

MARTIN PŠENIČKA

## TÉMA APOKALYPSY<sup>1</sup> V JEDNOAKTOVÝCH HRÁCH SAMA SHEPARDA

*„You can be washing dishes [with] an apocalyptic nightmare going on inside you.“<sup>2</sup>*

Sam Shepard

Starý zákon obsahuje mimo jiné knihu Daniel. Tato nejmladší prorocká kniha Starého testamentu patří mezi tzv. apokalyptickou literaturu. Jako jediná svého druhu je společně se Zjevením svatého Jana součástí kanonického vydání Bible. Apokalyptická literatura „se snaží tajuplnými, sytě barevnými až výstředními obrazy a symboly, k nimž používá starých mytologických představ, vysvětlit problém současnosti a odhalit tajemství budoucnosti“ (Daniel, 1–2).

Sam Shepard začal svou divadelní dráhu u křesťanské cestovní divadelní společnosti („Bishop’s Company Repertory Players“). Po příchodu do New Yorku hrál s kapelou Holy Modal Rounders. Přestože jeho setkání se ‚svatostí‘ byla víceméně dílem náhody, pokusí se předkládaná studie odhalit přítomnost biblického tématu apokalypsy v jeho jednoaktových dramatech.

S. Shepard, stejně jako apokalyptická literatura, pracuje se známými mytologickými představami a symboly. Kovbojové, Indiáni, Coca-Cola, auta, dálnice, film a rock and roll, které se objevují v jeho dramatech, jsou součástí americké mytologie. Dané téma se ale v jeho dílech neprojevuje pouze takto formálně. Shepardova apokalypsa se týká jak vnějšího, tak, a to hlavně, vnitřního světa jedince. Ačkoli skrytá pod povrchem, je ústředním, neustále přítomným principem, všeobjímajícím smyslem, jenž stlačuje realitu a postavy v ní se vyskytující. Shepardův svět je díky přítomnosti apokalypsy neradostným místem chaosu, katastrofy a destrukce. Postavy jeho dramata žijí s nesnesitelnou tíží hrůzy, která nabývá buď charakteru doslovného nebo imanentního teroru.

Dramata S. Sheparda připomínají z mnoha ohledů válku. Válku jakožto životní situaci, do níž je bytost vmanipulována. Běžný život a jeho rytmus se mění, aniž by ten základní, biologický byl zrušen. Válka je extrémní situace, která plo-

---

<sup>1</sup> Slovo apokalypsa znamená doslovně ‚zjevení‘, popř. ‚zjevení blízkého konce‘. V předkládané studii chápu tento pojem jako ‚katastrofu‘, ‚hrůzu‘, ‚pohromu‘ apod., tedy jako to, čím bylo zjevení naplněno.

<sup>2</sup> Jonas: <[www.pbs.org/wnet/gperfi/feature16/html/look](http://www.pbs.org/wnet/gperfi/feature16/html/look)>

dí v rámci svého kontextu podobně extrémní jednání účastníků dramatu. Postavy vytržené z kontextu válečného konfliktu se pak mohou chovat z pohledu nezaujatého diváka vyšinutě, absurdně, iracionálně, psychoticky nebo halucinatorně. Jakmile jsou ale umístěny do apokalyptického prostoru války, jejich jednání získává jinou perspektivu. Je jednáním ve stádiu šoku, jež reaguje na reálnou situaci. S. Shepard vytváří válečný prostor každé své postavě. Analyzuje její chování a instinkty pod tlakem krajní reality. Zajímají ho postavy stojící na naprosté existenční hraně, na níž se „podvědomí stává vědomím“ (Bigsby, 2000: 170). Takové postavy pak skrze pudové chování nabývají na animálnosti, která je jedinou možností jak přežít.

Ve hře „Chicago“ (1965) hlavní postava Stu vylézá v závěru z vany, v níž se po celou dobu hry koupe. Připomíná jakési vodní monstrum vycházející z moře, které zhluboka dýchá a křičí do diváků:

„Dobře!... To je báječné! Sledujte moje břicho. Tam a zpátky. To je dýchání. Vtahuju to dovnitř. Vzduch. Jak parádní trs vzduchu vtahuju ... Všechno, co děláte, je, že dýcháte. Jednoduše. Raz, dva. Raz, dva. Dovnitř. Ven. Ven. Dvinitř. Naučil jsem se to ve čtvrtý třídě. Dýchání, dámy a pánové! ... Vše, co potřebujete, abyste přečkali den. Dva dny. Týden. Měsíc za měsícem dýchání, až nemůžete přestat ... To je plyn. Dvinitř vaší pusou a ven vaším nosem. Dámy a pánové, to je fantastické!“ (Shepard, 1981: 59).

Zůstává jen základní a instinktivní: vzduch a dýchání.

Základním modelem Shepardova psaní je vytvoření sice extrémní, ale ne ne-reálné situace, která je nahlížena jako apokalyptická vize. Ve zmiňované hře „Chicago“ je takovou situací rozchod muže a ženy. Joy, přítelkyně Stua, získává práci a opouští ho. Stu během celé hry jedná velice podivně. Hraje zvláštní sebe-iluzivní divadlo, kterému zcela propadá. Když se zdá, že ze hry na chvíli vypadává, okamžitě se do ní vrací. V jeho vyšinutém divadle jakoby se ztrácel půdorys, příčina jeho chování, tedy ztráta přítelkyně. To jak jedná, je ale v podstatě jediná možnost, která ho drží nad vodou (zde doslovně, přestože ve vaně žádná voda není). Snaží se, veden pudem sebezáchovy, vznikající absenci Joy zacelovat. Stuoovo jednání, prvotně se jevící jako vymknuté z normálu, tak získává z pohledu hrůzné zkázy jinou, oprávněnou a vcelku pochopitelnou hodnotu. Jeho tragikomické, atavistické představení je pro něj stejně důležité jako dýchání. Nehrál-li by ho, udusil by se.

„Ikarova matka“ (Icarus's Mother, 1965), inspirovaná oslavou Dne nezávislosti, je hrou o plážovém pikniku pěti lidí (tři muži a dvě ženy), který se děje v éře vždy možného atomového neštěstí. S. Shepard předestírá naprosto reálný (realistický) obraz: několik lidí sedí kolem ohně a čeká na ohňostroj, přičemž si krátí chvíli pokřikováním na letadlo kroužící nad jejich hlavami. Reálná situace je ale zatlačena do pozadí. Narušuje ji neklid plynoucí z tušené, neviditelné zkázy, jíž se v daném případě zdá být nukleární katastrofa. Zmatené a zdánlivě nepochopitelné chování postav, pohybující se od přátelských gest k agresivním výpadům, je reakcí na obcházející teror. Postavy jednají pod tlakem neurčitého ‚vyššího smyslu‘. Piknik se mění v obraz očekávání konce světa, který skutečně přichází symbolizován havárií zmiňovaného letadla:

„Mluvím o té nejnámější světové tragédii největšího rozsahu a dosahu, která hrůzostrašně otfásla i těmi nejsmělejšími ... To jste měli vidět, chlupci, to jste teda měli. Ten žár! ... Vyvalíte oči, koučíte jimi po celém obvodu oční dutiny a spatříte letadlo, stříbrné a elegantní, s aerodynamickým tvarem, aby dosáhlo co největší rychlosti, jak se převrací a letí na zádech, najednou letí prudce nahoru ... Potom se ozve další zadunění a [letadlo] padá střemhlav dolů, klouže jen vlastní vahou. ... nedá se ovládat ... Padá přímo na hladinu, modrou vodní plochu. ... Jako by se jí dotklo ve zpomaleném pohybu, vybuchne dvacet centimetrů nad hladinou oceánu ... Ozáří celou atmosféru odstíny zlaté a žluté a pleskne do vody tak silně, až se vlny vzdají do výšky sto padesáti metrů ... Voda vybuchuje stovky kilometrů od epicentra. ... Gejzíry pěny, dýmu a plamenů nepřestávají. ... Celá obloha je ozářená. Ozvou se sirény a rozlehne se vrřskot. ... Voda stoupá až do výšky pěti set metrů a vyvrací stromy, přijíždějí požárníci.“<sup>3</sup> (Shepard, 2000: 33–34).

S. Shepard je často srovnáván s absurdními dramatiky, mezi něž je z amerických autorů řazen Edward Albee. V mnohém je skutečně S. Shepard absurdnímu dramatu nakloněn. Nicméně je zde jeden základní a zásadní rozdíl. Absurdní drama zrcadlí realitu, která pozbývá smyslu; pracuje s absencí, nedostatkem významu. Základním principem je hledání, čekání, touha po smyslu a plnosti. Absurdní drama, vycházející z existencionální filozofie, nachází východisko ve smrti, v cestě k apokalypse (Bigsoyho kapitola o E. Albeem nese název „Cesta k apokalypse“; Bigsoy, 2000). Velice přesně je to čitelné právě u E. Albeeho v jeho prvotině „Stalo se v Zoo“: Jerry, hlavní postava, obtěžuje svými řečmi Petera, sedícího v parku na lavičce. Postupně je odhalováno Jerryho utrpení, pramenící z absence smyslu, v jeho případě ztělesněného neresppektováním jeho bytí, odcizeností, nevztažností. Drama vrcholí rvačkou, při níž vytáhne Jerry nůž a hodí ho Peterovi k nohám. Ten nůž sebere a drží ho v natažené ruce. Jerry se rozeběhne, na nůž naskočí a umírá. Před tím však ještě Peterovi děkuje za to, co pro něj vykonal – respektoval jeho bytí. Hra končí příznačnými výkřiky obou postav: „Ó můj Bože“ (Albee, 1960, 61–62). Jerry je po celou dobu dramatu na cestě k zániku, k horizontu, za nímž pro něho začíná smysl. Albeeho „Stalo se v Zoo“ je v mnoha ohledech velice podobný Shepardovým raným hrám. Jerry, aby dosáhl kýženého výsledku, hraje zdánlivě pomatené divadlo, vrcholící soubojem, kterých je u S. Shepada nespočet. To, čím se liší Shepard od Albeeho, ale nemá nic společného s formálními prostředky. Důležitý je postoj k míře smyslu, který odlišuje absurdní situaci od situace, již lze nazvat extrémní. Absurdní drama pracuje s nedostatkem smyslu. Extrémní situace (drama) je pravým opakem. Smysl zde je nejen plný, ale dokonce přebývá. Extrémní (apokalyptická) realita je tedy realitou s přetlakem smyslu. Postavy obývající takovýto prostor jednají takřka podobně jako postavy absurdního dramatu, při čemž po smyslu netouží, neboť ten je zde nesnesitelně přítomný. Jejich jednání je snahou uchopit, popř. vytěsnit tento smysl.

Přebytek smyslu, který vše řídí, je velmi dobře čitelný ve hře z roku 1969 „Neviditelná ruka“ (The Unseen Hand). Jde o příběh mimozemšťana Willieho,

<sup>3</sup> Přepis slovenského překladu J. Šebesty.

který přichází na zem, aby zde potkal budoucí zachránce své planety okupované kouzelníky Vysoké komise. Willie, člen vězňů „Diamantového kultu“, má na temeni holé hlavy jizvu v podobě ruky:

„Blue: Co to máš na hlavě? ...

Willie: Značku.

Blue: ... Kdo ti to udělal?

Willie: Kouzelníci Vysoké Komise. Proto jsem přišel. ...

Blue: ... A co to je, tahle záležitost se značkou?

Willie: Byl jsem anulován. ... Kdykoliv myslím za jistý rámec jistého okruhu, je tu ruka, která zmáčkne můj mozek. ... Byla vpálána. Teď ji nevidíš. Všechno, co vidíš, je jizva. ... Přišli [kouzelníci Vysoké komise] s Neviditelnou rukou, syndromem smršťujícím svaly. ... Kdykoliv naše myšlenky překročí myšlenky kouzelníků, Ruka se sevře a donutí naší mysl stáhnout se do nezaufjetí.

Blue: Jak to vypadá?

Willie: Žijící smrt.“ (Shepard, 1986: 7–8).

Je zde něco vyššího, neviditelného, ale neustále přítomného, co ovlivňuje život jedince. Mačká jeho mozek. Nezáleží na tom, jestli je to doslova neviditelná ruka. Může to být cokoli: minulost, pohřbené dítě, opouštění, jaderné neštěstí, nemoc. Smysl, který jako lis stlačuje postavy dramatu.

Velice podobná „Neviditelné ruce“ je hra-monolog z roku 1975 „Hlava zabijáka“ (Killer's Head). Na prázdné scéně je umístěno elektrické křeslo, na němž je připoután vrah - Mazon. Má posledních pár minut života. Hovoří o koních, jejich šlechtění a výživě. Přestože se snaží sehrát, stejně jako Stu v Chicagu, sebeklamné divadlo iluzí uvolňující tlak extrémní reality, nepomáhá mu to. Hra končí jeho smrtí. Elektrické křeslo zde má stejnou symbolickou hodnotu jako neviditelná ruka.

„Červený kříž“ (Red Cross, 1966), jak může název napovídat, je hra o nemoci. Nemoci jakožto neustále přítomném „plíživém druhu teroru“ (Shepard, 1984: 189). Drama je otevřeno hypochondricky paranoidní vizí ženské postavy Carol, která žije společně se svým přítelem Jimem na chatce v lese:

„Bolí mě hrozně hlava. ... Bolí. Pořád rozpraskává. Praská uvnitř. ... Jednoho dne se rozletí a já umřu, budu mrtvá. Rozprskne se a já budu ležet uprostřed ulice, nebo v autě, a nebo ve vlaku. ... Mohlo by se to stát, když budu lyžovat nebo plavat. ... Uvidí moji hlavu. ... Bude to někde na sněhu. Někde na lyžích na velkém bílém kopci. ... Začnu sjíždět. ... Podívám se dolů a uvidím údolí a auta a domy a lidi chodící nahoru a dolů. ... Pak to přijde. Začne to jako škubání v mém levém uchu. Pak začnu cítit chvění v nosní přepážce. Pak tlak na krku. Potom prasknutí napříč lebkou. Pak spadnu. Válím se! Je-čím! Všichni ti lidi to uvidí. ... Lyže se zařiznou do obou mých nohou a já budu celá krvácet. Velký červený louže na sněhu. Moje paže se zlámou a budou vláčeny krví. ... Pak se rozletí moje hlava. Vršek odletí. Moje vlasy se rozprsknou po kopci plném krve z vnitřností. ... Můj nos odpadne a celý můj obličej se odloupne. Pak pukne. Celá moje hlava se odlomí a bude se valit z kopce a stane se z ní obrovská sněhová koule a bude se valit do města a zabije milión lidí. ... Začne popadávat sníh. Velice jemný, lehký sníh.

... Bez přestání bude velmi lehounce sněžit, dokud moje celé tělo nebude zakryto.“ (Shepard, 1981: 124–125).

Ten, kdo zde ale trpí skutečnou nemocí, je Jim. Jeho tělo je sžíráno parazity – muškami. Jim se svěřuje se svým problémem uklízečce, která do chaty přijíždí měnit ložní prádlo. Jimův bezvýchodný stav trvá celých deset let. Jediným lékem proti jeho intimní apokalypse je opět divadlo iluzí:

„Můžu je na určitou dobu ignorovat. Nejdéle hodinu. Pokud jsem zaměstnám něčím jiným. ... Včera jsem šplhal po stromě a ustoupilo to. Lezl jsem po celém stromě. Skrze větve rovnou do špičky. Sedl jsem si tam na pár hodin a kouřil cigarety. Na chvilku to fungovalo. Potom jsem šel plavat a to pomohlo. ... Potom jsem běhal mírným poklusem kolem jezera.“ (Shepard, 1981: 129).

Za touto citací se skrývá odpověď týkající se vyšinutosti Shepardových postav. Shepardovy postavy vždy jednají důvodně, vzhledem k nějakému, na nich nezávislému smyslu. Deformovaná, hraniční je situace, v níž se ocitají. Kdyby byl Jim sledován z povzdálí, jak šplhá na strom, proplétá se hodinu jeho větvemi, aby se dostal k jeho vrcholu, kde další dvě hodiny kouří, aby pak se stromu seskočil a zaplavoval si v jezeře, kolem kterého nakonec poklusává, co by si o něm pozorovatel mohl myslet? Pokud je ale jeho jednání uvedeno do kontextu, je pochopitelné. Reaguje instinktivně na životní podmínky, v nichž se nachází.

Shepardovy postavy se snaží zvyknout si na prostředí, obydlet ho, strukturovat chaos, oddalovat neodvolatelnou apokalypsu. Mnohým z nich k tomu pomáhá kino iluzí, jiným alkohol a drogy nebo násilí vyvíjené na druhých. Jinými slovy, jejich pozice může být „lčena skrze flirtování s apokalypsou“ (Bigsby, 1990: 229). Katastrofě ale nelze uniknout. Jakýkoliv pokus je podobný běhu bažinou – čím větší snaha je vydávána na to z ní uniknout, tím více se do ní člověk noří. Ella, matka v „Prokletí hladovějící třídy“, vypráví příběh o orlovi, který drží ve svých pařátech kočku a letí s ní k nebi. Kočka do něho zatíná drápy, ale netroufá se ho pustit. Následuje pád, při němž oba umírají. Takto je to se všemi Shepardovými postavami a dramaty. Před všudypřítomnou apokalypsou není úniku.

„Čtrnáct set tisíc“ (Fourteen Hundred Thousand, 1966), hra hluků a světelných změn, je právě dramatem nemožnosti úniku z pout stereotypu a nehybnosti.<sup>4</sup> Mladý manželský pár si, za pomoci rodičů a svého přítele, zařizuje nový byt. Tom, manžel, stlouká dohromady knihovnu, která se mu neustále hroutí pod rukama. Jejich přítel Ed, který společně s Donnou (manželka) sleduje, jak Tom vyrábí knihovnu, je zve k sobě na chatu, aby si odpočinuli. Donna na to říká: „Na dovolenou nepojedeme, dokud nebude všechno hotové ... Ne před tím, ani

<sup>4</sup> Tato hra je pravděpodobně nejvíce ovlivněna happeningem a minimalistickým uměním. Řazení obrazů, soustředění se na zvuk (tlučení kladivem, padání políček, zpěv), světlo, které je přesně předepsáno, sleduje proces vystavování a tvorby. Kritika radiálního města objevující se v závěrečných replikách hry a vyzdvihování kvalit města lineárního jako by byly metaforou Shepardova psaní. Shepardův styl psaní je lineární, resp. seriální, procesuální. Staví obrazy volně za sebou. Nejde o horizontální linearitu ‚zleva doprava‘, ale vertikální, rodící se z hloubky pole do jeho popředí. Jeden obraz je přebfjen druhým.

uprostřed!“ a Tom k tomu vzápětí dodává: „To je nemožné. Budeme tu napořád. Míne zima bez volna, beze změny prostoru. ... Úkol bude trvat věčně.“ (Shepard, 1986: 106). O něco později přeroste jejich rozhovor v hádku, zda knihovnu natřít nebo ne. Slovní boj je doprovázen fyzickým zápasem se štětci, které jsou od barvy. Donna se během boje Toma ptá: „Jak to mohlo ležet tak dlouho ladem? Svrbíci přímo pod povrchem, jen propuknout.“ (Shepard, 1986: 114). Veškeré potlačené emoce a touhy se vylévají z břehů. Postavy, vedeny pudovou snahou ovládnout druhého, spolu zápasí jako divoká zvířata.

„4-H Club“<sup>5</sup> (1965) zachycuje ‚instantní‘, plastický svět, který prošel blíže neurčenou katastrofou. Na scéně je spousta odpadu a špíny, stěny jsou plné myší. Hra začíná právě odkazem na neautentičnost světa: „Tomu už nemůžeš říkat kafe. Hnědej prášek jako kafe, bílej prášek jako smetana, sacharin místo cukru. Jenom voda zůstává stejná. Dej to dohromady a máš kafe.“ (Shepard, 1986: 83). Odpověď na to, v čem může spočívat nepřímě naznačená apokalypsa, dává poslední replika hry. John, jeden ze tří chlapců, mluví o části země, která neztratila nic ze své původnosti: „Je to skvělé místo. Budu taky plavat. Vznášet se na svých zádech. Jenom plaveš a sleduješ nebe. Jenom plaveš a sleduješ nebe. Jenom plaveš a sleduješ nebe.“ (Shepard, 1986: 100). Svět se sám sobě vzdaluje, ničí se a stává se neautentickou simulakrou, v níž původní je substitute. Svět, jenž ztrácí nebe a vodu, je sám sobě zkázou.

Ve hře z roku 1970 „Oheň a led“ (Holy Ghostly), která je inspirována indiánským rituálem odchodu umírajícího do pouště, je apokalyptická perspektiva zřejmá – smrt. Rituálem je určena i scéna: poušť, na níž je velký táborový oheň, kolem kterého jsou dokola umístěni diváci. U ohně sedí Otec a jeho syn - Ice. Otec povolal syna z New Yorku, aby mu pomohl přemoci Chindiho – démona smrti. Drama, odehrávající se pod tlakem blízkého konce, je možné považovat za variaci na středověkou morálnítu Everyman. S. Shepard rozehrává na pozadí indiánského ritu novodobý tanec smrti. Rozhovor Otce s Ice, jenž se děje před bránou smrti, je zpovědním, očištným rituálem řešícím poslední věci člověka, které zde mají podobu vyřizování účtů ve vztahu otec - syn.

Na scéně se skutečně objevují duchové: Chindi a jeho manželka, Čarodějnice („Chindi’s Ole Lady – Witch“), oblečení v kostýmech vycházejících z indiánské mytologie. Chindi je pokryt orlími pery, které mají v rámci indiánského rituálu nadpřirozenou a léčivou funkci. Orel jako takový je pak prostředníkem mezi duchovním a pozemským světem (Lawrence, 1993: <<http://www.psyeta.org/sa/sa1.1/lawrence.html>>). Z úst Čarodějnice vychází klíčová replika z hlediska celkové Shepardovy tvorby:

<sup>5</sup> 4-H Club je název neformálního vzdělávacího programu působícího v anglofonním světě, který má napomáhat mladým lidem objevovat a rozvíjet jejich talent. Čtyři „H“ v názvu jsou součástí přísahy člena klubu: As a true 4-H Club, member, I pledge: my Head to clearer thinking / my Heart to greater loyalty / my Hands to larger service / my Health to better living, for my club, my community, my country, and my world. S. Shepard používá názvu v ironickém smyslu. Všechny tři postavy do něčeho neustále kopou, rozbíjejí hrnce, chtějí zabít apod.

„Vy jste duch pane Mossi [Otec]. Víte, co je to duch? ... Duch je ten, kdo umřel, aniž by dokončil to, co na zemi dělal. Někdy proto, že mu byl rychle utnut tipec, jako duchům miminek. Někdy proto, že nikdy nezjistil, proč tu byl, jako vy, pane Mossi. Duch je pověšen mezi bytím a ne-bytím, protože neví, na čem je.“ (Shepard, 1986: 189).

Shepardovy postavy často připomínají duchy, kteří jsou zavěšeni v prostoru mezi životem a smrtí – biologicky přežívající stíny bytí.

Čarodějnice s sebou na scénu přináší Otcovu kostru, jejíž měnicí se poloha má odměřovat poslední Otcovy okamžiky na zemi. Čím víc bude kostra natažená, tím více se blíží okamžik Chindiho příchodu. Jakmile se to stane, je Otec zastřelen Icem. Otcův závěrečný monolog je skutečným tancem smrti v ohni, s kostrou na zádech.

„Chlapče, kdyby mě mohl vidět můj chlapec! Kdyby tu teď byl můj chlapec Stanley, aby mě viděl! Nevěřil by tomu. Nevěřil by změně svého starého chlapíka. ... Představ si mě jako starého kocoura plazícího se do pouště, který ví, že umírá, umírá sám. Snaží se uchránit bolesti. Zachrání si tvář. Udržet rodinu v klidu. Nemá smysl, aby viděli svého pána domu v jeho poslední chvíli na zemi. ... Ten kluk by byl pyšný! Padnul by na kolena a líbal zemi, po které chodily mé boty. ... Jsem zvědavý, jak teď vypadá. Dospělý muž. Můj chlapec, dospělý muž.“ (Shepard, 1986: 196).

Tento monolog směřující k imaginárnímu Iceovi a neviditelným duchům jako by zpětně osvětloval hru jako vnitřní, halucinační monolog Otce se synem a duchy, nočními můrami. Hlas na poušti vyvolaný naprostou osamělostí, ztrátou, smrtí. Otcův zánik se ale paradoxně stává životem:

„Synku, nikdy ve svém životě jsem nebyl tak živý. Plný ohně a pevný. ... Je to přímo tady, chlapče, v ohni. Vezmeš oheň do svých rukou, do obou rukou. A smrtelně ho zmáčkneš! Vymačkáš z něho život. Až krvácí. Zbičuješ ho, až pro tebe tančí. ... Necháš ho křičet jako ženu, v bolesti a radosti najednou! Překročíš hranice strachu, hranice smrti, hranice pochybnosti. ... Nedělej nic v Božím království! Hoř! Hoř! Hoř! (Celé divadlo je pohlcováno plameny, při čemž Otec stále křičí a tančí v ohni.)“ (Shepard, 1986: 196).

V tomto monologu se opět objevuje stěžejní bod Shepardova filozofického světa: ‚chceš-li uchopit chaos, musíš jej sám tvořit‘. Stisknout oheň, vymačkat z něj život a nechat ho tančit pro sebe. Jedná se vždy o destruktivní jednání. Z rukou tisknoucích oheň zůstane pouze popel. Z hráče se stane vždy obět‘.

V „Melodrama Play“ (1967) a „Sebevraždě v b mol“ (Suicide in B Flat, 1976) se S. Shepard věnuje problematice umělce - hudebníka a jeho spoutanosti do role tvůrce. Objevují se názory, že se jedná o silně autobiografická dramata. Nicméně S. Shepard chápe tuto skutečnost spíše jako znak, příklad bytí chyceného do pas-ti - role. Příklad bytí, které s sebou nese na zádech (jako v „Ohni a ledu“) apokalyptického umrlce.

V „Sebevraždě v b mol“ se objevuje hudební génius, který se snaží prostřednictvím na oko zinscenované sebevraždy uniknout z pomyslné sítě hudebního průmyslu, do níž byl uloven. Jedna z postav ale říká: „Je to kastovní systém. ... Mám teorii, že tu je něco, s čím se narodíme. Chápete, co myslím? Zdá se, že se toho nikdy nezbavím.“ (Shepard, 1984: 201). Existuje zde blíže neurčený, před-

určující smysl, který tiskne postavy ke zdi. Hlas, který je nám přidělen; role, již jsme nuceni sehrát. A nebo nesehrát, což znamená nebyt, tedy totéž naopak.

Problém sehrávání rolí a neustále přítomného nebezpečí je vyjádřen v jiné Shepardově „postapokalyptické hře“ (Bigsby, 1990: 238). „Akce“ (Action, 1975) začíná větou: „Těším se na svůj život. Těším se na – sebe. Tak, jak se představuju.“ (Shepard, 1984: 169). Svět „Akce“ je akcí ve smyslu „act out“, sehrávání rolí, neustálého „těšení se“ na sebe jiného: „Měl jsem nápad, chtěl jsem být jiný.“ (Shepard, 1984: 174).

Na jiném místě jedna z postav říká:

„To, že jsme obklopeni čtyřmi zdmi a střežou, nic neznamena. Stejně to je nebezpečné. Šance, že se něco stane, jsou stejně velké. Může se stát cokoliv. Každý pohyb je možný. Viděl jsem to. Jdete ven. Svět mlčí. Bílo. Všechno se ozývá. Žádný zvuk motoru. Žádné světlo. Nahlížíte do domu. Vidíte svíčky. Díváte se na lidi. Vidíte, jak to vevnitř vypadá. Svíčky vás přitahují. Venku vámi projede chladný pocit. Odloučení. Napadne vás, že uvnitř by bylo příjemněji. Vlídňěji. Teplo. Lidi. Konverzace. Každý používá jazyk. Pak vejdete. Je to šok. Není to tak, jak jste čekali. Ztrácíte to, co jste měli venku. Dokonce zapomenete, že je nějaké venku. Vnitřek je to jediné, co znáte. Pátráte po tom, jak být se všemi. Cesta hledání, jak se chovat. Zjistíte, co se od vás očekává. Sehraje se.“ (Shepard, 1984: 178).

Bytí pro S. Sheparda znamená nutnost sehrávání rolí. Závěrečný monolog je variací na totéž téma:

„Míval jsem sen, který přicházel, i když jsem nespal. Stál jsem, jenom jsem tam postával, mezi čtyřmi zdmi a zdál se mi tenhle sen o stahujících se zdech. Bylo to jako plíživý druh teroru ... Bylo to tam. Ve vězení. Neutíkal jsem. Žádný únik. ... Za co jsem tam byl tak dlouho? Den? ... Týden? Měsíc? ... VĚČNOST! ... A potom jsem se začal hýbat. ... Začal jsem vydávat zvuky. ... Zvířecí hluk. ... Pronásledoval jsem se. ... Neměl jsem ponětí, co to je svět. Netušil jsem, jak a proč jsem se sem dostal, a kdo to způsobil. Neměl jsem k tomu žádný vztah.“ (Shepard, 1984: 190).

Shepardův svět je vězením, do kterého je člověk vržen a ze kterého se těžko uniká. Je místem vždy možného teroru, v němž je realita tavena extrémním tlakem zániku. Jediné, co zbývá, je znovu opakované sehrávání divadla iluzí (rolí).

V úvodu této studie byla zmíněna souvislost mezi S. Shepardem a apokalyptickou literaturou. Hra „Hon na příšeru z močálu“ (Back Bog Beast Bait, 1971) přímo z Bible vychází prostřednictvím doslovných citací ze Zjevení svatého Jana. „Hon na příšeru z močálu“ se odehrává v chalupě obklopené močály. Na blatěch řadí monstrum, jež zabíjí novorozené syny. Matka dítěte, které chalupa patří, se příznačně jmenuje Marie. Kovbojové, kteří do chalupy přijíždějí, aby příšeru zabili, se bezděky stávají možnými zachránci lidstva před zánikem.

Apokalyptický prostor tvoří jednak zmiňované citace z Janova zjevení vycházející z úst kazatele, a jednak domorodá voodoo šamanka Gris-Gris, jež svá zaklínání doprovází hrou na housle: „Mé housle hrají píseň smrti. ... Vy nedomrlci jste mě rozpárali. Vaše smrtelná chůze. Smrtný postoj. Zíráte na to, co nemůžete vidět. ... Otočte se zády k nestvůře. Ale nemůžete. Teď je blízko. Její dech



je váš dech. Vy jste nestvůra. Ona je vámi.“ (Shepard, 1986: 321). Opět se zde objevuje pro S. Sheparda příznačná ambivalence kořisti a lovce. Nestvůra je součástí lidí. Oni jsou jejími oběťmi, ale i tvůrci: „Jsem přišera. Přišera je mnou.“ (Shepard, 1986: 333), říká kovboj v závěru. Lidé jsou si monstry navzájem.

Zatím poslední jednoaktovou hrou S. Sheparda jsou „Láskou posedlí“ (Fool for Love, 1983). Apokalypsa v této hře nabývá podoby, která je typická zejména pro jeho pozdější dramata – past minulosti a nemožnost obydlení přítomnosti. V případě „Láskou posedlí“ se jedná o obsesi incestních milenců.

Drama nenávislné lásky se odehrává na hranici mezi civilizací a přírodou – v motelu na Mohavské poušti. May a Eddie, kuchařka a zkrachovalý rodeový jezdec, se po delší době setkávají. Třetí důležitou postavou je jejich otec, který je, ač fyzicky na scéně přítomný, imaginární; existuje pouze v myslích May a Eddieho. Konflikt je prostý – ani jedna z postav nemůže s druhou žít, ale ani jedna z postav nemůže bez druhé být. Jejich bolestná láskyplná válka je vyjádřena okamžikem, který je popsán scénickou poznámkou:

„Stojí chvíli naproti sobě. Ona k němu pomalu přechází. Zastaví se. On k ní udělá pár kroků. Zastaví se. Oba se více přiblíží. Zastaví se. Pauza, když se na sebe navzájem dívají. Obejmou se. Dlouhý, něžný polibek. Chovají se k sobě velice jemně. Nepatrně se od něho odtáhne. Usmívá se. Dívá se mu přímo do očí, načež ho zničehonic kopne vší silou kolenem do rozkroku. Eddie se zkroutí a padne jako podřátý. Ona nad ním stojí.“ (Shepard, 1984: 26).

Postavy, svírající emocionální prostor, nejsou schopné uniknout z hranic svého vztahu. Jediné, co jim zbývá, je zmítání uvnitř daného teritoria, které se projevuje rychlým střídáním protikladného jednání. Proto je pohlazení následováno kopnutím, a proto je touha po tom, aby jeden od druhého odešel, následována zadržením:

„May: Nepotřebuju tě!

Eddie: Tak jo. (otočí se k odchodu, sebere své rukavice a jelenicový fém) Fajn.

May: Nechod’!

Eddie: Jdu. (Odchází levými dveřmi, bouchne za sebou; dveře zaduní.)

May: (agonický křik) Nechod’!!!(...) Kam jdeš?

Eddie: Jenom si jdu vyndat své věci z auta. Hned tu budu.

May: Ty se sem stěhuješ, nebo co?

Eddie: No, myslel jsem, že bych tu zůstal na noc, jestli to nevadí.

May: Děláš si srandu?

Eddie: (otevře dveře) Tak asi pojedu.

May: (vstane) Počkej.“ (Shepard, 1984: 22, 26).

Neexistuje žádné řešení, neboť to, co je neoddělitelně drží při sobě, aniž by na tom mohli cokoli měnit, je dávno určené. May a Eddie, geneticky předurčení, jsou dvě části téhož těla.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> „Genetická past“ je téma, které S. Shepard řeší nejen v tomto dramatu, ale i v „Prokletí hlado-

V průběhu dramatu se objevuje čtvrtá postava – Mayin současný přítel Martin. Eddie mu vypráví příběh jejich incestní lásky, který dokončí May. Je zřejmé, že oba jsou chyceni v kruhu, který se opakuje: „May: Neděláš nic jiného, než že se opakuješ. To je všechno, co děláš. Pohybuješ se jen ve velkém kruhu.“ (Shepard, 1984: 51). Tento výrok se týká obou protagonistů. Stejně jako jeho otec, i Eddie neustále odchází. Stejně jako její matka, May nepřestává Eddieho hledat. Na konci hry Eddie May opět opouští. Ta si balí věci a jde za ním. Dveře zůstávají otevřené. Příběh sebetržně pokračuje.

Bigsby klasifikuje styl této hry jako „realismus pod tlakem“ (Bigsby, 1990: 248). Jde o týž extrémní, apokalyptický realismus, jenž se objevuje v Shepardových předešlých hrách. Postavy jsou vrženy do hraničního terénu, v němž je neustále přítomná hrůza, násilí a strach. Postavy v takovém prostředí jednájí hypersensitivně, neuroticky; jejich pocity přelétávají z jednoho kontrastu do druhého, svíjejí se v bolestně křečovitě extázi. Shepardovy bytosti jsou odsouzení zmítající se na elektrickém křesle svého bytí.

S. Shepard se v posledních zhruba dvaceti letech věnuje zejména filmovému herectví. V jednom ze svých posledních filmů ztvárnil postavu šerifa. Tento podivný a ne zcela povedený western se jmenuje, inspirován zjevně Dantovou „Božskou komedií“, „Očistec“. Přestože mezi Shepardovými dramaty a tímto filmem nelze najít takřka žádnou spojitost, jedna zde přeci jen je. Shepardův svět je právě takovým neradostným, apokalyptickým očistcem. Očistcem, který symbolizuje utrpení, ale nechává tušit naději.

## POUŽITÉ PRAMENY:

- ALBEE, E. Zoo Story. In Three Plays. New York 1960.  
 Bible. Praha 1990.  
 BIGSBY, C. W. E. A Critical Introduction to Twentieth-Century American Drama. Cambridge 1990.  
 BIGSBY, C. W. E. Modern American Drama, 1945–2000. Cambridge 2001.  
 JONAS, G. Sam Shepard: Stalking Himself / ‚True West‘. <<http://www.pbs.org/wnet/gperf/feature16/html/look.html>> [01.04. 2003]  
 LAWRENCE, E. A. The Symbolic Role of Animals in the Plains Indian Sun Dance. 1993. <<http://www.psyeta.org/sa/sa1.1/lawrence.html>> [01.04. 2003]  
 SHEPARD, S. Chicago and Other Plays. Indianapolis 1981.  
 SHEPARD, S. Fool for Love and Other Plays. New York & Toronto 1984.  
 SHEPARD, S. The Unseen Hand and Other Plays. New York & Toronto 1986.  
 SHEPARD, S. Hry. Bratislava 2000.

---

vějíci třídy“, „Pohřbeném dítěti“ nebo v „Pravém západu“. Poprvé se však téma dědičnosti objevuje v úplně první Shepardově hře „Skalka“ (Rock Garden, 1964). V jedné ze tří krátkých scén přirovnává žena ležící v posteli jisté tělesné znaky svého syna k tělesným znakům jeho otce a děda. Pokaždé, když se tak stane, chlapec odejde z místnosti a vrátí se zpět v oblečení, které zmíněný tělesný znak zakrývá.

## THE APOCALYPTIC THEME IN SAM SHEPARD'S ONE-ACT PLAYS

The subject of this essay is the theme of apocalypse in Sam Shepard's one-act plays. The topic is analysed in almost all Shepard's one-act plays written from 1960s to early 1980s: *Rock Garden*, *Chicago*, *Icarus's Mother*, *Red Cross*, *Fourteen Hundred Thousand*, *4-H Club*, *Melodrama Play*, *The Unseen Hand*, *Holy Ghostly*, *Action*, *Suicide in B Flat*, *Killer's Head*, *Back Bog Beast Bait*, *Fool for Love*. The object of this essay is to clarify how the playwright deals with the apocalyptic theme and through what means the theme is communicated.

Sam Shepard's plays are based on an extreme situation. In comparison with the absurd situation (where there is a lack of meaning), Shepard's plays are, in contrary to the drama of the absurd, full of meaning (the threat of imminent apocalypse is present in them). Even though Shepard's plays seem to contain an element of absurdity, the situations the characters are thrown in, are basically real(-istic). Sam Shepard's reality is the one where the real is under pressure from an insidious, ever-present apocalypse. The style of this kind of writing could be labelled 'apocalyptic realism'.

