

Postavy **LEA**
 FRED
 TIGER
 NAOMI
 ALEX

Priestory Fredov a Lein byt
 Naomina galéria
 Tigrov loft

„I started a joke, that started the whole world crying.“

Bee Gees

1.

FRED A LEA

Provizórne zariadený jednoizbový byt. Vľavo malý jedálenský stolík a improvizovaná kuchyňa. Vpravo priestor na spanie. Uprostred malé počítačové „pracovisko“ s mixpultom, na stene niekoľko políc zaplnených knihami a cédečkami. Hore niečo ako strešné okno. Fred a Lea – obaja pracujú samostatne, každý v inom rohu miestnosti. Fred si chce urobiť predstavu o stave svojej práce. Tlačiareň nepretržite vyplúva stránky. Vedľa tlačiarne sa už týči vysoká hromada papiera. Lea moderuje svoju internetovú reláciu. Sedí pri PC a na hlave má slúchadlá s mikrofónom, podobné, aké používajú piloti lietadiel. Tichá hudba. Lea číta nejakú knihu. Potom stiahne hudbu.

LEA „Kto chce škodiť inému, škodí sám sebe, a zdĺhavý úvod je skazou pre samotného básnika.“ To tvrdil už starý Démokritos a ja vám aj napriek tomu alebo práve preto musím niečo v krátkosti povedať, ešte predtým, než pustím ďalší klenot svetového kultúrneho dedičstva: to, čo počujete v pozadí, nie je žiadne ambientné techno, nič také v tomto rádiu nehráme. Je to tlačiareň jedného dlhoročného kamaráta. Má už dávno po tridsiatke, ten kamarát, a takmer pätnásť rokov strávil tým, že do počítača vyfukával slová, a práve dnes, práve v tejto hodine, a asi aj v tej ďalšej – aj keď veľmi dobre vie, že ma počúvajú stovky ľudí, aj keď som ho na kolenách prosila, aby to nerobil – tak práve teraz tlačí všetky tie ťažko pospájané písmenká a postaral sa o to, že mi rozumiete iba každé druhé slovo. Ale ten, kto chce druhému škodiť, škodí sám sebe. Teraz vám zahrám valčík od Paula Misrakiho z fantastického filmu Alphaville.

Lea nechá na chvíľu hrať hudbu, potom ju stíši.

Hralo sa uprostred najhodnotnejšieho scénického obrazu, aký som si dovedty vymyslel. Zrkadlil a odrážal pračudesné protiklady generácie X: Uprostred prázdneho javiska stála čierna li-muzína absolútne luxusnej triedy. Dostali sme ju zadarmo, hoci bola len požičaná. Hra má filmovú kompozíciu a pozostáva z niekoľkých fixných záberov. Nie naturalistických, ale veľmi rukolapných. Divadlo ako celok 3D. Tento efekt zosilňovala okrem iného čierna sieťovina, zapíňajúca portál, takmer priesvitná projekčná stena. Celkovo je *Context* už aj tak veľmi temný nočný kus, no je v ňom jedna scéna, ktorá sa odohráva v úplnej tme. Kvôli tejto scéne sme vyplli dokonca aj lampy osvetľujúce núdzové východy. V divadle som sa väčšmi iluzívnej sile kina nepriblížil.

Exil (2000)

Exil bol v mnohom opakom hry *Forever Godard*. Žiadna záplava obrazov, nijaký neorealizmus všadeprítomnej kamery, ale gigantický biely prázdny priestor. Niekoľko stoličiek. Zo stropu visia na neviditeľných nitiach vykorenené stromy. Na zadnej stene sa objavujú útržky textu, ktorý práve hovorí postava, akoby sme tie slová čítali na monitore nejakého autora. Vety sa zároveň pred nami menia na živé figúry, ktoré sa osamostatňujú. Autorka, posadená vysoko nad javiskom za svojim písacím stolom, píše nedokončené postavy a nehotový dej. Jedinou virtuálnou prítomnosťou večera je však samotná autorka. Podobne ako nejaká inštalácia Tonyho Ourslera hrá autorka naživo mimo javiska pred kamerou (do posledných scén ju hrá neprítomná herečka) a divákovi sa predstavuje ako živá bábka. V nehotovosti jej potácajúcich sa a hľadajúcich postáv sa prejavuje jej vlastná rozorvanosť.

Exil je absurdné divadlo, je to koniec hry, na ktorej začiatku stál príbeh Ingeborg Bachmannovej, kritické sebaspytovanie autora. Zdalo sa mi jednoduchšie hrať „cez čiaru“ veľmi osobnú tému. Chcel som v divadle a v spoločnosti divadelným spôsobom a s humorom sprostredkovať zážitok vnútornej drámy, boja medzi klamstvom, šialenstvom, pravdou a spomienkou, súčasnosťou a tušením a kritické spochybnenie hierarchií.