Její sebevražda, jak cynicky poznamenal německý překladatel Nils Tabert, může být naopak „určitým důkazem, že vše myslí absolutně vážně a její práce nebyla psána na efekt, ale jako znepokojující reflexe současné společnosti.“¹⁸⁷

6.1 Inspirační zdroje

Kaneová se dobře orientovala v divadelní tvorbě, která silně ovlivnila i její vlastní. Mezi zásadní vlivy patřili William Shakespeare, jakobínské divadlo,¹⁸⁸ dále pak dílo Edwarda Bonda, absurdní divadlo Samuela Becketta a Harolda Pintera, divadlo katastrofy Howarda Barkera a Petera Brooka.¹⁸⁹ V korespondenci s Aleksem Sierzem se Kaneová zmínila o představení Jeremyho Kellera *Šílení* (*Mad*, 1992), které se konalo v rámci Edinburského festivalu a velmi ovlivnilo její pohled na divadlo. Projekt se snažil na základě osobních zkušeností s psychickou chorobou tento jev přiblížit ostatním, což bylo pro Kaneovou, která trpěla depresemi, velmi osobní téma. Představení ji inspirovalo a ukázalo cestu, jakou se posléze ve své tvorbě vydala. Jak sama prozradila: „Hra *Šílení* mě zavedla rovnou do pekla. Rozhodla jsem se, jaký typ divadla budu dělat – zkušenostní.“¹⁹⁰ Kaneové změnilo toto představení život a začala pevně věřit, že „jestli divadlo může měnit lidské životy, může změnit také lidskou společnost.“¹⁹¹

¹⁸⁷ ...kind of verified that she was absolutely serious, and that it wasn't just effects for effects sake but a disquieting reflection of society and life.

Nils Tabert, interview, in Graham Saunders, „*Love Me or Kill Me*“: Sarah Kane and the Theatre of Extremes (Manchester: Manchester University Press, 2002), 135.

¹⁸⁸ Pro analýzu *Zpustošení s Králem Lear*em viz Graham Saunders, „Out Vile Jelly: Sarah Kane's Blasted and Shakespeare's King Lear“.

¹⁸⁹ Všem zmiňovaným dramatikům se ve stručnosti věnovala druhá kapitola. Vlivy na tvorbu Kaneové se do podrobnosti zabývá kniha Grahama Saunderse „*Love me or kill me*“ Sarah Kane and the Theatre of Extremes

¹⁹⁰ Sarah Kane qtd. in Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 92.

¹⁹¹ Sarah Kane qtd. in Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 93.

Kaneová si po zhlédnutí hry Edwarda Bonda *Spaseni* navíc uvědomila, že se v divadle dá zhmotnit a vyslovit úplně vše. Dodala k tomu, že „pokud tvrdíte, že nemůžete něco zobrazit, pak říkáte, že o tom nemůžete mluvit; popíráte, že to existuje, a to je akt neobyčejné ignorance.“¹⁹² Podle Kena Urbana je tato reakce typická právě pro dramatiky in-her-face, kteří se snaží přivést na scénu to, o čem „politická korektnost“ tehdejšího thatcherismu mluvit nechtěla.

6.2 Divadlo krutosti a katastrofy – surrealismus a expresivita

Máme-li dílo Kaneové sledovat v širším divadelním kontextu, najdeme u ní mnoho společného s teoretickými koncepcemi hned několika divadelníků. Divadlo Kaneové je lyrické divadlo, odklánějící se od naturalismu, plné poezie a symboliky, je to divadlo zkušenostní a expresivní v duchu tradice dadaismu, surrealismu a vlastně celé avantgardy. Inspiraci pro svůj osobitý styl tedy autorka našla v modernistické tvorbě.

Tvorba Kaneové do značné míry odpovídá teoretickým konceptům divadla krutosti Antonina Artauda, divadla katastrofy Howarda Barkera a montáži atrakcí Sergeje Ejzenštejna. Přestože až na teorii Howarda Barkera nelze vysledovat přímý vliv těchto divadelních konceptů, díla Kaneové jim odpovídají, a tyto teorie nám tedy mohou sloužit jako nástroj k hlubšímu porozumění autorčiny tvorby.

Věnujme se nejprve koncepci divadla krutosti Antonina Artauda. Přestože se dramatická tvorba Kaneové od jeho koncepce mírně liší, jsou tu společné znaky, na které upozorňuje mnoho literárních a divadelních kritiků. Je to především úloha jazyka na divadle a důležitost divadelních obrazů.

Clare Wallaceová a Graham Saunders ve svých publikacích upozorňují na fakt, že Kaneová Artaudovo dílo neznala.¹⁹³ Na rozdíl od Artauda však Kaneová znala velmi dobře dílo Petera Brooka, který podle Christophera Innese realizoval artaudovský koncept divadla krutosti zdařileji než sám Artaud.¹⁹⁴

¹⁹² If you are saying you can't represent something, you say you can't talk about it, you are denying its existence, and that's an extraordinarily ignorant thing to do.

Sarah Kane qtd. in Saunders, *Sarah Kane and the Theatre of Extremes* 24.

¹⁹³ see Saunders, *Sarah Kane and the Theatre of Extremes*, Wallace, *Suspect Cultures*.

¹⁹⁴ see Christopher Innes, *Avant-Garde Theatre 1892-1992* (London and New York: Routledge, 1993)

Další vzory Kaneové pak jsou Jerzy Grotowski a americký soubor Living Theatre, kteří, stejně jako Peter Brook, navázali na tradici divadla krutosti. Kaneová jejich práci znala a obdivovala. V linii tohoto divadla pokračoval i Howard Barker, který měl na Kaneovou velký vliv. Ať jsou vlivy Antonina Artauda na práci Kaneové podložené či nikoliv, nic nezabraňuje analyzovat práci Kaneové na základě teorie divadla krutosti, kterou Artaud představil ve své knize *Divadlo a jeho dvojenec* (Le Théâtre et son double, 1938).

Christopher Innes považuje teorii Antonina Artauda za počátek celé avantgardy. Artaud však v mnohém navazuje na své předchůdce či vrstevníky. Je to především divadlo Augusta Strinberga a Alfreda Jarryho, podle něhož pojmenoval i svůj divadelní soubor.¹⁹⁵

Artaud přirovnal divadlo k moru; zasahuje velké kolektivy, „zmocňuje se gest a žene je do krajnosti: jako mor i ono obnovuje spojení mezi tím, co je, a tím, co není... Znovu objevuje smysl figur i symbolů“.¹⁹⁶ Symboly pak u diváka vyvolávají vnitřní konflikty. Artaudovo kruté divadlo je divadlem, „ve kterém silné hmotné obrazy drtí a hypnotizují senzibilitu diváka“.¹⁹⁷ Základ konceptu tedy tvoří vizuálně bohaté obrazy působící na emoce diváků a vyvolávající v nich pocit strachu a krutosti. Artaudovi nejde o divadlo krutosti plné krve a násilí, jak je občas mylně interpretováno. Krutost mohou vyvolat i jiné prostředky, které naruší divákovu senzibilitu, změní jej ve voyeura. Divadlo krutosti je emotivní a zkušenostní divadlo, ve kterém se sdělení dostávají k divákovi prostřednictvím emocí. A právě to, že diváci nechtějí vidět svou podstatu, je zdrojem krutosti. Divadlo by proto mělo navázat kontakt s divákem, jít k podstatě a šokovat, působit na diváka tak, „aby se spatřil takový, jaký vskutku je, divadlo způsobuje, že padají masky, odhaluje se lež, projeví se slabost, odhalí se pokrytectví.“¹⁹⁸ Artaud chce svým divadlem lidem ukazovat věci, které nechtějí vidět.

Artaudovo divadlo ovšem není realistickým divadlem. Podle Artauda by se mělo oprostít od každodennosti, a to svými obrazy i řečí. Jazyk a text nesmějí být tyranem divadla. Artaud se domnívá, že „publikum uvěří divadelním snům

¹⁹⁵ see Christopher Innes, *Avant-Garde Theatre 1892-1992*

¹⁹⁶ Antonín Artaud, *Divadlo a jeho dvojenec*, trans. Ladislav Šerý (Praha: Hermann a synové, 1994), 28.

¹⁹⁷ ...in which violent physical images crush and hypnotize the sensibility of the spectator.

Innes, *Avant-Garde Theatre* 63.

¹⁹⁸ Artaud 33.

jen tehdy, jestliže je bude považovat skutečně za sny a nikoliv za plagiát skutečnosti.¹⁹⁹ Artaudovo divadlo je divadlo snové, lyrické ve stylu Augusta Strindberga, tedy v protikladu k naturalistickému divadlu. V duchu tradičního divadla na ostrově Bali, které Artaud vychvaluje, by se mělo divadlo vrátit ke svému rituálnímu charakteru.

Přestože by divadlo krutosti nemělo být realistickým divadlem, jeho témata by měla být společenská a aktuální: „Kruté divadlo bude volit náměty a témata, jež odpovídají neklidu a zmatkům charakteristickým pro naši epochu,²⁰⁰ hlásá Artaud. „Chce-li se divadlo znovu stát nezbytným, musí nám poskytnout vše, co je obsaženo v lásce, zločinu, válce či šílenství.“²⁰¹

Artaudovo pojetí divadla má blízko k jeho předchůdci, filmaři a divadelníkovi Sergeji Ejzenštejnovi. Ejzenštejn představil svůj divadelní koncept mimo jiné ve své stati *Montáž atrakcí* (1923). Ejzenštejnovo pojetí divadla Kaneová velmi dobře znala, jelikož se o něm v rozhovorech zmiňuje. Úkolem divadla je podle Ejzenštejna naladit diváka všemi prostředky, s jejichž pomocí mu předává nějaké sdělení. Ejzenštejn však vystupuje proti realistickému divadlu, které divákovi podává zprávu přímo a srozumitelně, a divák se tak stává pasivním příjemcem. Divadlo se nemá pokoušet divákovi vnucovat správnou interpretaci, věrné zobrazení, ale vyvolat v něm emoce. Jeho divadlo je založeno na aktivním přístupu diváka, kterému je sdělení předáváno montáží atrakcí. Atrakce je pro něj „každý agresivní moment divadla podrobující diváka smyslovému i psychologickému působení... aby způsobilo vnímajícímu jistý emocionální otřes.“²⁰² Atrakce je cokoli, co vytvoří v divákovi otřes a šok. Působí na naše emoce a není založena na věrném zobrazení reality, ale na obrazech, které v nás vyvolají emoce, protože o ně v prvé řadě jde. Navíc k obrazům přistupujeme aktivně a interpretujeme je.

Poslední teorií, které bude věnována pozornost, je divadlo katastrofy, jehož manifest Howard Barker napsal v knize esejí *Důvody pro divadlo* (Arguments for a Theatre, 1993). Barker vymezuje divadlo katastrofy vůči humanistickému divadlu a podobně jako Artaud vyhlašuje válku divadlu

¹⁹⁹ Artaud 97.

²⁰⁰ Artaud 141.

²⁰¹ Artaud 96.

²⁰² Sergej M. Ejzenštejn, *Umenie mizanscény II*, trans. Viera Mikulášová (Bratislava: Divadelný ústav, 1999), 124.

realistickému a dokumentárnímu. S artaudovským konceptem má divadlo katastrofy mnoho společného. Protože byl Barker učitel Kaneové, jeho přímý vliv je více než zřejmý.

Barker pohrdá realistickým divadlem s přímočarými sděleními a morálním rozměrem. Vychází z předpokladu, že již nežijeme v morálním konsensu; dochází k rozpadu identity i morálky a na to musí reagovat i forma divadla. Z jeviště se již dávno vytratil popis života, jaký je, za to byl nahrazen popisem života, jaký může být. Proto Barker přichází s novým konceptem divadla, s jediným vhodným žánrem, a tím je tragédie. Barkerova tragédie „je podívaná plná lidské bolesti a nedostatků, které [jí] dodávají její kouzlo a sílu“²⁰³, proto své divadlo nazývá divadlem katastrofy. Divadlo katastrofy je založeno na invenci a kreativitě autora. Důležitou roli v něm hraje jazyk, který má poetickou podobu. Barkerovo divadlo se spíše zaměřuje na emoce a obrazy než na příběh. Divadlo katastrofy nevypráví jasné příběhy a nenabízí ani řešení problémů. Je to divadlo subjektivní. Autor musí překonat bariéry tolerance, nebát se toho, že publikum „ztratí nit“, jít proti tradičnímu vyprávění.

Divadlo katastrofy není divadlem zábavným, ze kterého všichni odcházejí spokojení a s jasnou představou, ani „náplast na rány a společenské odcizení“.²⁰⁴ Divák „neodejde domů ve zlosti, protože by něco neschvaloval, ale protože ho to dovedlo někam, kam se mu nechtělo.“²⁰⁵ Autor nenese zodpovědnost za to, jestli publikum hře porozumí, a vlastně to ani není jeho cílem. Důležité je to, že divák odchází po představení zasažen – ať už znechucen, či okouzlen.

Shrňme-li znaky divadla, na němž se shodují Artaud, Ejzenštejn i Barker, je to divadlo soustřeďující se na senzibilitu a emoce diváka s touhou vyvolat v něm šok a ovlivnit jej v jeho nejhlubší podstatě. Vhodným prostředkem, jak vyvolat šok, se stávají obrazy, nebo chceme-li Ejzenštejnovy atrakce, které působí na diváka emocionálně a také intelektuálně. Divadlo krutosti i katastrofy zobrazuje aktuální témata. Nejde však o realistické divadlo, ale divadlo

²⁰³ ...is the spectacle of human pain, of charismatic defect, that constitutes the fascination and strength.

Barker 54.

²⁰⁴ Barker 72.

²⁰⁵ ...will go home in a state of anger, not because it disapproves, but because it has been taken where it was reluctant to go.

Barker 47.

zkušenostní. Cílem představení není divákovi ukazovat realitu, ale zasáhnout diváka, přestože hře zcela neporozuměl. Nejde o to rozumět, ale cítit. Jazyk divadla krutosti i katastrofy je jazyk poetický, oproštěný od jazyka každodennosti.

Je to Barkerova poetika a krutost, které inspirují Kaneovou nejvíce, stejně jako jeho absence morálního rozměru hry. Kaneová, stejně jako Barker, se distancuje od morálního rozměru svých her. Vymezuje se proti tendenci apelovat na publikum, chce mu jen ukázat to, jak vidí svět. Používá k tomu Ejzenštejnovy atrakce i Artaudovy obrazy a symboly a poetický jazyk. Její pozdější díla postrádají jakékoli scénické poznámky. Po vzoru Barkera Kaneová nechává tvůrce a diváky nacházet vlastní významy her a nic nevysvětluje.

Hry Sarah Kaneové jsou brutální a jsou prosyceny násilím. Na jevišti se Kaneová pokoušela zobrazovat největší noční můry s nadějí, že je tak eliminuje v reálném světě a ve svém vlastním životě. Je to Kaneová, která „přináší na scénu všechna možná zvěrstva od konzumace mrtvých dětí až po nucené změny pohlaví v totalitním vězení; od brutálního znásilnění muže až po kastraci a znetvořený penis opékající se na rožni.“²⁰⁶ Po prvotních kritikách britských novinářů nastala smířlivá etapa, během níž, především na základě dalších děl Kaneové, si začali i její odpůrci uvědomovat, že její dílo nelze odsoudit tak snadno.

Ve *Zpusťovaných*, *Faidře* a *Očištěných* jde především o násilí fyzické, zatímco v novějších hrách, tedy v *Puzení* a *4.48 Psychóze*, Kaneová od násilí jako takového upouští. Jak sama uvedla v rozhovoru s Nilem Taberem, který hry Kaneové překládal do němčiny: „Násilí už mě nezajímá – je mi z něj špatně. Stalo ses ním to samé jako s *Trainspottingem* ve filmové podobě – je tak komerční a nudné, že už s ním nechci mít nic společného.“²⁰⁷ Právě proto se následující analýza bude věnovat především prvním třem hrám Kaneové; přesto

²⁰⁶ ...put on stage every atrocity from the eating of dead babies to forcible sex-changes in totalitarian prisons; from violent male rape to castration and a mutilated penis sizzling on a barbecue.

Paul Taylor, „Sarah Kane was a writer of shocking and angry talent. At the age of 27, she took her own life. Did her plays foreshadow her death?“, *Independent*, February 23, 1999, accessed August 10, 2010, <<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/sarah-kane-was-a-writer-of-shocking-and-angry-talent-at-the-age-of-27-she-took-her-own-life-did-her-plays-foreshadow-her-death-1072576.html>>.

²⁰⁷ I'm past violence - I'm really sick of it. It's become like *Trainspotting* with film – so marketable and boring I don't want to deal with it anymore.
Nils Tabert, interview, in Saunders, *Sarah Kane and the Theatre of Extremes*, 135.

je však nutné zmínit, jakým směrem se její pojetí násilí ubíralo dále, protože nelze říci, že by brutalita z her Kaneové zcela vymizela.

Násilí má u Kaneové symbolický význam a rituální podobu, bez ohledu na to, jestli je inscenováno realisticky či nikoliv. Obtížnost či nemožnost realizace násilí však inscenaci předurčuje k symbolickému ztvárnění. Stačí vzít v úvahu několik scén, jejichž realizace není možná. Jedná se především o hry *Očištění* a *Zpustošení*. Násilí, převáděné do symbolů a divadelních obrazů, tím však neztrácí na své brutalitě a závažnosti. K násilí ve svých dílech se Kaneová vyjadřuje takto:

Musíme ve své představivosti sestoupit do pekla, abychom se tam nedostali ve skutečnosti. Pokud něco prožijeme skrze umění, možná tak změníme svou budoucnost, protože utrpení nám do srdce vyryje lekci, zatímco spekulace nás nechává nedotčenými.²⁰⁸

V následující analýze budu věnovat hlubší pozornost charakteru násilí a jeho proměnám v díle Sarah Kaneové, abych ukázala jeho podstatu, a ukázala tak mimo jiné i na předsudky, se kterými k díle Kaneové divadelní svět tak často přistupuje.

6.3 Proroctví hry *Zpustošení*

Notoricky známou prvotinu, která vyvolala v Británii obrovský skandál a v Německu divadelní senzaci, začala Kaneová psát již během svého magisterského studia na univerzitě v Birminghamu, kde představila prvních 45 minut své hry. Srovnáme-li verzi, která byla uvedena v rámci univerzitního semináře, s konečnou verzí prezentovanou v Royal Court Theatre, zjistíme, že jsou zcela odlišné. „Byla plná dlouhých, bohatých vět inspirovaných Howardem Barkerem“²⁰⁹, popisuje první verzi hry Mark Ravenhill. Kaneová celou hru

²⁰⁸ We have to descend into hell imaginatively in order to avoid going there in reality. If we can experience something through art, then we might be able to change our future, because experience engraves lessons on our hearts through suffering, whereas speculation leaves us untouched.

Sarah Kane qtd in *Rage and Reason* 133.

²⁰⁹ It was full of long, rich sentences, inspired by Howard Barker.

seškrtala, takže z ní nezbyla ani jedna původní věta. Postavám odebrala minulost, všechno vysvětlování a zdůvodňování jejich činů. Divák je tak přímým svědkem, či spíše artaudovským voyeurem toho, co se zrovna děje.

Hra *Zpustošení* se odehrává v luxusním hotelovém pokoji v Leedsu. V pokoji je ubytován pětadvacetiletý Ian spolu s jednadvacetiletou Cate. Ian je novinář místního deníku ve středních letech s rakovinou plic v posledním stádiu a nejspíš cirhózou jater. Ian po delší době kontaktoval mladou Cate, se kterou měl v minulosti poměr. Podle všeho jejich poměr začal v době, kdy Cate byla ještě dítě. Pro Iana je Jediným cílem večera mít s Cate pohlavní styk, Cate ale o ničem takovém nechce slyšet. Po několika pokusech rozhněvaný Ian nutí Cate k masturbaci a poté ji v noci znásilní. Naturalistický popis mezilidského vztahu dvou postav, násilníka a oběti, se mění v okamžiku, kdy do místnosti vstupuje bezejmenný voják. Dožaduje se po Ianovi jídla, močí na postel, náhle však dojde v hotelu k výbuchu. Město je plné vojáků, probíhá zřejmě občanská válka, nic konkrétního se ve hře nedozvídáme. Voják se Ianovi svěřuje se všemi svými brutálními zážitky z války, včetně znásilnění a smrti přítelkyně Col. Poté voják znásilní Iana, vysaje mu oči z hlavy a zastřelí se. Bezbranný Ian zůstává ve zničeném pokoji sám. Cate se vrací z města společně s malým dítětem, jež má na starost. Dítě však záhy umírá, a tak jej Cate pohřbí v troskách hotelu a sama se vypraví pro jídlo. Během toho zoufalý Ian dělá vše proto, aby se udržel při životě – masturbuje, kálí, z hladu vykopává mrtvé nemluvně a sní jej. Do místnosti začne pršet. Po návratu Cate Ianovi podává jídlo a pití a schovává ho pod dekou. Cate dostala jídlo od vojáků za sex. Poslední slova Iana i celé hry jsou: „Děkuji ti“²¹⁰. Déšť neustává.

Jak bylo zmíněno v první kapitole, hra představovala změnu v divadelní tvorbě celé nové generace dramatiků. Byla plná násilí, takže připomínala spíše film než divadelní hru, a právě to mělo za následek nelichotivé kritiky. Kontroverze, s jakou bylo přijato představení, stejně jako touha po nových spisovatelích, hře přidaly na popularitě. Mnoho prací o díle Kaneové zmiňuje nelichotivé recenze právě na toto představení, které napsali kritici počínaje Jackem Tinkerem, podle něhož Kaneová následně pojmenovala jednu ze svých

Ravenhill, Suicide art?

²¹⁰ Thank you.

Sarah Kane, *Blasted* (London: Methuen Publishing Ltd, 2002), 61.

postav, Charlesem Spencerem i Michaellem Billingtonem. Tinker ve své proslulé recenzi označil *Zpustošené* za „nechutný svátek hnusu.“²¹¹ Kaneovou v recenzi nešetří: „Až do včerejší noci jsem si myslel, že jsem imunní vůči šoku v jakémkoliv typu divadla. Už si to nemyslím. Byl jsem naprosto znechucen hrou, která zřejmě nezná hranice slušnosti, natož aby alespoň na oplátku předala jakékoli poselství.“²¹²

Christopher Innes spatřuje důvod k počáteční negativní kritice Kaneové především v tom, že „nedostatek hodnověrného společenského kontextu způsobil, že explicitně prezentovaná zvěrstva vyvolala odpor a pobouření“.²¹³ Něco podobného také vyslovuje sama Kaneová, když vidí paralelu negativní kritiky svých her s kritikami her Edwarda Bonda nebo Samuela Becketta – těm vytýkali nesrozumitelnost, která má příčinu v odklonu od realismu.²¹⁴ Jak Innes upozorňuje, díla Kaneové nebyla nikdy cenzurována, na rozdíl od podobných děl jako *Spaseni* Edwarda Bonda či *Římané v Británii* Howarda Barkera, a to právě proto, že dílo Kaneové není na první pohled přímou sociální či politickou kritikou. Podle Innese Kaneová „dovádí do extrému feministickou zásadu, že ‚osobní je politické‘, a její duševní zmatek se stává obrazem nezdravé moderní civilizace.“²¹⁵ Literární agentka Kaneové Mel Kenyonová navíc poukazuje na zbytečnost čistě politických her: „psát složité politické hry plné jistot a řešení je v éře fragmentace absolutně nesmyslné.“²¹⁶

Za Kaneovou se také postavili renomovaní dramatici jako Harold Pinter, Caryl Churchillová či Edward Bond, kteří se odmítali dívat na toto dílo jako na

²¹¹ Jack Tinker, „This Disgusting Piece of Filth,“ in Ivo Čermák and Ida Kodrlová, *Sebevražedná triáda* (Praha: Academia, 2009), 92.

²¹² Until last night I thought I was immune from shock in any theatre. I am not. For utterly and entirely disgusted I was by a play which appears to know no bounds of decency, yet has no message to convey by way of excuse.

Jack Tinker, „This Disgusting Piece of Filth,“ in Anabelle Singer. „Don't Want to Be This: The Elusive Sarah Kane,“ *The Drama Review* 48, no.2 (summer 2000): 139-171.

²¹³ ...the lack of any believable social context, the atrocities so graphically presented provoked outraged disgust.

Christopher Innes, *Modern British Drama*, 2nd edition (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), 529.

²¹⁴ see Sarah Kane, interview, *Rage and Reason*.

²¹⁵ ...taking the feminist principle that ‚the personal is political‘ to his extreme where her own psychological turmoil becomes a register for sickness of modern civilisation.

Innes, *Modern British Drama* 530.

²¹⁶ ...to write these big political plays full of certainties and resolution is completely nonsensical in a time of fragmentation.

Ken Urban, „An Ethics of Catastrophe: The Theatre of Sarah Kane,“ *PAJ*, NO. 69 (2001) Proquest 5000. Knihovna Univerzity Palackého, Olomouc, CZ. accessed on 12 January 2010 <<http://www.proquest.com/pqdauto>>.

výtvar nezralé začínající autorky, která chce svou brutalitou vzbudit rozruch kolem své osoby a šokovat publikum. Edward Bond označuje hru Kaneové za revoluční, protože otevírá důležitá, kontroverzní témata. Právě to podle něj vyvolalo negativní přijetí: „Když byli inscenováni *Zpustošení* Sarah Kaneové, kritici na hru zaútočili s panickou zuřivostí, což je znak toho, že konečně píš o něčem skutečně důležitém. Je to jediná současná hra, kterou jsem si přál sám napsat, je revoluční.“²¹⁷

Místo děje *Zpustošených* je hotelový pokoj: „ten typ, který je tak drahý, že by mohl být kdekoli na světě.“²¹⁸ První scénická poznámka hry náhle dělá z obyčejného pokoje v Leedsu místo, které můžeme najít kdekoliv. Podle Innese hotel reprezentuje „materialistickou povrchnost globalizované západní kultury“.²¹⁹ Kaneová už samotným místem dává možnost přenést lokální děj do celosvětového měřítka.

První polovina hry, ve které je ve středu pozornosti vztah Iana a Cate, působí velmi naturalisticky. Hned od počátku je jasné, proč Ian kontaktoval Cate. Ian se totiž po ní dožaduje sexuálního styku. Hrozí Cate pistolí, díky níž má nad ní převahu a moc, je vulgární a používá Cate, jako by byla předmět každodenní potřeby. Surově ji znásilní a vinu za svůj čin svrhává na ni: „Spíš s někým, držíš se s nim za ruce, líbáš se s nim, vyhoníš mě, pak mi řekneš, že zamrdat si nemůžem, vleveš mi do postele, ale nechceš se mě dotknout. Co to s tebou je, holka?“²²⁰

Ian absolutně ignoruje Catiny city, postoje a potřeby. Postupně se dozvídáme, že Cate měla s Ianem vztah, který skončil tím, že se Ian s Cate přestal vídat. Cate byla velmi mladá, nejspíš ještě dítě, což vysvětluje Ianovu nadřazenou pozici. Kdysi Iana milovala, jak sama přiznává, nyní se ho spíše bojí: „Kdysi jsem tě milovala. Jseš noční můra“. (25)

²¹⁷When Sarah Kane's *Blasted* was staged, the critics attacked it with the panicky rage which is the sign that finally they are writing about something profoundly important. The only contemporary play I wish I'd written, it is revolutionary.

Edward Bond qtd in „What were you looking at? A host of celebrity critics choose their books of the year,“ *Guardian*, December 16, 2000, accessed April 14, 2011, <<http://www.guardian.co.uk/books/2000/dec/16/bestbooksoftheyear.bestbooks2>>.

²¹⁸...the kind that it is so expensive it could be anywhere in the world.

Sarah Kane, *Blasted* (London: Methuen Publishing Ltd, 2002) 3.

²¹⁹Innes, *Modern British Drama* 530.

²²⁰ Sarah Kane, *Zpustošení*, trans. Ondřej Formánek, 25. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont. Další odkazy jsou uváděny v textu.

Ian se v očích Cate velmi změnil. Ve své podstatě je sobecký a machistický typ, který se zajímá jen sám o sebe a nezaslouží politování. Je to velmi hrubý člověk a rasista, který má od samého počátku hry vulgární a xenofobní poznámky. U Iana můžeme pozorovat, jak se v jeho jednání brutalita kumuluje. Ta začíná rasistickými poznámkami, urážkami mentálně postižených lidí a vulgarismy, přenáší se na Cate a kulminuje ve fyzickém násilí, kterého se na ní dopouští. Nejprve Cate domlouvá, pak jí hrozí zbraní, až ji nakonec znásilní.

Zhoubnost Ianova brutálního chování je naznačena již v jeho zdravotním stavu. Ian umírá a jeho fyziologický rozpad předznamenává nejen blízkou smrt, ale i duševní zkaženost: jeho tělo, stejně jako dech, smrdí a má bolesti. Záchvaty bolesti se během hry stupňují. Jeho fyzický rozpad je naznačen i v okamžiku, kdy Cate poté, co orálně Iana uspokojí, znechuceně vyplivuje sperma do umyvadla a čistí si zuby. Stěžuje si, že smrdí. Není už vůbec přitažlivý. S měnící se rolí postav přichází divákovi na mysl, jak pomíjivě jsou kategorie oběti a agresora a jak snadno se láska promění v nenávisť. Jak dodala sama Kaneová, ve svých dílech nerozlišuje mezi obětí a agresorem, poněvadž to tak snadno nejde. Všichni jsme oběťmi a hranice mezi agresorem a obětí je relativní a velmi propustná.²²¹ Přesně tak se mění ve hře postava Iana.

Ve chvíli, kdy se na jevišti objevuje voják, se Ian z agresora stává obětí. Znásilnění, kterého se na něm voják dopustí, je stejný čin, kterým se provinil sám Ian na Cate. Na určité bázi funguje vztah vojáka a Iana v tom smyslu, že „voják se stává „personifikací Ianovy duše,“²²² jak řekla sama Kaneová. Voják tedy opakuje Ianovy skutky. Drží Ianovi u hlavy revolver a vynucuje si tak poslušnost, stejně jako to Ian udělal s Cate. Na rozdíl od znásilnění Cate se divák stává přímým svědkem Ianova znásilnění; tento obraz diváka šokuje a mění pohled na postavu Iana. Znásilnění vyvolává pocit zadostiučinění, může být interpretováno jako trest či pomsta za jeho spáchaný zločin. Přímý pohled na tento akt však také vyvolává soucit a lítost.

Celá scéna vrcholí vysátím Ianových očí z hlavy – další atrakcí ve stylu Ejzenštejna se symbolickým významem. Ianova ztráta zraku může být

²²¹ see Kane, interview, *Rage and Reason*.

²²² ...personification of Ian's psyche.
Saunders, *Sarah Kane and the Theatre of Extremes* 47.

interpretována hned několika způsoby. Podle Saunderse je zrak tím, co Iana charakterizuje – je totiž novinář a tak ztráta zraku je trest nejvyšší, protože dále nedokáže vykonávat svou práci. Ian vojákově omlouvá svůj nezájem o mezinárodní konflikty z pozice místního novináře:

Ian Já sem z domácí rubriky, jenom Yorkshire. Nedělám zpravodajství ze zahraničí.

Voják Zpravodajství ze zahraničí. Tak co tu vlastně děláš?

Ian Dělán jiný věci. Vo střlení, znásilněních, vo dětičkách, jak je vojel přihrátej kněz nebo učitel ze školy. Ne vo vojácích, jak se navzájem zabíjej kvůli kousíčku země. Musí to bejt... osobní. (38)

Ianova ignorace vůči páchanému násilí se mu však stává osudnou. V tu chvíli začíná být ztráta zraku symbolem slepoty médií, která začala zobrazovat válečné katastrofy bez zájmu, jakoby ani nebyly reálné. Ian, který je představitelem médií, se nesoustřeďuje na podstatné zprávy, ale jen na ty bulvární, zábavné, tudíž senzační. Ztráta zraku může být také interpretována jako trest za Ianovo sobectví a nezájem o své okolí.

V závěrečné scéně se Ian dopouští kanibalismu, masturbuje, kálí a proměňuje se prakticky ve zvíře, které uspokojuje své základní potřeby. Pocity pohrdání a nenávisti vůči Ianovi se tak definitivně mění v pocit lítosti a znechucení. Tyto obrazy, které Kaneová od sebe odděluje tmou a světlem, zobrazují nevyšší možnou degradaci člověka a jeho fyzický i psychický úpadek. Je to právě Ejzenštejnova montáž atrakcí, kterou Kaneová v danou chvíli používá. Jsou to emocionálně silné obrazy, které diváka šokují a vyvolávají v něm určitou odezvu.

Voják je anonymní postavou. Díky této bezejmennosti se může jednat o jakéhokoliv vojáka jakéhokoliv konfliktu, protože válka svou podstatou působí na své oběti stejně, nehledě na typ konfliktu, čas či místo. Musíme si uvědomit, že i vojáci, stejně jako civilisté, jsou oběťmi války. Voják se chová násilnický a brutálně, čemuž také odpovídají kruté činy, jichž se dopustil.

Voják Vešel sem do domu, co byl hned za městem. Všichni byli fuč, až na kluka, co se schovával v rohu. Jeden z nich ho vzal ven,

položil na zem a prostřelil mu nohy. Ve sklepe sem uslyšel pláč. Šel sem dolů. Tři chlapi a čtyři ženské. Zavolal sem ostatní. Drželi chlapy a já šukal ženský. Nejmladší bylo dvanáct. Nebrečela, jen tak ležela. Otočil jsem si ji a – pak řvala. Donutil jsem ji olízat mi ho dosucha. Zavřel jsem oči a přemejšlel o – střelil sem jejího fotra do ksichtu. Brácha řval. Pověsili jsme je za koule na strop.²²³

Ve jménu služby své vlastní zemi vraždí a znásilňuje civilisty brutálním způsobem, který si zjevně užívá, bez jakéhokoli pocitu viny. Z vojáka se stalo zvíře, ke kterému necítíme žádný soucit ani porozumění. Stejně jako se Ian mění z agresora na oběť, postupem času se děje to samé s vojákem. Voják Ianovi vypráví o osudu své mrtvé přítelkyně Col: „Moji Col zprznili. Podřízli jí krk. Usekali jí uši a nos a přibili je na dveře. Snědli jí oči.“(37) U Iana, stejně jako u svých předešlých obětí, kopíruje přesně to, co udělali vojáci jeho dívce Col. Znásilnění Iana už není akt domácího násilí, jako tomu bylo v případě Cate. Vojákov čin hodnotíme daleko přísněji, přestože provedl to samé, co Ian Cate. Během znásilňování Iana voják pláče, takže je jasné, že mu tento akt nezpůsobuje žádné uspokojení. Následně vysaje Ianovi oči, stejně jako to udělali Col. Právě násilná vražda dívky probudila ve vojákovi jeho touhu po pomstě, nenávist a pohrdání životem.

Voják tento hrůzný akt, který svým opakováním získal status rituálu, provádí ve snaze porozumět tomu, co se stalo jeho dívce. Je svým obětí vždy nablízku, aby sledoval to, co prožívají a cítil to, co cítí samotné oběti. Tímto způsobem je tak nablízko i své lásce. Na druhou stranu si ale uvědomuje, že takovým činem působí stejnou bolest, jakou mu jiní způsobili smrtí Col a zabíjí se, protože již nemůže po tom všem, co zažil a spáchal, žít dál. Uvědomuje si, že „Dělat jim to samý, co voni udělali nám, k čemu to je?“ (38)

Cate se během hry transformuje z pozice oběti do pozice zachránce. Cate je z postav *Zpustošených* tou na první pohled nejslabší a nejzranitelnější, přesto

²²³ Went to a house just outside town. All gone. Apart from a small boy hiding in the corner. One of the others took him outside. Lay him on the ground and shot him through the legs. Heard crying in the basement. Went down. Three men and four women. Called the others. They held the men while I fucked the women. Youngest was twelve. Didn't cry, just lay there. Turned her over and-Then she cried. Made her lick me clean. Closed my eyes and thought of – shot her father in the mouth. Brother shouted. Hung them from the ceiling by their testicles.(43) Používám svůj vlastní překlad a to z důvodu zavádějících formulací překladu existujícího.

v sobě na konci nachází nejvíce síly ze všech. Na počátku hry působí jako mladá, vystrašená a nesamostatná žena, která je odkázána na pomoc ostatních, ať to je Ian nebo její matka. Dlouhou dobu se nechala zneužívat Ianem, kterého milovala. Nyní žije s matkou, která se o ni stará, a tak je jasné, že není vůbec samostatná. Chybí jí sebedůvěra, což se vyznačuje tím, že při jakémkoli náznaku konfliktu začne koktat.

Po výbuchu je to právě ona, díky níž Ian přežívá. Není schopna zachránit novorozeně, ale nebojácně jde shánět jídlo, aniž by v tu chvíli myslela sobecky jen na sebe. Obětuje se a získá jídlo výměnou za sex s vojáky. V prostředí válečného konfliktu paradoxně jako jediná reaguje rychle a racionálně. Přichází pomoci Ianovi a nakrmí jej, rozdělí se s ním o kořist. Cate Iana milovala a nyní se jí hnusí. Přes všechnu bolest, kterou jí Ian způsobil, mu však je schopna odpustit a pomoci. Cate tak zosobňuje naději, která přežívá nad vší krutostí a brutalitou ve válce i mezilidských vztazích. Právě její nesobecká pomoc Ianovi uzavírá celou hru.

Během psaní *Zpustošených* byla Kaneová inspirována reportáží o válce a genocidě v Bosně. V televizi viděla záběr starší Bosňanky, která žádala o pomoc. Kaneová chtěla upozornit na fakt, že pro televizního diváka byla žena pouhým obrázkem v televizi, jako by konflikt nebyl reálný. Proto se rozhodla tento konflikt přenést za zdi hotelu v Leedsu, aby tak ukázala na reálnost všech násilností, ke kterým dochází.²²⁴ Leeds a válku v Bosně spojuje metaforou: „jedno je semeno a to druhé strom“.²²⁵ Kaneová tak ukazuje na drobné prohřešky a krutosti, kterých se dopouštíme, a na to, do jakého rozměru mohou vyrůst, jsme-li k nim neteční.

Kritici jí často vytýkali nesourodost místa i děje. Hotelový pokoj se v jednu chvíli nečekaně promění v bojiště. Na první pohled etnické čistky, válka v Bosně, témata rasismu a nacionalismu vůbec nezapadaly do prostředí Leedsu. Kaneová si ale za aristotelovskou jednotou času i místa ve své hře stála a zdůvodnila to návazností dvou, na první pohled nesourodých, témat:

²²⁴ see Sierz. *In-Yer-Face Theatre*.

²²⁵ ...one is the seed and the other one the tree.
Sarah Kane qtd in Aleks Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 101.

Co má společného obyčejné znásilnění v Leedsu s masovým znásilňováním ve válce v Bosně? A odpověď se zdála být „docela dost“. Jednota místa naznačuje, že bezpečnost a civilizaci v Británii v období míru a chaotické násilí občanské války odděluje jen tenoučká zeď. Zeď, která může být kdykoliv a bez jakéhokoliv varování stržena.²²⁶

Navíc Kaneová nechává explodovat hotel, protože „válka je zmatená a odporující zákonům logiky, proto je špatně používat formu, která je předvídatelná. Násilné činy se v životě jednoduše stávají, nemají dramatickou výstavbu a jsou příšerné,“²²⁷ vysvětlila Kaneová. Inscenace nás tedy zasazuje do války nečekaně, tak jako je to v životě válkou postižených jedinců. V pojetí Barkerova divadla katastrofy tuto změnu nemusí nic zdůvodňovat, nejde totiž o realistické drama. *Zpustošení* se, stejně jako divadlo krutosti a katastrofy, odklání od naturalismu směrem k symbolickému projevu a k síle obrazů, kterými na diváky působí. Bomba nám zdánlivě realistické prostředí rozmetá: „ze společenského realismu se ocitáme v surrealismu, v expresionismu.“²²⁸ Z hotelového pokoje v Leedsu se najednou ocitáme uprostřed bojiště válečného konfliktu, o kterém nevíme zhora nic. Ve stylu divadla katastrofy opět není nic vysvětleno, není to ani potřeba. Brutální násilí, kanibalismus, znásilnění, vražda a sebevražda se stávají atrakcemi, které šokují diváka, protože představují absolutní degradaci člověka.

Dílo Kaneové je stejně jako divadlo krutosti a katastrofy aktuální svým tématem. Je to válka v Bosně a Hercegovině a rostoucí množství násilí. Je to moderní válka, která ukazuje, stejně jako v *Zaměřit/vystřelit/opakovat* Marka Ravenhilla a v *Poručíkovi z Inishmoru* Martina McDonagha, naši zodpovědnost za její brutalitu a násilí. Válka se sice v tuto chvíli odehrává na jiném území, to

²²⁶ What does a common rape in Leeds have to do with mass rape as a war weapon in Bosna? And the answer appeared to be ‚Quite a lot.‘ The unity of place suggests a paper-thin wall between the safety and civilisation of peacetime Britain and the chaotic violence of civil war. A wall that can be torn down at any time, without warning.

Sarah Kane, interview, qtd in *Rage and Reason* 131.

²²⁷ War is confused and illogical... Acts of violence simply happen in life, they don't have a dramatic build-up, and they are horrible .

Singer, „Don't Want to Be This“

²²⁸ ...blows apart and we move from socio-realism to surrealism, to expressionism. Saunders 40.

však neznamená, že se netýká nebo nemůže týkat i nás samotných. Kaneová si i přes veškerou kritiku stála za smyslem použitého násilí: „Mým záměrem bylo líčit zneužívání a násilí pravdivě. Všechno násilí ve hře bylo pečlivě naplánováno a dramaticky strukturováno tak, abych o válce řekla přesně to, co chci.“²²⁹ Hlavním tématem hry je pro Kaneovou láska, která nemá daleko od nenávisti, ublížení, ztráty, pohrdání a odmítnutí, ať už je to vztah Iana a Cate, vojáka a Col, či podstata samotného válečného konfliktu respektive občanské války. Přestože hra končí pozitivně, je otázkou, zda si divák dokáže toto poselství po všech brutálních scénách a výjevech, jimž byl přítomen, odnést. Je to spíše animalita, nesmyslnost válečného konfliktu a následná degradace člověka, které se stávají hlavními tématy hry.

V roce 2010 se londýnské divadlo Lyric Hammersmith rozhodlo po patnácti letech hru znovu uvést, neboť po teroristických útocích v posledních letech nabyla ještě větší autentičnosti, jak si uvědomuje dramatik Simon Stephens ve své recenzi na představení: „Když se v listopadu 2008 teroristé z Al-Káidy pustili do bombajských luxusních hotelů, všechna zvěrstva, zobrazená ve hře, málem obživila.“²³⁰ Není to jen útok Al-Káidy na hotel v Bombaji, je to 11. září s dalšími teroristickými útoky, které způsobily to, že se člověk nemůže cítit bezpečně prakticky nikde. Poselství *Zpustošených* se tak naplnilo.

6.4 Faidra (Z lásky)

Divadlo Gate požádalo v roce 1996 Sarah Kaneovou o adaptaci hry evropské klasiky. Poté, co byla zamítnuta možnost inscenovat Büchnerova *Vojčka* (Woyzeck, 1913), kterého ostatně Kaneová režírovala o rok později, a Brechtova *Baal* (Baal, 1918), zvolila Senecovu *Faidru*. Co se týče přítomného násilí, *Faidra* v mnohém navázala na *Zpustošené*. Kaneová se však inspirovala Brechtovou hrou *Baal*, kterou původně přepisovala, a také ve *Faidře* dokonce

²²⁹ My intention was to be absolutely truthful about abuse and violence. All of the violence in the play has been carefully plotted and dramatically structured to say what I want about war . Sarah Kane qtd in Ravenhill, „Obituary“

²³⁰ In November 2008, when al-Qaida terrorist attacks ripped into the luxury hotels of Mumbai, the atrocities the play imagines seemed almost to be coming to life. Simon Stephens, „Sarah Kane's debut play Blasted returns,“ *Guardian* October 24, 2010, accessed January 11, 2011, <<http://www.guardian.co.uk/stage/2010/oct/24/sarah-kane-blasted>>.

použila jednu z napsaných scén, z níž se stal rozhovor Hippolyta s knězem. Velkou inspirací byl pro Kaneovou také *Cizinec (L'Étranger, 1942)* Alberta Camuse. Senecova *Faidra* je příběhem Theseovy druhé ženy, která se nešťastně zamiluje do svého nevlastního syna Hippolyta. Ten ji ale odmítá, a tak Faidra z pomsty oznámí Theseovi, že ji Hippolytus znásilnil. Teprve až po jeho zlynčování a smrti se Faidra pod tlakem svědomí přiznává ke své lži a oběsí se.²³¹

Moderní přepracování Senecovy tragédie se Kaneová ujala ve svém stylu. Všechny krutosti a násilnosti, které se v případě Senecovy klasické tragédie odehrávají za scénou, předvádí Kaneová na ní, sebevraždu Faidry naopak umísťuje mimo ni. Násilné scény v sobě nesou silné emoce a symboliku. Jak uvádí Aleks Sierz, před dopsáním hry Kaneová nestudovala verzi Euripida ani Racina. Jak sama přiznala: „Chtěla jsem zachovat to, čeho se klasické divadlo týká – lásku, nenávist, smrt, pomstu, sebevraždu – ale použít pro ně zcela současnou městskou poezii.“²³² Hra opět vyvolala smíšené reakce, od chvály přes nepochopení.

Faidra (Z lásky) Sarah Kaneové je zasazena do přítomnosti, avšak rozehrává stejný konflikt jako Senecova tragédie. Faidra se zamilovala do Hippolyta, který je k ní nevšímavý. Faidra chce mít s Hippolytem poměr, ale ten se jí vysmívá a varuje ji předem, že nic takového nemá smysl. Faidra přesto trvá na svém a Hippolyta v jeho pokoji orálně uspokojí. Na její akt lásky Hippolytus reaguje posměšně a oznamuje Faidře, že její dcera Strophé měla poměr s ním i s Theseem, a zasazuje jí tak svou upřímností poslední ránu. Faidra navíc zjistí, že se od něj nakazila pohlavní nemocí a tudíž bude všem jasné, co se stalo. To je hlavní důvod její sebevraždy. U svého oběšeného těla však nechává dopis, ve kterém Hippolyta obviňuje ze znásilnění. Strofe se pokouší svého bratra hájit, protože zná pravdu, Hippolytus se však dobrovolně stává obětí rozhněvaného davu, který k násilí vyzývá sám přestrojený Theseus. Hippolytovi jsou uříznuty genitálie, Theseus mu rozpárá břicho, ostatní do něj kopají a plivají na něj. Strophé se vměšuje do konfliktu ve snaze pomoci nevinnému bratrovi, Theseus ji však sám znásilní a poté jí podřeže krk, aniž by věděl, že je to jeho dcera.

²³¹ see Eva Stehlíková, *Antické divadlo* (Praha: Karolinum, 2005).

²³² I wanted to keep the traditional concerns of Greek theatre – love, hate, death, revenge, suicide – but use a completely contemporary urban poetry .
Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 109.

Jakmile to zjistí, v zoufalosti si pak stejným způsobem sám bere život. Na scéně plně mrtvol znějí poslední Hippolytova slova: „Supi. (*Pousměje se*) Víc takovejch chvil, jako byla tahle.“²³³

Hippolytus je hlavní postavou hry. Je to přitažlivý a žádoucí muž. Jeho přitažlivost má kořen v jeho královském původu, ale především v jeho chování. Hippolytus pohrdá životem. Je „náladový, cynický, krutý, tlustý, dekadentní, zkažený“,²³⁴ jak jej charakterizuje Faidra. Odlišným od ostatních ho nedělá jeho čistota a nevinnost, jako je tomu u Senecy, ale jeho upřímnost v protikladu k pokrytecké společnosti. Hippolytus „touží po brutální pravdě místo pochlebování a prázdných frází.“²³⁵ V mnohém se Kaneová inspirovala u Brechtova *Baala*, který je, stejně jako Hippolytus, anti-hrdinou, protože se svými názory ani hodnotami nezapadá do společnosti. Na rozdíl od Senecovy postavy není Hippolytus Sarah Kaneové puritán, ale promiskuitní muž. Život se pro něj proměnil v uspokojování potřeb a konzumování. Hippolytus je představen v první scéně: leží na gauči, jí hamburger a sleduje televizi, obklopen drahými elektronickými hračkami a špinavými ponožkami, do kterých smrká a masturbuje. Masturbace ani častý sex, stejně jako jeho ostatní činnosti, mu však nepřinášejí žádné uspokojení.

Hippolytův svět je zobrazen televizním vysíláním. Z obrazovky vidíme svět totožný se světem *Zpustošených*: „Zprávy. Další znásilnění. Zavraždili dítě. Někde je zrovna válka. Pár tisíc zrušených pracovních míst.“²³⁶ Hippolytus si uvědomuje všechno utrpení světa i svou zbytečnost a fakt, že s ničím nemůže nic udělat, a tak se trestá a odpírá si vlastní život. Jako by byl ale jediný; všichni ostatní život žijí a oslavují jej. Zatímco ho Faidra uspokojuje, nehybně sedí, dívá se na televizi a konzumuje sladkosti, jako by se nic nedělo. Je to opravdová deprese, přestože se zdá, že jen trpí nudou.

Faidra	Ty žiješ?
Hippolytus	Ne. Zabívám čas. Čekám.
Faidra	Na co?

²³³ Sarah Kane, *Faidra (Z lásky)*, trans. Jaroslav Achab Haidler (Praha: Národní divadlo, 2003):

69. Další odkazy jsou uváděny v textu.

²³⁴ „moody, cynical, bitter, fat, decadent , spoilt“ (79)

²³⁵ „desires brutal truth over flattery and empty rethoric.“

Saunders 76.

²³⁶ News. Another rape. Child murdered. War somewhere. Few thousands jobs gone.“(74)

Moderní Hippolytus už není klasický hrdina, svým chováním a cynismem, který během hry projevuje, je na první pohled spíše zápornou postavou. Zříká se života a snaží se od sebe odehnat všechny lidi, kteří jej milují (a které miluje také on). Neznamená to, že by sám city neměl. To se projeví především ve chvíli, kdy Faidra v hovoru zmíní jeho bývalou přítelkyni Lenu. Nic o ni nevíme, ale zřejmě Hippolyta opustila, neboť při zmínce o ní chytne Faidru pod krkem a je agresivní: „Už se o ní nikdy nezmiňuj. Nevyslovuj přede mnou její jméno, nikdy o ní nemluv, jasný? To jméno si neber do huby, nechci o ní slyšet. Ani jen pomyslet. Jasný? Je ti to jasný?“ (50) Poté, co se dozvídá, že Faidra spáchala sebevraždu, tedy že ho opravdově milovala, ho její čin dojíhá a nese za něj plnou zodpovědnost. To je důvod, proč se nebrání falešnému obvinění a přijímá trest. Jak Kaneová podotkla, angličtina nemá slovo pro *duševní znásilnění*, což je přesně to, co Hippolytus své nevlastní matce provedl, když se vysmíval jejím citům, a tak na sebe bere vinu za fyzické znásilnění: „Znásilnění je nejlepší slovo, které Faidra mohla pro tuto věc najít, je nejnásilnější a nejvýstižnější.“²³⁷ Trest je pro Hippolyta osvobozením, protože díky němu může konečně odejít ze společnosti, kterou pohrdá a díky níž jeho život nemá smysl.

Upřímnost Hippolyta vede na pranýř. Než by poslechl kněze, který jej nabádá k pokání, raději upřímně nese vinu, kterou opravdu cítí. V tom se liší od ostatních a nechce, na rozdíl od kněze, zachraňovat svou existenci a postavení ve společnosti ve prospěch „vyššího“ zájmu. V první řadě očividně myslí na sebe. Ve scéně s knězem Kaneová zobrazuje pokrytectví současné společnosti, ale i církve. Kněz přemlouvá Hippolyta, aby svou vinu popřel, a zachránil tak královskou rodinu, současný politický režim a tím i postavení církve a kněze samotného. Síla Hippolyta je v tom, že i když je stížen depresí, nechutí k životu a je na první pohled zkažený, na rozdíl od ostatních je jeho chování upřímné a čisté.

Inscenace se režijně ujala sama Kaneová a závěrečnou scénu Faidry pojala velmi naturalisticky a v duchu divadla in-her-face. Zrušila propast mezi

²³⁷ Rape is the best word Phaedra can find for it, the most violent and potent. Sarah Kane, interview in *Rage and Reason* 132.

publikem a jevištěm hned dvěma způsoby. Inscenace se odehrávala přímo před očima diváků, jak nejbližší to jen šlo. Postavy, které v poslední scéně lynčují Hippolyta, pak nečekaně vystoupily z řad obecnstva. Bariéra mezi publikem a jevištěm byla zničena také v okamžiku, kdy Hippolytovy krvavé vnitřnosti letěly nad hlavami diváků. Herci byli potřísněni krví, na jevišti se opékaly „pravé“ genitálie Hippolyta. Popis představení tak na první pohled připomíná Grand Guignol.²³⁸ Lynčování Hippolyta je popsáno do detailu a tak i předurčeno pro takové ztvárnění. Scéna plná násilí v mnohém připomíná závěr *Zpustošených*. Hippolytův cynismus a nezáměr jej na začátku hry staví do pozice antihrdiny. Během hry se však postoj k hlavnímu představiteli mění. Šokující scéna mučení, která je vystavěna na sérii atrakcí (Hippolytova střeva, penis opékající se na rožni, zavraždění Strophe), však definitivně Hippolyta staví do pozice oběti a závěrečný obraz Hippolytova umučeného těla, ležícího vedle mrtvoly jeho sestry, vyvolává soucit a znechucení. Pohled na Hippolytovo tělo v mnohém připomíná pohled na zdevastovaného Iana ve *Zpustošených*.

Faidra zosobňuje téma, které se prolíná celý dílem Kaneové: v životě nám ubližuje nejvíc ten, koho nejvíc milujeme. Láska jde tedy ruku v ruce s brutalitou; toto téma získává v následujících hrách dominantní postavení a mohli jsme si ho všimnout už i ve *Zpustošených*. (Col a voják, Cate a Ian). Hippolytus se od sebe snaží Faidru odehnat a zachránit ji tak před zkázou, jeho chování přitom Faidře zkázu paradoxně přináší.

Zajímavou odchylkou od původní verze je také postava Hippolytovy sestry Strophe, která se v původní Senecově verzi neobjevuje a do určité míry zastupuje úlohu Faidřiny služebné. Je zajímavé podívat se na etymologii tohoto jména. Slovo strofé pochází z řečtiny a znamená obrat,²³⁹ což je přesně to, co postava Strophe ve hře dělá. V rozhovoru se snaží přesvědčit matku, aby na Hippolyta zapoměla. Strophe a její poměr s Hippolytem a Theseem obrací Faidřin život vzhůru nohama. Strophe svou obětí dohnala Thesea k sebevraždě, snažila se obrátit verdikt v Hippolytův prospěch, avšak marně.

Faidra (Z lásky) obsahuje mnoho styčných bodů s předešlou hrou: naturalistické zobrazování násilí, relativita viny a nevin, změna v nazírání na

²³⁸ recenze na představení, režírované Kaneovou.
see Sarah Hemming qtd. in Saunders 81.

²³⁹ Online Etymology Dictionary, accessed April 14, 2011,
<<http://www.etymonline.com/index.php?search=strophe&searchmode=none>>.

hlavní postavy. Kritici se však shodují na tom, že *Faidra (Z lásky)* nedosahuje kvalit *Zpustošených*. Kaneová upouští po *Faidře* od naturalistického násilí, v následující hře ho zobrazuje v ryze symbolickém duchu.

6.5 Očištění

Kaneová původně přišla s plánem sepsat trilogii o násilí a brutalitě. *Očištění* měli být po *Zpustošených* její druhá část. Opět se pohybuje v avantgardním surrealistickém diskurzu, tentokrát ještě více než v předešlém případě. Jako hlavní zdroj inspirace k *Očištěným* Kaneová uvádí knihu Rolanda Barthese *Fragments of a Lover's Discourse* (*A Lover's Discourse: Fragments*, 1979).²⁴⁰ V knize Barthes přirovnává osud zamilovaného člověka k osudu vězně v koncentračním táboře v Osvětimi. Kaneová našla v tomto přirovnání silné téma, s kterým dále pracovala.²⁴¹ Sama se k tomuto tématu vyjádřila: „Když milujete posedle, ztrácíte sami sebe. A když pak ztratíte objekt své lásky, nemáte nic normálního, o co byste se mohli opřít. To vás může zcela zničit. A koncentrační tábory se zjevně snaží odlidštit lidi dřív, než budou zabiti.“²⁴²

Centrálním tématem hry je láska a její schopnost přežít v nejextrémnějších podmínkách a brutálních situacích. Je to krutost, kterou Kaneová zkouší sílu lásky a ukazuje, jak blízko k sobě mají tyto dvě věci, stejně jak tomu bylo i v předešlých hrách. Po vzoru Rolanda Barthese umísťuje své postavy do prostředí podobného koncentračnímu táboru a na sérii experimentů zjišťuje, co všechno jsou schopny své lásce obětovat. Hra je prosycena násilím, přesto není oslavou brutality, ale lásky, která přežívá i v těch nejhorších podmínkách.

V *Očištění* sledujeme ještě větší odklon od realismu, Kaneová radikalizuje svou symboliku a dává přednost divadelním obrazům před slovy, proto ještě více než dříve proškrtává text v jejich prospěch. *Očištění* je tak hra krátkých

²⁴⁰ Jako další inspirační zdroje Kaneová uvedla Kafkův *Proces* (Prozess, 1914-1915), Büchnerova *Vojcka*, kterého Kaneová režírovala, Shakespearův *Večer Tříkrálový* (Twelfth Night, 1623) se svým tématem identických sourozenců, bratra a sestry, a Strinbergovu *Sonáta příšer* (Spöksonaten, 1907).

²⁴¹ Ravenhill, *The Beauty of Brutality*

²⁴² When you love obsessively, you do lose yourself. And when you then lose the object of your love, you have none of the normal resources to fall back on. It can completely destroy you. And very obviously concentration camps are about dehumanizing people before they are killed. Sarah Kane qtd in Saunders 86.

replik a minimalistického, poetického jazyka, kde scénické poznámky převažují nad vlastním textem hry. Mění se i charakter postav, jak uvádí Graham Saunders, postavy spíše vyjadřují emoce, než by představovaly určité typy lidí a zapojovaly se do vzájemných interakcí.²⁴³ Neznáme minulost postav, ani jejich přemýšlení. Celá hra má velmi lyrický charakter.

Děj *Očištěných* je umístěn do prostředí bývalé univerzity, v jejímž čele stojí Tinker, a která se pod jeho vedením proměnila v instituci zneškodňující nežádoucí členy společnosti. Kvůli paralele s brutalitou holocaustu označuje mnoho analýz Tinkerovu instituci za koncentrační tábor, který, stejně jako ty za druhé světové války, ničí jedince a nutí je sáhnout si až na dno. Tinker předávkoval drogově závislého Grahama a následně lže jeho sestře Grace, která Grahama v tomto ústavu hledá. Grace požaduje šaty svého bratra, obléká se do nich a zůstává v instituci, kde se s mrtvým Grahamem znovu setkává alespoň ve fantaziích či halucinacích, způsobených drogami, a prožívá s ním incestní fantasmagorický vztah. Grace udržuje vztah se svým bratrem, až se postupně stává jím samotným. Její přeměna vrcholí chirurgickým zákrokem, po kterém se stává mužem. Do Grace se zamiluje Robin, devatenáctiletý negramotný svěřenec ústavu. Během společně stráveného času, ve kterém Grace Robina učí číst a psát, se Robin do Grace zamiluje, vyznává ji lásku, ale je odmítnut. Po sérii ponížení a poté, co se naučí počítat a zjistí, jak dlouho se ještě bude léčit, se oběsí.

Vedle příběhu Grace/Grahama a Robina probíhá paralelně příběh homosexuálního páru, Carla a Roda. Jejich vztah je Tinkerem testován v sérii experimentů. Carl vyznal Rodovi věčnou lásku a zapřísáhl se, že pro něj i zemře. Tinker bere Carlova slova vážně; mučí Carla velkou tyčí, kterou mu vrazil do konečníku a má v plánu ji prorazit celým jeho tělem, jen proto, aby Carl Roda zradil. Tak se i stane, když Carl v zoufalství zakřičí: „Mě ne, prosím, mě ne, mě nezabíjejte. Roda, ne mě, nezabíjejte mě. RODA, NE MĚ, RODA, NE MĚ“ (11). Poté Tinker vytáhne nůžky a ustříhne Carlovi jazyk. Rod je svědkem Carlovy zrady. Během dalších scén Carl ztrácí ruce a chodidla. Na konci přichází řada na Roda. Ten si má vybrat mezi svou a Carlovou smrtí. Rod se choval ke Carlovi cynicky, nebo spíše realisticky, a nikdy mu takové city

²⁴³ Saunders 88.

nesliboval. Říkal mu jen: „Teď tě miluju. Teď jsem s tebou. Udělám, co je v mých silách, v každém jednotlivém okamžiku, abych tě nezradil“(5), přesto si vybírá vlastní smrt. Tinker Rodovi podřeže krk a Rod umírá. Přes všechno násilí, kterého se Tinker na obou dopustil, však nedokázal zničit velkou lásku, kterou k sobě oba cítili. Stejně tak se Tinker snaží zničit pouto mezi sourozenci - opět neúspěšně. Z Tinkera, bláznivého experimentátora, se na konci hry stává groteskní postava – Tinker se totiž sám zamilovává do ženy, na kterou se chodil dívat do striptýzového baru a prožívá lásku, kterou se u ostatních snažil zničit. Hra končí pozitivně. Po dlouhém sílícím dešti, který symbolicky očišťoval všechny postavy, vychází slunce. Carl a Grace přežívají a stávají se jeden druhému oporou. Všechny Tinkerovy pokusy odstranit Grahama z Graciiných myšlenek byly marné, stejně jako snaha zničit lásku mezi Carlem a Rodem.

Centrální, všudypřítomnou postavou hry je Tinker. Jde o velmi složitou postavu. Kaneová v něm kombinuje více rolí. Jeho identita je pro diváka od začátku matoucí, Tinker ji sám postupně nalézá. Na počátku hry o sobě Tinker tvrdí: „Jsem dealer, ne doktor.“²⁴⁴, když Grahamovi podává jeho smrtící dávku drogy. V šesté scéně však hovoří s ženou u taneční tyče a říká ji: „Jsem lékař“(15) Působí tak hned od třetí scény ve vztahu ke Grace, která pátrá po svém zemřelém bratrovi. Na konci celé inscenace však ženě u taneční tyče i Grace opět popírá svou doktorskou profesi. Tinker je tedy dealer, lékař, dozorce, chirurg (provádějící Grace lobotomii) a také experimentátor. V určitých chvílích nám svými zvrhlými experimenty může připomínat Mengeleho či podobného fanatického vědce, který zkoumá hranice lidských možností. Při premiéře *Očištění* měla navíc postava Tinkera uniformu. Tinker tahá za drátky veškerých projevů násilí, ať už je jeho vykonavatel on sám, nebo „jeho“ hlasy.

Saunders přirovnává Tinkera k Mefistovi: slibuje lidem splnění přání, celou dobu je jim v patách a na konci si vybírá svou odměnu. Tinker pomáhá Grace v její fyzické přeměně na muže. Jeho hlavním úkolem je však především výzkum lásky – svými experimenty na lidech, do kterých jsou zataženy všechny postavy hry, chce zkoumat hranice lásky. Jako správný vědec je tak stále

²⁴⁴ Sarah Kane, *Očištění*, trans. Jitka Sloupová. 1. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont. Další odkazy jsou uváděny v textu.

přítomen na jevišti, ať se účastní toho, co se děje, nebo jen přihlíží: je „voyeur a nestvůra, která prověřuje slib lásky.“²⁴⁵

Tinker testuje meze lásky a protože je láska citem extrémním, jde ve svých pokusech do extrému i on. Jako by se Tinker proměnil v Orwellova O'Briena z románu *1984* (Nineteen Eighty-Four, 1949), který zkouší, jak pevný je vztah Winstona a Julie. Aluze na Orwellův román je zřejmá v osmé scéně, ve které na jevišti pobíhají krysy a zmocňují se kousků těla Carla. Rod navíc vyčítá Carlovi: „Klidně by ses díval, i kdyby mě chtěli ukřižovat. A krysy ožíraly moji tvář. No a co.“(23) O'Brian mučí Julii a Winstona proto, aby na sebe zapomněli. Podobně se chová Tinker ke Carlovi a Rodovi, Grace a také Robinovi. Na rozdíl od Winstona a Julie, kteří týrání O'Briena nevydrží a svůj vztah obětují ve snaze zachránit každý sám sebe, Carl a Rod v boji s Tinkerem vyhrávají.

Stejně tak je to i v případě Grace a Grahama. Přestože Tinker vypálil Grace mozek, provedl vlastně lobotomii, Grace se na konci hry stává fyzicky svým bratrem a tím s ním zůstává také v duševním spojení. Prošla peklem, ale své lásky se nevzdává. Ani Tinkerova lobotomie nebyla schopna vymazat z Graciiny mysli vzpomínky na Grahama.

Ve svých zobrazeních lásky jde Kaneová opravdu do extrému a spojuje lásku s brutalitou, kterou bývá často prosycena. Podle Kaneové existují pouze krajní polohy, tak jak je pojmenovávají Grace a také Graham: „Miluj mě nebo mě zab.“ (14) A tak se postavy milují a zároveň ničí nebo jsou ničeny. Láska je ve svém základu brutální, protože lidé, kteří se milují, si dokáží nejvíc ublížit.

Přikročit k inscenování hry je nelehký úkol. Jsme v ní svědky znásilnění, bití, uřezání končetin, vyříznutí jazyka, injekce heroinu vpíchnuté do oka Grahama, oběšení Robina, sexuálních styků, masturbace, na jevišti se objevují krysy a ožírají části těl našich postav, v jedenácté scéně celé jeviště zaplní narcisy. Už z nemožnosti naturalistického inscenování je jasné, že jsou tyto scény předurčeny k symbolickému ztvárnění.

V *Očištění* Kaneová zachází v symbolice ještě dál než u *Zpustošených*. Násilí tu má až ritualizovanou podobu, jakou popisuje Antonin Artaud.²⁴⁶ Jak

²⁴⁵ voyeur and creature of the shadows who tests the pledge of love. Saunders. 97.

²⁴⁶ Saunders srovnává *Očištění* s Brookovou inscenací *Tita Andronika*, ve které byly všechny ohavnosti podány ve stylizované formě a abstraktně.

upozorňují režisér premiéry James Macdonald i sama Kaneová, symbolicky ztvárněné násilí je v mnohém účinnější:

Nejde o samotné usekávání končetin. Jde o člověka, který už nemůže vyjadřovat lásku rukama, a co to znamená. Myslím si, že čím méně naturalisticky to ukážete, tím spíše začnou lidé přemýšlet o významu činu, než aby si říkali: „sakra, jak to dělají?“²⁴⁷

Odsekávání údů Carla symbolizuje ztrátu schopnosti vyjadřovat lásku, nejde čistě o fyzickou deformaci jeho těla. Ve scénách, kdy Tinker postupně odřezává jednotlivé části Carlova těla, nejde o to rozsekávat lidské tělo tak, aby z něj stříkala krev, ale vidět v tomto aktu krutost.. Amputace jazyka pro Carla znamená, že přišel o jednu dimenzi, kterou může vyjádřit lásku, což jsou v tomto případě slova a polibky. I symbolická amputace však vyvolává u diváků silné emoce, přestože u ní neteče krev proudem. Pocit zoufalství u diváka nevyvolá ani tak samotné uříznutí jazyka, jako spíše chvíle, kdy Carl s nadějí otevře ústa, aby vyslovil vše podstatné, a jediné, co divák vidí, je jeho němý vyděšený výraz. Tímto činem se Tinkerovi nepodaří lásku mezi dvěma muži zničit, a tak uřeže Carlovi ruku – tedy další prostředek k vyjádření lásky - fyzického kontaktu objetím či pohlazením. Tinker nakonec Carla zbavuje i jeho chodidel. Ve hře se také objevuje ‘tanec lásky’, který tančí Grace s Grahamem, ale také Carl s Rodem a v okamžiku, kdy jsou mu amputována chodidla, přichází i o poslední možnost vyjádřit své city. Podobným týráním a experimenty, které by dokázaly hloubku jejich citů ke Grahamovi, prochází i Grace. V sérii týrání, bití a nakonec i lobotomie a změny pohlaví se Tinker snaží zničit Graciiny city, přes veškerou snahu se mu to ale nepodaří.

Hra *Očištění* tak v mnohém následuje principy divadla krutosti: silné obrazy drtí divákovu senzibilitu. Symbolický význam, které zobrazované násilí má, zasahuje diváka více než samotný akt krutosti, jehož se Tinker dopouští.

²⁴⁷ It's not about the actual chop. It's about that person who can no longer express love with his hands, and what does it mean? And I think the less naturalistically you show those things the more likely people are to be thinking what is the meaning of this act rather than ,fucking hell, how do they do that?
Saunders 89.

Jakoby Kaneová přímo dodržela Artaudovu definici tím, že její hra ukazuje vše, co je spojené se „zločinem, láskou i šílenstvím“.

Jak popisuje Sierz, v inscenaci pro Royal Court nahradila amputaci červená stužka, uříznutý jazyk pruh látky, krev oranžová plachta,²⁴⁸ v olomoucké verzi byla amputace částí těla vyjádřena připnutím kolíčku na danou část těla.²⁴⁹ V případě vídeňské inscenace Tinker veškeré násilí prováděl s nůžkami na opačném konci jeviště než oběť, která však na pohyby reagovala.²⁵⁰ Steve Ernest ve své recenzi popisuje představení německé Schaubühne:

Tinker použil lahvičku černého inkoustu a štěteček ke znázornění násilné akce: nakreslením čáry přes Rodův krk znázornil podřezání (po čemž Rod černý inkoust vyplivl) a namaloval Carlovy ruce a chodidla na černo, aby dal najevo, že je amputoval. Inkoust také zdůraznil odkaz na londýnského divadelního kritika Jacka Tinkera.²⁵¹

To je jen pár možností, jak převést scénické poznámky hry na jeviště. V *Očištěných* Kaneová upustila od jakéhokoliv naturalistického zobrazování násilí, přesto se však násilí a brutalita vyskytují ve hře snad ještě ve větší míře než v těch předešlých: smrt předávkováním Grahama, amputace končetin Carla, oběšení Robina, násilný útok na Grace. Kaneová své diváky zásobuje opět atrakcemi, které v nich vyvolávají otřes a ukazují zbytečnost a zřůdnost vykonávaného násilí a také na fakt, že velmi často jsou to nebližší, kteří nám způsobují největší bolest.

Není to jen krutost, ale i láska a naděje, které je ve hře neustále přítomny. V *Očištěných* najdeme mnoho podob lásky: je to sourozenecká a zároveň incestní láska Grahama a Grace, Tinkerova a Robinova nenaplněná láska ke

²⁴⁸ see Sierz, *In-Yer-Face Theatre*.

²⁴⁹ představení Sarah Kane, *Vyčištěno*, Divadlo na cucky (Divadlo Konvikt, Olomouc, 2010)

²⁵⁰ see Sarah Kane, *Gesäubert – trailer*, < <http://www.youtube.com/watch?v=abSHLiHtblQ>>.

²⁵¹ Tinker used a vial of black ink and a small brush to represent violent action, painting a line on Rod's throat to demonstrate cutting (after which Rod spat out black ink), and painting Carl's hands and feet black to signify their amputation. The ink also reinforced the reference to London theatre critic Jack Tinker.

Steve Earnest, „Cleansed,“ *Theatre Journal* 58, Iss. 1 (March), Proquest 5000. Knihovna Univerzity Palackého, Olomouc, CZ. November 11, 2009 <<http://www.proquest.com/pqdauto>>.

Grace, Graciina láska k Robinovi, kterého učí číst a počítat, Carlova slepá a naivní láska, cynická láska zralého Roda – v každém případě také láska opravdová. Jejím symbolem se stává kvetoucí scéna plná žlutých narcisů, rozkvétající květina po incestním styku Grahama a Grace či tanec.

6.6 Puzení

V pořadí čtvrtá hra Kaneové vzbudila nečekaně pozitivní kritiky. Po vzoru *Zpustošených* a také *Očištěných* škrta text a v tomto případě úplně odstraňuje veškeré scénické poznámky. Kaneová umísťuje postavy této hry do neurčitého místa a neurčitého času, kde spolu vedou rozpravu o svých životech. V mnohém tato hra připomíná následující text Kaneové *4.48 Psychóza*. V abstrakci jde Kaneová v tomto případě dál než u *Očištěných*.

Sierz charakterizuje *Puzení* jako hru plnou poetických monologů, bohatého náznakového a smyslového jazyka.²⁵² Biblické odkazy a četné aluze odkazují na *Pustinu* (*The Waste Land*, 1922) T. S. Eliota.²⁵³ Jazyk Kaneové je jazyk poetický a odpovídá tak Artaudově konceptu jazyka na divadle. Kaneová pracuje v *Puzení* v duchu méně je více a nechává své postavy promlouvat jen o podstatných věcech. V *Puzení* a *4.48 Psychóze* se již text Kaneové dá prezentovat jako báseň ve volném verši. „Sarah zvládla to, co nezvládl nikdo z její generace: vyslovila nevyslovitelné v krásné angličtině, s duchaplnými a neuskutečnitelnými scénickými poznámkami“,²⁵⁴ komentuje režisér většiny divadelních her Sarah Kaneové a její přítel James Macdonald. V *Puzení* Kaneová experimentuje s formou, jazykem, rytmem a hudbou.²⁵⁵

Ve hře chybí jména postav, ale Kaneová alespoň určuje jejich počet a určitou charakteristiku. Postavy jsou označeny písmeny A, B, C a M. Podle jejich replik je jasné, že se jedná o dva muže a dvě ženy. Hru můžeme interpretovat také jako dialogy dvou párů. V tom případě je to A a C, M a B,

²⁵² see Sierz, *In-Yer-Face Theatre* 118.

²⁵³ Saunders 103.

²⁵⁴ Sarah did what no one else in her generation has so far managed to do: she said the nsayable, in beautiful English and with witty, impossible stage directions.

James Macdonald qtd in Lyn Gardner, „Of Love and Outrage,“ *The Guardian*, February 23, 1999, accessed August 10, 2010,

<<http://www.guardian.co.uk/news/1999/feb/23/guardianobituararies.lyngardner>>.

²⁵⁵ Saunders 101.

jejichž písmena a pohlaví prozrazují jejich charakter. K počátečním písmenům můžeme doplnit slova a jména postav můžeme přeložit jako zkratky slov A jako agresor či autor, C jako dítě (child), M jako matka a B jako chlapec (boy). Tak také interpretovala dílo sama Kaneová. Nechtěla však postavy přímo pojmenovat, aby nevnucovala interpretaci jednotlivým dramatizacím textu.²⁵⁶

Pokusíme-li se v textu rozlišit vzájemné vztahy, každá postava prožívá vlastní trauma. B je mladý muž, který má nejspíš vztah s M. M je starší žena, která sama sebe přesvědčuje o své atraktivitě, a svádí B jen s vidinou otěhotnění. B vztah zpočátku nebere vážně, ale postupem času jeho emoce k M sílí, žena však B kromě oplození nepotřebuje, a tak jej odmítá.

A je muž kolem padesátky. Cítí, že stárne, a snaží se přesvědčit sám sebe, že je přesto dobrou partií. Je hluboce zamilován do ženy, nejspíš C, pro kterou dokáže udělat vše, na druhou stranu je k ní však také krutý. Podle všeho ji totiž zneužíval. Jak popisuje Saunders, postavu A bychom mohli přirovnat k Ianovi ze hry *Zpustošení*: hra „se vrací ke *Zpustošeným* situacemi, jako je ta, v níž se A přihlašuje do hotelu nejspíš s mladou dívkou C, nebo replikami, které připomínají Ianův nihilistický smysl pro humor.“²⁵⁷

C je nejzajímavější postava. Je to mladší žena, kterou partner podvádí. Nechce jej ztratit, ale vztah působí spíše jako závislost než láska. Velmi často mluví o svém dětství a pocitu méněcennosti, což silně napovídá, že mohla být zneužívána.: „Přijít o panenství ve čtrnácti někde ve slatinách – znásilňuje mě, dokud se neudělám.“²⁵⁸ To je možná důvod, proč je pro ni vlastní matka „mrtvá“, přestože žije. Často se staví do pozice oběti: „já za to nemůžu, nikdy jsem za to nemohla.“(2) C má vztah se starším mužem už jako dítě – tedy další podobnost se *Zpustošenými*. Na počátku hry říká A: „Nikoho jsem neznásilnil. / Jsem pedofil.“(2), což naznačuje, že právě A je mužem, který od dětství zneužíval C. C je nejspíš psychicky nemocná, trpí pocity nenávisti vůči sobě sama a mluví o své psychiatrické léčbě:

²⁵⁶ Dan Rebellato, „Brief Encounter“ in Saunders 104.

²⁵⁷ Echoes with *Blasted* arise from incidents such as A's account of checking into a hotel, possibly with the young girl C, to lines reminiscent of Ian's nihilistic sense of humour. Saunders 106.

²⁵⁸ Sarah Kane, *Puzení*, trans. J. A. Haidler. 17. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont. Další odkazy jsou uváděny v textu.

C Rozsvěcují každou hodinu, aby se přesvědčili, jestli ještě
dýchám. Snažím se jim vysvětlit, že spánkový deficit je jedna
z forem mučení. (24)

Tyto pasáže velmi připomínají scény ze hry *4.48 Psychóza*. Stejně jako ve
zmíněné ukázce, také v *4.48 Psychóze* se vyjmenovávají symptomy, způsoby
léčení a stav pacientky: „Snížená zodpovědnost, sexuální dysfunkce, stavy
úzkosti, bolesti hlavy, podrážděnost, poruchy spánku, labilita, dávení, průjmy,
třes, pocení, záškuby.“(23)

Atmosféra hry má mnoho společného s očištěm Beckettovy *Hry* (Play, 1963),
ve které postavy prožívají své příběhy stále znovu, a i když na jednom místě,
přesto každý zvlášť: mluví o svém milostném vztahu, který se pro ně stal
osudným. I postavy *Puzení* vyprávějí o svém osudovém milostném vztahu, a
přestože na sebe reagují, lze *Puzení* interpretovat také jako čtyři monology,
které do sebe jen náhodně zapadají. V souvislosti s následující hrou *4.48
Psychóza* však lze *Puzení* vykládat také jako schizofrenní monolog jedné jediné
postavy, jak uvádějí literární vědci Wallaceová a Vogts-Vichow.²⁵⁹ Jako
příklad uveďme alespoň jeden z takovýchto souvislých toků myšlenek, který
rezonuje v promluvách více postav:

M Toužím po skutečném životě
B skutečné lásce
A zakořeněné a rostoucí ke světlu (25)

V každém případě, jak vyplývá z tohoto úryvku, je *Puzení* hrou o potřebách
lásky, o touze, ztrátě, naději, bolesti, které všechny dohromady tvoří náš život.
Hra je vyznáním lásky, ale také zobrazením zoufalství z lásky neopětované,
v okamžiku, kdy postavy partner opouští, přestává je milovat, nebo jim je
nevěrný, případně vztah začíná chladnout.

Kaneová rozvíjí v *Puzení* téma, které již představila ve svých
předošlých dílech. Stejně jako v *Očištěných* ukazuje, jaké zhoubné následky
může mít láska a jak blízko může mít k brutalitě, ublížení a zoufalství. Právě

²⁵⁹ see Wallace, *Suspect Cultures* 230.

brutalita a násilí se však v *Puzení*, stejně jako v poslední hře Kaneové, ve hře nevyskytují. Ve hře jsou však momenty, které odkazují na násilí a brutalitu, se kterými se postavy setkaly. Jsou to pedofilní sklony postavy A, znásilnění, dlouhodobé zneužívání a nenávisť k vlastní matce v případě C, sobecké zájmy M, které zraňují nejbližší. Tentokrát je však násilí „pouze“ verbální, není na scéně nijak vizualizováno. Kaneová svá poslední dvě díla profiluje do čistě experimentálního lyrického divadla založeného na pocitech a myšlenkách postav. Již dříve byl zmíněn rozpad identity u postav Kaneové. V *Puzení* je velmi zřetelný. Postavy si velmi často protiřečí a svými dalšími prohlášeními neustále popírají, co řekli dříve. Na posledních dvou hrách je zřetelně vidět, že obsah je pro Kaneovou bez správné formy zbytečný.

Přestože se Kaneová snažila vyslovit vše, co ji na současné společnosti trápilo, neměla žádné tendence moralizovat nebo nějak přesvědčovat své diváky. Zpočátku se vymezovala vůči realistickému a naturalistickému pojetí divadla. Typickým znakem pro díla Kaneové je násilí, které má až přehnanou podobu. Je to násilí, které je divákovi dávkováno v sérii atrakcí od znásilnění, vysátých očí, kanibalismu po useknuté údy a bití, ať už jsou to *Zpustošení*, *Faidra (Z lásky)* či *Očištění*. Od násilí však ve svých pozdějších dílech *Puzení* a *4.48 Psychóze* ustupuje. V mnohém jsou díla Kaneové depresivní, těžká a pesimistická, kvůli čemuž Kaneová není zrovna oblíbenou a často hranou autorkou. Sama Kaneová však ve svých hrách viděla naději. Brutalita a scény plné násilí však ve většině případů převažují nad tématy lásky a naděje.

7 Závěr

Práce se zabývá pojetím násilí v divadelních hrách Marka Ravenhilla, Martina McDonagha a Sarah Kaneové. Po představení každého autora byl věnován prostor charakteristice jejich tvorby. Práce dále analyzovala jednotlivá dramatická díla, a to především v souvislosti s podobou a funkcí zobrazovaného násilí.

V úvodu byl vymezen termín dramatiky in-er-face s cílem ukotvit tvorbu Ravenhilla, McDonagha a Kaneové ve společenském kontextu a divadelním prostředí druhé poloviny devadesátých let. Dramatika in-er-face v mnohém navazuje na díla svých předchůdců, a to především na britské divadlo druhé poloviny dvacátého století. Provokativní, agresivní a nový styl divadla in-er-face se snaží dostat se k divákovi co nejbližší, a tak jej přímo konfrontovat s tím, co se odehrává na jevišti. Za tímto účelem volí vulgární, explicitní jazyk, jednotlivé scény jsou prosyceny násilím, velmi často na scéně dochází k sexuálnímu styku, týrání, aplikaci drog, zneužívání apod. Tímto se divadlo in-er-face snaží bourat veškerá společenská tabu a probudit v divákovi ty nejniternější emoce. Na rozdíl od předešlých autorů dramatik in-er-face všechny tyto scény zobrazují explicitně, bez skrupulí a servírují je „do obličejů“ diváka. Cílem však není diváka jen šokovat a tímto způsobem na sebe upozornit, ale předat mu nějaké poselství. Analýza děl jednotlivých dramatiků se pokusila toto tvrzení dokázat. Přestože každý z dramatiků přistupuje k tématu násilí zcela odlišným způsobem, je z analýz zřejmé, že zobrazované násilí v dílech všech tří dramatiků nemá cíl prvoplánově šokovat publikum a učinit je tak populárními.

Dílo Marka Ravenhilla není ani tolik prosyceno fyzickým násilím jako spíše krutostí a lhostejností jedinců vůči okolnímu světu. Postavy her *Shopping and Fucking*, *Faust (Faust je mrtvý)* a *Polaroidy* jsou typičtí představitelé současné konzumní společnosti. Tyto postavy odpovídají konceptu moderního člověka Ericha Fromma. Jejich hlavním cílem je užít si život, být materiálně zajištěné a konzumovat. V ničem se neohlížejí na okolí a mezilidské vztahy pro ně nemají patřičnou hodnotu. Po vzoru Frommova moderního člověka jsou

postavy bezohledné a orientované na výrobu a spotřebu. Svou lhostejností ubližují lidem kolem sebe. Ravenhill ve hrách ukazuje krutost, s níž jsou schopni obětovat lidský život kvůli penězům (*Shopping and Fucking*), vlastní sobeckosti (*Faust [Faust je mrtvý]*) a být lhostejní k osudu druhých. Ravenhill kritizuje společnost, která je anonymní, lhostejná a zcela orientovaná na konzum. V takové společnosti se ztrácejí mezilidské vztahy, vše se orientuje na produkci a uspokojování individuálních potřeb.

Novější Ravenhillova díla mají opět sociálně kritický, ale také politický charakter. Ravenhill se vyjadřuje ke konkrétním tématům, jako jsou válka proti terorismu (*Produkt, Zamířit/vystřelit/zopakovat*), experimentování na lidech (*Experiment*) či zhoubnost totalitních systémů (*Támhle, Řez*). Postavy Ravenhillových dramát už nejsou jen lidmi konzumními (Frommovi homo mechanicus či consumens), ale také představiteli disciplinární společnosti, jak ji definuje Michel Foucault. Instituce a systémy, které řídí naši společnost, vedou k ještě větší lhostejnosti a ignoraci všeho, co se kolem nás děje. Ravenhillovo dílo je společensky a politicky kritické a nese silný morální apel.

Martin McDonagh přistupuje k zobrazování násilí zcela odlišně. V jeho hrách je násilí podáno explicitně a krvavě ve stylu filmů Quentina Tarantina, k jeho zobrazování totiž volí černý humor. Jeho tvorba je pastiší frašky, grotesky a melodramatu, obsahuje však prvky groteskna. Každá komická situace vyvolá kromě smíchu zároveň i pocity lítosti a empatie. McDonagh se ve své tvorbě mimo jiné zaměřuje na téma rodinných vztahů a domácího násilí (*Kráska z Leenane, Osířelý západ*). Vývoj násilných činů v McDonaghových hrách byl analyzován pomocí instinktivistické teorie Konráda Lorenze o zlu a hydraulického modelu agrese. Hlavní postavy těchto her jsou frustrovány svou nesamostatností, sexuální impotencí a neschopností změnit svůj život, který ovládá jejich příbuzný, ať je to matka (*Kráska z Leenane*) či bratr (*Osířelý západ*). Agrese živená křivdami se u postav stupňuje, je však potlačována, a tak je jen otázkou času, kdy a jakým způsobem bude vypuštěna. Postavy hry si svou frustraci a negativní emoce na druhých vybíjejí malichernostmi, které v tu chvíli fungují jako přeorientované chování, kterým se zbavují svých agresivních sklonnů. Časem však agrese nabývá na intenzitě a stupňuje se až ve fyzické násilí, které nakonec vede až k vraždě, jako je tomu u Maureen z *Krásky*

z *Leenane*. Směšné pošťuchování, kterému se diváci smějí, tak přeroste v děsivou katastrofu. V tomto případě má násilí ještě zdůvodnitelné příčiny.

Druhý typ násilí v McDonaghových dílech je tzv. násilí pro násilí, které je zobrazováno ve stylu groteskní zábavy, se kterými jsme se setkali v analýze *Lebky z Connemary*, a především *Poručíka z Inishmooru*. Vtipy o mrtvých kočkách, usmaženém křečkovi či vystřelených kravských očích se mísí se scénami, ve kterých si postavy navzájem rozbíjejí lebky a mlátí se po hlavě palicemi. Intenzita násilí vrcholí právě v *Poručíkovi z Inishmooru*, ve kterém se sice smějeme Padraicovým teroristickým činům, ale zároveň si uvědomujeme vážnost celé situace. McDonagh v tu chvíli napadá aktivity teroristických organizací, k čemuž volí prostředky frašky a grotesky, jako je černý humor.

Díla Kaneové mají blízko k avantgardě, jsou silně ovlivněna surrealismem a expresionismem. Realismus je jim cizí, mají ryze symbolickou podobu. Ve své tvorbě vychází z Barkerova pojetí divadla, tudíž nepřímě navazuje na divadlo krutosti Antonina Artauda. Tuto spřízněnost se snaží podrthnout i analýza jejího díla. Kaneová ve své práci postupně minimalizuje text ve prospěch obrazů. Ve *Zpustošených* Kaneová ještě situuje děj na konkrétní místo, v dalších dílech však upouští od určení místa a času děje a postupně redukuje text i charakteristiku postav. V *Puzení* nemáme žádné bližší informace o postavách, neznáme jejich jména ani pohlaví, ve *4.48 Psychóze* nejsou postavy už nijak rozlišeny. Její díla začínají postupně připomínat lyrické básně. Zobrazují extrémní násilí a brutalitu. V dílech se objevují amputované končetiny, vysáté oči, znásilnění, rozpárání a mučení člověka. Přes svou naturalistickou podobu má veškeré násilí ryze symbolický význam. Kaneová předkládá publiku jednu atrakci za druhou ve snaze vyjádřit, jak blízko k sobě má brutalita a láska. Podobně jako McDonagh, i Kaneová ve svých dílech ukazuje, že si nejvíce ubližují lidé, kteří se milují.

Díla těchto třech dramatiků se shodují v tom, jak pracují se zobrazovaným násilím. Po provedené analýze je zřejmé, že McDonaghovo groteskně zábavné násilí, symbolicky interpretované násilí Sarah Kaneové a bezcitná lhostejnost k násilí v dílech Marka Ravenhilla nemají pouhou funkci šokovat a ohromit publikum. Ať už se jedná o násilí jako symbol, násilí jako důsledek naší lhostejnosti či násilí jako způsob filtrování nadbytečné agrese, nebo dokonce samoučelného násilí, autoři se k tomuto tématu staví zcela vážně.

Prostřednictvím zobrazovaného násilí kritizují současnou konzumní společnost, veřejně útočí na terorismus s jeho falešnými ideály, snaží se porozumět domácímu násilí, lidské frustraci, poskytnout naději a v rámci možností obnovit důveru v mezilidskou lásku.

Aleks Sierz řekl o divadlu *in-yer-face* následující: „je tak mocné, tak tělesné, že vás nutí reagovat – buď chcete vylézt na scénu a zastavit to, co se právě děje, a nebo se rozhodnete, že je to ta nejlepší věc, kterou jste kdy viděli, a budete si přát přijít zítra večer znovu.“²⁶⁰ Dramatická tvorba Marka Ravenhilla, Sarah Kaneové a Martina McDonagha je schopna pohlit své diváky přesně takovou měrou, jakou předpokládá Aleks Sierz. Tvorba dramatiků *in-yer-face* je zajímavá, jedinečná a snad i nadčasová, a přestože mnozí kritici i teoretici vnímají divadlo *in-yer-face* za dávno přežité, má svým divákům stále co nabídnout, jak také dokazují nedávné premiéry her *Zamířit/vysřelit/zopakovat* Marka Ravenhilla či *Ujetá ruka* Martina McDonagha.

260 ...it is so powerful, so visceral, that it forces you to react – either you want to get on stage and stop what's hapening or you decide it's the best thing you've ever seen and you long to come back the next night.

Sierz, *In-Yer-Face Theatre*

8 English Summary

The present thesis deals with the conception of violence in the works of Mark Ravenhill, Martin McDonagh and Sarah Kane. The main aim is to analyse the plays of the above mentioned playwrights in order to investigate and point out differences in the playwrights' attitudes towards cruelty, evil and violence and show that the present violence is not a mere device to shock the audience. Symbolical and expressionistic violence in the works of Sarah Kane, grotesque and entertaining violence of Martin McDonagh's plays and the topic of indifference towards violence in the works of Mark Ravenhill are being examined. The work tries to find reasons to justify the use of excessive violence in the plays.

Following a brief introduction the second chapter focuses on in-*yer-face* theatre to which the work of the mentioned playwrights belongs. Attention is also paid to the historical background of in-*yer-face* theatre, it means the development of the British theatre during the second half of the twentieth century. After the Theatre of the Absurd, Angry Young Men, social and political theatre of the seventies and eighties, in-*yer-face* theatre is a natural step in the development of the British theatrical tradition, even though there was a slight stagnation in the production of new playwrights during the early nineties. The chapter examines the phenomenon of Swinging London, Tony Blair's support of the British culture and important theaters and their artistic directors offering opportunities to numerous young playwrights.

After a general outline of the historical background in-*yer-face* theatre is defined. It is a theatre that takes you by the scruff of the neck and shakes with you until you get the message – as Aleks Sierz describes in his monography about in-*yer-face* theatre (a monography that still remains a valuable source of information about in-*yer-face* theatre regardless of its date of origin). The aim of in-*yer-face* theatre is to make the audience part of the performance and shock them by showing the most intimate scenes and extreme emotions. In-*yer-face* theatre is an experiential theatre full of vulgar language and intimate and violent scenes such as rape, murder, malnutrition, child and woman abuse, etc. In-*yer-*

face theatre shows controversial social problems in the crudest possible way in order to affect theatergoer's emotions.

In-yer-face theatre can be further subdivided into hot and cool in-yer-face depending on the topics, size of the auditorium and genre. Hot in-yer-face theatre is performed in theatres with small capacity, the border between the auditorium and the stage is blurred, the plays are more naturalistic, dark and intimate. On the other hand cool in-yer-face dramas are mainly comedies which are performed in large theatres and evoke less intensive emotions. However, the size of the theater is not as important criteria for distinction of hot and cool in-yer-face drama as topics and style of play. There are many examples of successful hot in-yer-face performances set in large theatres to prove this finding.

The third chapter examines the history of violence. This chapter shows that the topic of violence in drama is as old as the theatre itself. However, the conception of violence in in-yer-face plays is different. Greek tragedies were full of blood, violence, killing, suicides and violent attacks but all those actions took place offstage leaving the stage without a drop of blood. Violence had a cathartic function. It served the audience to purify themselves from everyday traumas. The renaissance period resurrected ideas from the ancient theater but this time violence and blood were present onstage. Elizabethan and Jacobean tragedies are therefore called bloody tragedies. The main purpose of violence was entertainment. Grand Guignol and Synge's comedies continued in the tradition of exaggerated violence to entertain the audience. Yet violence had its tragical and bitter purpose there: to show the uselessness and ugliness of violent actions. The British theatre after the Second World War was a great inspirational source for in-yer-face theatre; especially vulgar language of the kitchen sink dramas of the sixties, shocking scenes of brutality and rape in the works of Howard Brenton, Edward Bond, Peter Brook, etc. After the abolition of censorship in 1968 the British theatre became the platform for a free and open expression of ideas. Violence and cruelty were an integral but not the most important part of performances. In the nineties the approach to violence changed.

The fourth chapter focuses on the life, influences and work of Mark Ravenhill. In his early work Ravenhill criticised the consumer society and had a

tendency to defend his point of view with the help of the philosophical theories of Michel Foucault and Jean Baudrillard, which is clearly visible in his plays *Shopping and Fucking*, *Faust (Faust is Dead)* and *Some Explicit Polaroids*. Ravenhill paid attention to the problems of subjectivity, relativity of the truth and perception of reality. Comparing Ravenhill's plays from the nineties with his latest ones we can see a slight difference. His work became more explicit, poignant and strongly politically and socially oriented and anti-global. In his latest works he deals with particular social, ethical and political problems, for example experimenting on people (*Experiment*), the war against terrorism (*Shoot/Get treasure/Repeat, Product*), the danger of ideologies (*The Cut*) or coping with socialism and capitalism (*Over There*).

His earlier work is analysed with the help of Erich Fromm's concept of homo mechanicus which was introduced in the book *The Heart of Man* (1964). Ravenhill's characters are similar to Fromm's definition of a modern man. According to Fromm, homo mechanicus loses his sense of life and turns to consumerism being indifferent to his own feelings and to the feelings of others. The life of homo mechanicus is full of violence, therefore homo mechanicus is ignorant towards all evil and cruelties.

The main theme of Ravenhill's plays is the criticism of globalisation or americanisation, capitalism and its consumer society. Ravenhill's world is full of computers, mobile phones, cameras, reality shows, shopping centres. His characters do not have any personal relationships, they consider their interaction as a mere transaction. They are close but paradoxically also very distant from each other. They are as cruel and indifferent as Fromm's homo mechanicus. Whether it is their own choice or rather a consequence of the society they are part of is not clear but Ravenhill asks a very important question which resonates throughout his whole work; it is a question of guilt and responsibility for all the evil that is happening around us. Are we part of an evil act if we witness it and do not interfere? Does our passivity make us guilty? His plays clearly show our guilt for being ignorant and indifferent to violence.

His latest work was analysed with the help of Michel Foucault's theory of discourse. Foucault argued that each period of human history had its discourse which controlled the way of thinking. Our discourse is based on institutions and their byocracy and constant surveillance. Individual

responsibilities and duties were taken over by institutions and the question of guilt became even more topical. Institutions, byrocratisation and a lack of individual responsibility are the main concern for Ravenhill. His latest plays are significantly shorter. Fragmented narrative is a common device used in his latest plays to show the relativity of truth and the fragmented world which is becoming more and more difficult to orientate in. Reality is a mere representation for Ravenhill's characters who are not able to realise the importance of events. With the rise of institutions their individual personal responsibility does not exist any more and they become puppets of the system. Ravenhill shows how easy it is to lose humanity for wealth and the so called better world.

The following chapter concentrates on Martin McDonagh and his work. Vulgar words, social taboos, brutality and looking for new possibilities within theatre make McDonagh an in-yer-face dramatist. The chapter examines McDonagh's work in which exaggerated, farcical and kitschy violence and brutality are used to describe the feelings of loss and pain. Compared to Mark Ravenhill, McDonagh's work is completely different. McDonagh's plays are usually set in the countryside, the main characters are ordinary villagers who know each other well. McDonagh's works are grotesque and full of black humour but very cruel.

Konrad Lorenz's theory on aggression can be seen as a useful and vital device for understanding McDonagh's concept of violence. Lorenz argues that human aggression is an inherent and important part of our character. In his hydraulic model of aggression Lorenz warns against its dangerous cumulation. When aggression is suppressed it is only a question of time before it bursts out regardless of any moral or rational constraints. Therefore he emphasises the importance of releasing aggression in a way of redirected activities such as a sport, laughter or hobby. McDonagh realises our needs and his works show the necessity of violence and our inability to cope with our aggressive behaviour.

There are two main reasons for the aggressive and violent behaviour of McDonagh's characters. It is a reaction to frustration and this kind of violence is understandable and can be justified. This violence is typical for the characters of *The Beauty Queen of Leenane* and *The Lonesome West*. McDonagh's characters suppress their aggression most of the time. Even though they partially try to

release it, their aggression rises and one day everything ends up in a disaster. The most affected people are always the closest ones, such as family members or close friends. McDonagh shows our inability to cope with frustration, trauma and our own insecurities.

The second type of violence in McDonagh's plays is the so called violence for violence itself. This violence is committed without any particular reason. McDonagh shows its irrationality and senselessness. This violence is typical for the plays *The Skull in Connemara* and *The Lieutenant of Inishmoore*. McDonagh deliberately chooses devices of farce and grotesque to reduce our own tensions, traumas and frustration in entertainment. Nevertheless, he also wants us to realise how pleasant and entertaining violence can be. This realisation is very important.

The last chapter presents the works of Sarah Kane. In order to analyse her plays the theories of Antonin Artaud, S. M. Eisenstein and Howard Barker, which had direct or indirect influence on her work, were examined. Summarising the common features of the above mentioned theater theoreticians their theater focuses on attractions that support the sensibility and emotions of the audience in order to give rise to shock. Theater should be topical and experiential not realistic. The aim of a performance is not to show the reality but to affect the audience – emotions are more important than reason. The theatrical language is poetic and free of everyday discourse.

It is clearly visible that Kane follows this avantgarde tradition. She uses poetic language and images that are not always real and understandable but that always cause strong and intense emotions. Her plays are full of brutality and violence. She tried to represent the biggest nightmares in order to avoid them in reality. Considering *Blasted*, *Phaedra's Love* and *Cleansed* it is rather physical violence that she depicts. In her later works *Crave* and *4.48 Psychosis* Kane diverts from using violence at all. Whether it is physical violence or not, it always has symbolical and ritual meaning regardless of its realistic performing. Difficulty and impossibility of staging the violence almost always ends in its symbolical representation. The violence in Kane's work is extreme and exaggerated. It is presented to the audience in the form of Eisenstein's attractions such as rape, sucked out eyes, cannibalism, cut limbs or beating. While *Blasted* bears lots of naturalistic and realistic features, *Cleansed* is far

away from realism. Kane radicalised her symbolism and preferred theatre images to words. Her language became more poetic and minimalistic, the footnotes were more important than the text itself. Kane's characters embody emotions rather than types of people in interactions and her plays are therefore very lyrical. Kane argued her works were about love. Her works are difficult, pessimistic and depressing even though Kane considered her work to be full of hope. Her violence should always be understood in its metaphorical meaning.

Ravenhill uses the devices of epic theatre and is a rather politically-oriented leftist writer, McDonagh uses farce, grotesque and black humour whereas the theatre of Sarah Kane is symbolical and lyrical. All three use different devices to achieve the same effect. After analysing the works of Mark Ravenhill, Martin McDonagh and Sarah Kane it is clear that the violence present in their plays does not serve as a mere tool of creating shock and being popular. Their work rather shows the cruelties that happen every day and to which we became immune and ignore them.

9 Bibliografie

9.1 Primární zdroje

- Kane, Sarah. *Blasted*. London: Methuen Drama, 2002.
- Kane, Sarah. *Faidra (Z lásky)*. trans. Jaroslav Achab Haidler. Praha: Národní divadlo, 2003.
- Kane, Sarah. *Vyčištěno*. trans. Jitka Sloupová. Nepublikováno. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont.
- Kane, Sarah. *Complete Plays*. London: Methuen Drama, 2001.
- Kane, Sarah. *Puzení*. trans. J. A. Haidler. 17. Nepublikováno. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont.
- Kane, Sarah. *Zpustošení*. trans. Ondřej Formánek, 25. Nepublikováno. Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou Aura-pont.
- McDonagh, Martin. *Kráska z Leenane*. trans. Lenka Kapsová. Praha: Divadlo na Vinohradech, 2006.
- McDonagh, Martin. *Lebka z Connemary*. trans. Julek Neumann. Praha: Švandovo divadlo, 2006.
- McDonagh, Martin. *Osiřelý západ*. trans. Ondřej Sokol. Brno: Národní divadlo v Brně, 2003.
- McDonagh, Martin. *Plays: 1*. London: Methuen Drama, 1999.
- McDonagh, Martin. *Poručík z Inishmooru*. trans. Matyáš Havrda a Petr Borkovec. Svět a Divadlo 4(2002): 137-167.
- Ravenhill, Mark. *Experiment*. In "Living writer's – Mark Ravenhill." YouTube video, 1:00:13. přednáška Marka Ravenhilla na univerzitě v Colgate, accessed December, 22, 2010, published by "cuatchannel13", <http://www.youtube.com/watch?v=Bv-XXsgJV3U>.
- Ravenhill, Mark. *Faust (Faust je mrtvý)*. trans. Jitka Sloupová. Brno: Větrné mlýny, 2000.
- Ravenhill, Mark. *Nakupování a šoustání*. trans. Jitka Sloupová In Svět a divadlo 4(2001): 106-144.
- Ravenhill, Mark. *Over There*. London: Methuen Drama, 2009.
- Ravenhill, Mark. *pool (no water) and Citizenship*. London: Methuen Drama, 2006.

- Ravenhill, Mark. *Plays: 1*. London: Methuen Drama, 2001.
- Ravenhill, Mark. *Polaroidy*. trans. Martina Schlegelová et. al. Nepublikováno.
Text byl poskytnut v elektronické podobě divadelní agenturou AURA-pont.
- Ravenhill, Mark. *Shoot/Get Treasure/Repeat: An Epic Cycle of Short Plays*.
London: Methuen Drama, 2008.
- Ravenhill, Mark. *The Cut and Product*. London: Methuen Drama, 2006.

9.2 Sekundární zdroje

- Anderson, Monica Fay. „The Lieutenant of Inishmore,“ *Theatre Journal* 60,
no. 2 (2008): 294 – 299.
- Arbeit, Marcel. „Creeping into Every Literary Work: Four Forms of
Subliterature,“ In *Popular Culture and Democracy*, American
Studies Colloquium Olomouc 2003, eds. Matthew Sweney and
Michal Peprník. Olomouc: Univerzita Palackého Olomouc, 2004.
- Arendtová, Hana. *O násilí*. trans. Jiří Přibáň and Petr Fantys. Praha : Institut
pro středoevropskou kulturu a politiku, 1995.
- Aristoteles. *Poetika*. Praha: Gryf, 1993.
- Artaud, Antonin. *Divadlo a jeho dvojenec*. trans. Ladislav Šerý. Praha:
Hermann a synové, 1994.
- Barker, Howard. *Arguments for Theatre*. 3rd ed. Manchester: Manchester
University Press, 1997.
- Billington, Michael. Review of *The Cut*, *Guardian*, March 1, 2006,
<http://www.guardian.co.uk/stage/2006/mar/01/theatre1>.
- Billington, Michael. *One Night Stands*. Portsmouth: Heinemann, 1993.
- Bond, Paul. „An Inarticulate Hope,“ *World Socialist Website*, September 14,
1999, <http://www.wsws.org/articles/1999/sep1999/look-s14.shtml>.
- Čermák, Ivo and Iva Kodrlová. *Sebevražedná triáda*. Praha: Academia, 2009.
- Earnest, Steve. Review of *Cleansed*, *Theatre Journal* 58, no. 1(March 2006),
<http://www.proquest.com/pqdauto>.
- Ejzenštejn, Sergej M. *Umenie mizanscény II*. trans. Viera Mikulášová.
Bratislava: Divadelný ústav, 1999.

- Esslin, Martin. *The Theatre of the Absurd*. 3rd ed. London: Peregrine, 1987.
- Foakes, R. A. *Shakespeare and Violence*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Fromm, Erich. *Lidské srdce*. trans. Miroslav Zůna. Praha : Nakladatelství Josefa Šimona, 1996.
- Gaffield-Knight, Richard Lee. „Antonin Artaud In Tudory, Process and Praxis or, for Fun and Prophet.“ master’s thesis, State university of New York, 1993,
http://www.cyberpagedd.com/gaffield_knight/academic/antonin_artaud.htm.
- Gardner, Lyn. „Of Love and Outrage,“ Guardian, February 23, 1999,
<http://www.guardian.co.uk/news/1999/feb/23/guardianobituaries.lyngardner>.
- „Grand Guignol,“ Thrillpeddlers theatre company, accessed April, 24, 2009,
www.grandguignol.com.
- Hančil, Jan. *Royal Court Theatre a divadlo dramatických autorů*. Praha: AMU, 2007.
- Heilpern, John. „Look Back at Osborne,“ American Theater 59, no 1(March 2007): 80-86, <http://www.proquest.com/pqdauto>.
- Hulec, Vladimír. „Jsem cool, říká Ravenhill,“ Zprav. server lidových novin, January 19, 2009,
http://www.lidovky.cz/tiskni.asp?r=ln_kultura&c=A090119_115339_ln_kultura_val.
- Chambers, Lillian and Eamon Jordan. eds. *The Theatre of Martin McDonagh: A World of Savage Stories*. Dublin: Carysfort Press, 2006.
- Innes, Christopher. *Avant-Garde Theatre 1892-1992*. London and New York: Routledge, 1993.
- _____. *Modern British Drama*. 2nd edition. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.
- Iwise, “Elie Wiesel,” accessed January 29, 2011,
<http://www.iwise.com/N0uYM>.
- Junod, Jerome. „Gesäubert,“ trailer, accessed December, 5. 2010,
<http://www.youtube.com/watch?v=abSHLiHtblQ>

- Kriegelová, Marie. *Záměrné poškozování v dětství a adolescenci*. Praha: Grada, 2008.
- Les Gutman, review of *Shopping and Fucking*, CurtainUp, November 4, 1998, <http://www.curtainup.com/shopfuk.html>.
- Lorenz, Konrád. *Takzvané zlo*. trans. Alena Veselovská. Praha: Academia, 2002.
- Lukeš, Milan. „Irská zabijačka,“ *Svět a divadlo* 3(2002): 61-70.
- Mabillard, Amanda. „Violence in Shakespeare's Plays,“ *Shakespeare Online* 2000, <http://www.shakespeare-online.com/plays/violenceinshakespeare.html> .
- Markland, Taylor. Review of Some Explicit Polaroids, *Variety Review Database*, June 28, 2000, <http://www.variety.com/review/VE1117787451?refCatId=33>.
- Morley, Sheridan. „Something nasty in the Basement,“ *Spectator*, October 12, 1996. <http://www.proquest.com/pqdauto>.
- Nikcevic, Sanja. „British Brutalism, the ‚New European Drama‘ and the Role of the Director,“ *New Theatre Quarterly* 21, issue 3(August 2005): 255-272.
- O'Hagan, Sean . „The Wild West,“ *Guardian*, March 24, 2001, <http://www.guardian.co.uk/lifeandstyle/2001/mar/24/weekend.seano-hagan>.
- Online Etymology Dictionary, s. v. „strophe” accessed April 14, 2011. <http://www.etymonline.com/index.php?search=strophe&searchmode=none>.
- O'Toole, Fintan. „A Mind in Connemara,“ *New Yorker*, March 3, 2006, http://www.newyorker.com/archive/2006/03/06/060306fa_fact_otoole.
- Oxford Advanced Dictionary. Sixth Edition. Oxford: Oxford University Press, 2000.
- Pilný, Ondřej. „Martin McDonagh – včera a dnes,“ In *Ujetá Ruka ve Spokane* (program k divadelnímu představení), Činoherní klub 2011.
- Quotationbook, „G. B. Shaw,“ accessed January 17, 2011. <http://quotationsbook.com/quote/20723/>.

- Ravenhill, Mark. „Obituary - Sarah Kane,“ *Independent*, February 23, 1999,
<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/obituary-sarah-kane-1072624.html>.
- . „A Tear in the Fabric: the James Bulger Murder and New Theatre Writing in the Nineties,“ *New Theatre Quarterly* 20, 4(November 2004) 305-314.
- . „Suicide art? She's better than that,“ *Guardian*, October 12, 2005,
<http://www.guardian.co.uk/stage/2005/oct/12/theatre>.
- . „My Near Death Period,“ *Guardian*, March 26, 2008,
<http://www.guardian.co.uk/stage/2008/mar/26/theatre>.
- . „What´s so great about intimate performances?“ *Guardian*, June 9, 2008,
<http://www.guardian.co.uk/stage/theatreblog/2008/jun/09/whatssogreataboutintimate>.
- Rebellato, Dan. Introduction to Plays 1, by Mark Ravenhill. London: Methuen, 2001.
- Rooney, David. „The Lieutenant of Inishmoore,“ *Variety*, 2006, vol. 402:3, 36.
- Saunders, Graham. „*Love Me or Kill Me*“: *Sarah Kane and the Theatre of Extremes*. Manchester: Manchester University Press, 2002.
- Sierz, Aleks. *In-Yer-Face Theatre: British Drama Today*. London: Faber and Faber, 2001
- . Still In-Yer-Face? Towards a Critique and a Summation,“ *New Theatre Quarterly* 18 , no. 1 (spring 2002): 17-24.
- Singer, Anabelle. „Don´t Want to Be This: The Elusive Sarah Kane,“ *The Drama Review* 48, no.2 (summer 2000): 139-171.
- Spenser, Jenny. „Shoot/Get Treasure/Repeat,“ *Theatre Journal* 60, Iss. 2 (May 2008): 285.
- Stehlíková, Eva. *Antické divadlo*. Praha: Karolinum, 2005.
- Stephens, Simon. „Sarah Kane's debut play Blasted returns,“ *Guardian*, October 24, 2010,
<http://www.guardian.co.uk/stage/2010/oct/24/sarah-kane-blasted>.
- Stephenson, Heidi and Natasha Landridge, eds. *Rage and Reason: Women Playwrights on Playwriting*. London: Methuen, 1997.

- Styan, J. L. *Černá komedie*. trans. František Vrba. Praha: Orbis, 1967.
- Taylor, Paul. „Sarah Kane was a writer of shocking and angry talent. At the age of 27, she took her own life. Did her plays foreshadow her death?“, *Independent*, February 23, 1999, <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/sarah-kane-was-a-writer-of-shocking-and-angry-talent-at-the-age-of-27-she-took-her-own-life-did-her-plays-foreshadow-her-death-1072576.html>.
- Trenský, Pavel. „Nihilistova přitažlivost“, *Svět a divadlo* 4(2004): 40-52.
- Urban, Ken. „An Ethics of Catastrophe: The Theatre of Sarah Kane“, *PAJ*, NO. 69 (2001), <http://www.proquest.com/pqdauto>.
- . „Towards a Theory of Cruel Britannia: Coolness, Cruelty, and the Nineties.“ *New Theatre Quarterly* 20, Iss. 4(November 2004): 354-372, <http://www.proquest.com/pqdauto>.
- Vokáč, Tomáš . „Britské drama 90. let 20. století - hrubá šoková terapie“, *divadlo.cz*, accessed August 9, 2010, <http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=11068>.
- Wallace, Clare. *Suspect Cultures: Narrative, Identity, Citation in 1990s New Drama*. Praha: Literaria Pragensia, 2006.

9.3 Bibliografická poznámka

U přeložených děl uvádím název, pod kterým byla díla přeložena. U děl Sarah Kaneové volím existující variantu překladu, kterou považuji za vhodnější. Pokud dílo nebylo přeloženo, jeho název překládám sama. V práci používám existující překlady. U děl zde doposud nepřeložených používám vlastní překlad a v poznámce vždy uvádím originální text. Takto jedním i v případech, kdy překlad nepovažuji za vhodně zvolený. U každé citované hry uvádím ve druhé a následující citaci čísla stran v závorce za textem.

Pro citace a termíny volím existující český překlad. Některé termíny nejsou v české terminologii a sekundární literatuře vžity a tak používám vlastní překlad. Poznámkový aparát a bibliografie vychází z *Chicago Manual of Style*. Není-li uvedeno jinak, internetové odkazy jsou ověřeny k 1. srpnu 2011.

Anotace

Práce se soustřeďuje na téma zla a zobrazování násilí v dílech Marka Ravenhilla, Sarah Kaneové a Martina McDonagha. Nejprve představuje tvorbu dramatiků v kontextu britské divadelní tradice, a to především divadla in-yer-face. Podrobnější analýza jednotlivých děl sleduje zobrazované násilí a jeho funkci. Na základě rozborů charakterizuje typ násilí. Mark Ravenhill zpracovává téma lhostejnosti k násilí, jehož jsme svědky a záměrně jej ignorujeme. Násilí v dílech Sarah Kaneové, která v mnohém navazuje na divadelní avantgardu, má až rituální podobu a přes svou naturalistická charakter zcela symbolický význam. Martin McDonagh volí groteskně zábavné násilí, které se v části her stává až násilím pro samotné násilí. Expresivní a symbolické násilí čistě lyrických her Sarah Kaneové, ostrá kritika konzumní společnosti v dílech Marka Ravenhilla a tarantinovské experimenty Martina McDonagha jasně ukazují, že použité násilí má sice diváka šokovat, ale tento šok jej má přivést k hlubšímu prožitku. Práce se tak staví proti negativní kritice násilí zobrazovaného v těchto dílech.

The thesis concentrates on the topic of evil and depiction of violence in the work of Mark Ravenhill, Sarah Kane and Martin McDonagh. Firstly, the work of the playwrights is introduced in the context of the British theatrical tradition, mainly in-yer-face theatre. A detailed analysis of individual works maps the depicted violence and its function in the plays. Based on the analysis the types of violence and its related themes are characterised. Mark Ravenhill deals with the topic of indifference to violence which we witness and deliberately ignore. The violence in Sarah Kane's work, who follows the avantgarde theatrical traditions, has a ritual and symbolic meaning in spite of its naturalistic form. Martin McDonagh chooses grotesquely entertaining violence which becomes pure violence for violence itself in some of his plays. Expressive and symbolical violence of Kane's lyrical plays, criticism of consumer society in Ravenhill's work and Tarantino-like experiments of McDonagh clearly show that violence was used in order to shock but this shock leads to a more intensive experience. The thesis opposes the common negative criticism of violence depicted in these works.