

Slavka CIVÁŇOVÁ

Postmoderné prístupy v autorských stratégiách Marka Ravenhilla

Abstract:

The aim of the contribution is to define postmodern approaches in Mark Ravenhill's authorial creation and poetics. We shall try and identify the postmodern approaches in his creation from the viewpoint of his perception and mediation of present world and man and also through the projection of his authorial "self-expression" – opinions, attitudes, knowledge – into a concrete text. Our studies are based on his drama texts: Faust (Faust is Dead) (1997), Shopping and Fucking (1996) and Product (2005).

Keywords: contemporary drama, postmodernism, authorial strategies, intertextuality, category of man

Mark Ravenhill je považovaný za zakladateľa a jedného z popredných predstaviteľov cool drámy, ktorá v 90. rokoch vzbudila vo Veľkej Británii a v západných divadelných kultúrach veľký ohlas. Cool dráma prezentuje drsný, brutálny svet, cez detailné obrazy vytvára hyperrealitu, až halucináciu realitou. Je ironická, vulgárna, provokatívna, absurdná, brutálna a drastická, ale aj zmyselná a erotická. Ravenhillove texty sú kritikou súčasnosti, pomenováva javy súčasnej spoločnosti a doby a kritizuje ju. Nemoralizuje, ale podáva obraz morálky dnešnej doby.

Ravenhilla môžeme charakterizovať ako postmoderného autora, ktorý zo vzťahu REALITA – TEXT ťažisko tvorby presúva na vzťah TEXT (1) – TEXT (2), čiže nový text sa viaže na starší text.¹ V textoch Marka Ravenhilla vieme odčítať citácie, odkazy či atmosféru iných textov (umeleckých i neumeleckých), či odkazy na súčasnosť (spoločenské, kultúrne a politické problémy, javy a osobnosti). Mark Ravenhill spája, modeluje a kombinuje za účelom vytvorenia novej výpovede či hodnoty... Vytvára tak zvláštne spojenie, v ktorom sú použité texty konfrontované s pohľadom súčasného človeka. Ravenhill používa vo svojej tvorbe metódu DJ-ingu (discourse jockey), ktorá je rovnako ako status spisovateľa reakciou na smrť autora. Presnejšie reakciou na smrť inštitúcie autora, ešte presnejšie inštitucionálnej identity autora.² Mark Ravenhill vo svojich textoch často využíva aluzivnosť výrazu – ako spôsob medzitekstového nadväzovania v zmysle teórie intertextuality. V Ravenhillových textoch sa stretávame s bohatým výskytom alúzií v texte v zmysle skrytých narážok na nejakú udalosť, pojem, osobu či predmet. Ravenhill pri tvorbe svojich textov využíva medzitekstové alúzie – založené na priamej nadväznosti dvoch textov, pričom prvý text sa vkomponováva do druhého textu alebo do jeho časti.³ To je napríklad prípad použitia textu z Čechovových *Troch sestier*, či odkaz na stretnutie Hamleta s Duchom jeho otca zo Shakesperovej tragédie *Hamlet* v texte *Shopping and Fucking*. Avšak častejšie sa u Ravenhilla stretávame s mimotextovou alúziou, kde odkazuje na súčasnosť, resp. na súdobé spoločenské pomery... Použitie mimotextovej alúzie vyniká aktuálnosťou a charakterizuje ju silná väzba na mimotextovú skutočnosť.⁴ Príkladom sú napr. odkazy na osobnosti súčasného showbiznisu ako napr. Madona, David Letterman v texte *Faust (Faust je mŕtvy)*, či odkaz na iné známe osobnosti, ktoré charakterizujú našu dobu: Bill Gates (*Faust (Faust je mŕtvy)*), Michel Foucault (*Faust (Faust je mŕtvy)*), Lady Diana (*Shopping and Fucking*), Usama bin Ladin (*Produkt*), seriál Flinstones (*Shopping and Fucking*), Sadám Husajn, Boris Jeľcin (*Faust (Faust je mŕtvy)*). Ravenhill však pracuje najmä so súčasnou skutočnosťou, ktorú prenáša do svojich textov – témy, problémy, javy súčasného sveta. Médiá, internet (*Faust (Faust je mŕtvy)*), terorizmus, pád dvojčiek (*Produkt*), drogy (*Shopping and Fucking*), homosexualita (*Shopping and Fucking, Faust (Faust je mŕtvy)*). Ale aj filozofické tézy, ktoré definujú vnímanie dnešného sveta: Boh je mŕtvy / Nietzsche, Človek je mŕtvy / Foucault, Derrida, Baudrillard (*Faust (Faust je mŕtvy)*). Spôsobom medzitekstového nadväzovania u Ravenhilla je tiež odkaz na dramatickú postavu Fausta

¹ ŽILKA, T.: *Postmoderná semiotika textu*. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa – Filozofická fakulta 2000. S. 50.

² POLOMSKÁ, E.: *Boh je mŕtvy, Človek je mŕtvy, Faust je mŕtvy*. In: RAVENHILL, M.: *Faust (Faust je mŕtvy)*. Banská Bystrica, Drewo a srd 1999. S. 56.

³ PLESNÍK, E. a kol.: *Tezaurus estetických výrazových kvalít*. 1. vyd. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa 2008. S. 134.

⁴ PLESNÍK, 2008. S. 134.

Postmoderné prístupy v autorských stratégiách Marka Ravenhilla

obsiahnutý priamo v názve dramatického textu, ktorý sekundárne pracuje s významom a symbolikou viažucou sa k tejto postave. Využitie motívu Fausta priamo v názve dramatického textu môžeme nazvať paratextualitou.⁵ Avšak Faust je tiež symbolom ľudskej činnosti a túžby po poznaní. A aj tu Ravenhill v zmysle použitej filozofie (M. Foucault, J. Derrida, J. Baudrillard) upozorňuje, že Faust je mŕtvy. Človek / Faust sa dostal na hranicu, kde už poznanie nie je viac možné. Ľudské aj Faustovo poznanie zomiera. Človek je mŕtvy, Faust je mŕtvy. Ravenhill hovorí o konci dejín, o spoločnosti, ktorá sa vyčerpala. Nietzscheho Boh zomrel pred viac ako sto rokmi a Ravenhillov človek zomiera dnes.

Postmodernizmus nie je umením pre úzky okruh ľudí s náležitým vzdelaním, ako diela modernistov. Texty sú zámerne vytvorené tak, aby sa mohli čítať na rozličných úrovniach.⁶

Nová dráma rezignovala na formálnu aj obsahovú ucelenosť. Dej hier nie je jednotný, gradujúci, logicky nadväzujúci, ale je digresívny, mozaikovitý, významovo pluralistický. Stráca sa jednota deja i konania postáv v čase.⁷ V Ravenhillových textoch taktó navzájom koexistuje niekoľko úrovní textu. Pričom každý čitateľ nemusí všetky odčítať a už vôbec nie si ich významovo prepojiť. Napr. v dráme *Faust (Faust je mŕtvy)* existuje rovina vzťahu hlavných postáv Alana a Peteho, rovina komentov zboru, ktorá väčšinou načrtáva rôzne metafyzické otázky súvisiace s dejom, či prehistóriou postáv, ďalšia rovina je rovina hádaniek, ktoré zdanlivo nesúvisia s príbehom drámy, avšak možno ich odčítať ako metaforu vzťahu Alana a Peteho a nakoniec dôležitú funkciu v texte má rovina citácií textov Michela Foucaulta, ktorý je predobrazom postavy Alana. Pre text postmoderny je príznačná prítomnosť viacerých hľadísk, pohľadov, zorných uhlov a perspektív; žiadny z nich nie je nadradený, všetky sú zrovnoprávnené a rovnako dôležité.⁸ Texty v jednotlivých rovinách Ravenhillovho *Fausta* zdanlivo navzájom nesúvisia, dokonca každý z nich môže existovať sám osebe a zachová si svoju vlastnú výpovednú hodnotu. Výsledný text drámy je vlastne konštrukt štyroch rôznych úrovní textu, ktoré sa v konečnom dôsledku navzájom významovo dopĺňajú a tvoria celok. Text tým pádom poskytuje ucelený estetický zážitok len čitateľovi, ktorý v ňom jednotlivé úrovne dokáže prečítať a významovo prepojiť.

Postmodernizmus má aj svoje ustálené symboly – zrkadlo, múzeum, knižnica, labyrint, bludisko, maska. Napr. zrkadlo ako symbol sa používa pri vytváraní dvojníka a súvisí tiež so stratou ľudskej identity v postmodernej dobe, akoby dnešný

⁵ ŽILKA, T.: *Postmoderné podoby Fausta*. In: Intertextualita v postmodernom umení. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Filozofická fakulta, Ústav literárnej a umeleckej komunikácie 1999. S. 27.

⁶ ŽILKA, 2000. S. 44.

⁷ MISTRÍK, M.: *Premeny súčasnej drámy*. Bratislava, Vydavateľstvo spolku slovenských spisovateľov 2003. S. 7 – 8.

⁸ ŽILKA, 2000. S. 49.

človek nemal dominantný smer vo svojej životnej púti.⁹ Tento symbol v prenesenom význame nachádzame u Ravenhilla v spracovaní problematiky identity. Problém identity sa u Ravenhilla skloňuje v súvislosti s krízou identity, stratou identity, alternatívnej identity, virtuálnej identity, často pracuje s vytváraním umelej identity, zamieňaním identity, hrá sa s identitou svojich postáv. Toto všetko súvisí s problémom sebapoznávania, sebadeštrukcie a sebazadefinovania Ravenhillových postáv k súčasnému svetu, k vlastnej sexualite, k svojej viere, ku kultúre, krajine, k spôsobu života, k realite. Problém identity sa vynára v súvislosti s nárastom možností voľby. Dnes, keď je možné zvoliť si čokoľvek – od miesta pobytu až po vzhľad a pohlavie, je problém identity veľmi horúci.¹⁰ S problémom identity sa stretávame v postavách Peteho a Donnyho vo *Faustovi* – tu je problém spojený s vytvorením virtuálnej identity na internete, ale tiež súvisí so psychickou poruchou či traumou z detstva, rovnako v postave Marka a Garyho v *Shopping and Fucking* súvisí s problémom sebadefinície a vymedzenia sa ku vzťahu k iným, tiež sa vynára problém vzťahu k rodičom ako trauma z detstva. V oboch textoch sa objavuje problém sexuálnej identity spojený najmä s homosexualitou. V postave Amy v *Produkte* sa rieši problém identity najmä ku vzťahu k svojej kultúre a viere. Človek Marka Ravenhilla má strach, často sa vyrovnáva s traumou z detstva a so vzťahom k rodičom, až zúfalo a bytostne hľadá lásku, vzťah a cit, ktoré by mu boli oporou v živote, a keď to nenachádza, tak nachádza uspokojenie v prázdnom sexe, matérií, peniazoch, drogách, konzume, či doslovnom prežíraní sa a utápaní v nadbytku západnej kultúry. Napriek tomu vieme, že Ravenhillove postavy chcú viac... Akoby v súčasnom svete hľadali záchytný bod – často sa konfrontujú s vlastnou vierou, unikajú pred realitou do virtuality, majú problém s vlastnou identitou (osobnosť, poslanie, sexualita, viera) a sebazadefinovaním v spoločnosti. Postavy majú často sebadeštruktívny charakter, či prejavy psychickej nevyrovnanosti až diagnózy. Konanie Ravenhillových postáv, je vždy reakciou na určité spoločenské javy či problém súčasnosti (internet, médiá, drogy, terorizmus...). Takmer vždy sa stretávame s nevyrovnanými osobnosťami, s určitou závislosťou či slabosťou (sex, drogy, alkohol). Mark Ravenhill takto podáva dvojaký obraz človeka, na jednej strane drsný, brutálny, drastický, na strane druhej citlivý, ubolený... Navonok silný, vnútri slabý. Mark Ravenhill nám ponúka rôzne pohľady, obrazy a stránky človeka. Ponúka akoby obraz človeka vo viacerých zrkadlách. Jeden a ten istý človek a pritom vždy iná identita. Tomuto princípu zobrazovania človeka môžeme hovoriť „efekt zrkadiel v skúšobnej kabínke v módnych obchodoch s oblečením“, kde nám zrkadlá ponúknu náš obraz z každej strany a aj často veľmi nepríjemný pohľad na našu „osobnosť“.

⁹ ŽILKA, 2000. S. 46.

¹⁰ POLOMSKÁ, 1999. S. 57.

Postmoderné prístupy v autorských stratégiách Marka Ravenhilla

Na Ravenhillovho človeka sme sa pokúsili aplikovať štyri osobité typy ľudí postmoderny tak, ako ich definuje poľský sociológ Zygmunt Bauman v diele *Úvahy o postmoderní době*. Hlavným symbolom postmodernej existencie je pozorovateľ. Je divákom pohodlne sediacim v kresle. Nič pre neho nie je cenným a skutočným, pokiaľ to nie je zachytené na videozáznam. Pre neho nie je rozdiel medzi skutočnosťou a jej obrazom, dokonca skutočnosť nemá šancu konkurovať s televíznou obrazovkou. V tomto zmysle sú aj Ravenhillove postavy v dráme *Faust je mŕtvy* konfrontované so súčasným svetom elektronických médií. Pete vníma svet okolo len cez objektív videokamery, len cez obrazovku a internet. Z Ravenhillom zobrazovanej problematiky médií vyplýva, že neveríme skutočnosti a zamieňame si ju s virtualitou. Výsledkom je, že súčasný človek – pozorovateľ je ochotný uveriť len tej skutočnosti, ktorej chce veriť, a skutočnosť virtuálna mu je bližšia ako skutočnosť reálna. Druhým typom je tulák. Tulák strávi podstatnú časť svojho života na ceste. Pohyb je pre neho dôležitejší ako cieľ. Trasa tuláka vzniká za pochodu a jeho život charakterizuje nepretržitá honba za zmenou. V Ravenhillových postavách môžeme tento typ definovať v túžbe postáv po neustálej zmene. Život postáv sa vymyká ustálenosti, ktorá sa pre ne javí dokonca zhubnou a nudnou. Týka sa to napr. postavy Amy v hre *Produkt*, ale aj Peteho a Alana vo *Faustovi*. Tretí typ postmoderného človeka je turista. Jeho cieľom je vyhľadávanie dobrodružstva. Turista hľadá nové skúsenosti, inakosť, najmä to, čo sa líši od stereotypu a každodennosti. Toto vyhľadávajú takmer všetky Ravenhillove postavy – nové zážitky, aj keď sú negatívne (drogy, sex). Snaha je utiecť z každodennosti, zo stereotypu, zažiť niečo nové, nezvyčajné. Postavy nechcú nudu, hľadajú skutočné zážitky. Najrozšírenejším typom postmodernej spoločnosti je hráč. Dokonca každý typ postmoderny je tak trochu hráčom, čo platí aj pre Ravenhillove postavy. S hrou je spojené riziko (aj riziko smrti – Alan, Dony). Hra nepozná sympatiu, ľútosť ani vzájomnú pomoc, preto každá z Ravenhillových postáv hrá akoby za seba, na vlastnú päsť. Ale je to len hra (aj keď sa v nej môže zomierať), nie boj. Dá sa povedať: postmoderná doba viac vyhovuje hráčom ako bojovníkom, t. j. moderných bojovníkov vystriedali postmoderní hráči.¹¹ Ravenhillov človek – hrdina je úplne obyčajný, každodenný. Napriek tomu, že jeho postavy a ich konanie môže čitateľ, či v širšom chápaní spoločnosť vnímať negatívne a odsudzovať ich, Ravenhill im nepriznáva ani negatívny, ani pozitívny náboj, neprezentuje svoj súhlas, ani nesúhlas s ich konaním, či charakterom. Ravenhill ich iba opisuje, takých ako naozaj sú: hrdinovia každodennosti, ktorá je skrytá za pozlátkom súčasnej spoločnosti. V súlade s koncepciou postmoderny Ravenhill prezentuje obyčajných ľudí, ktorí zápasia so svojou každodennosťou, prezentuje ne-hrdinov dnešnej doby. Čiže nie veľkých dramatických hrdinov charakteristických pozitívnym, či negatívnym

¹¹ ŽILKA, 2000. S. 46.

BAUMAN, Z.: *Úvahy o postmoderní době*. Praha, Sociologické nakladatelství 1995. S. 40 – 55.

charakterom, ani nie modernistického revolučného anti-hrdinu, ktorý šokuje ustálené tradície, ale súčasného ne-hrdinu, ktorý je iba taký, aký je, má ťažko opisateľný charakter a málo zreteľné činy. Jeho jedinou úlohou je vysporiadať sa zo súčasným svetom a prežiť každodennosť a užiť si.¹²

Postmoderna bezprostredne súvisí s rozvojom elektroniky, ktorá ovplyvňuje aj ďalší vývin umenia. Umelecké texty sa často tvoria prostredníctvom intermediality, čiže zapojením viacerých komunikačných kanálov na vyvolanie estetického (umeleckého) zážitku u príjemcu.¹³ Problematiku Ravenhillových médií sme už načrtli pri definícii súčasného človeka – pozorovateľa. Vo všetkých troch nami skúmaných textoch sa Ravenhill dotýka problematiky súčasných médií. V *Shopping and Fucking* je zatiaľ len načrtnutá problematika internetu, Ravenhill tu tiež spomína teóriu chaosu, ktorú však naplno rozvinie až v dráme *Faust (Faust je mŕtvy)*. Pokiaľ v týchto prvých dvoch textoch z rokov 1996 a 1997 konfrontuje Ravenhill najmä svet reálny so svetom virtuálnym, v tejto súvislosti sa zaoberá skutočnosťou a identitou človeka, tak v hre *Produkt* z roku 2005 sa už zaoberá doslovnou manipuláciou médií (napr. v kontexte problematiky terorizmu, či manipuláciou a hybnizmom, ktoré pácha na divákoch / pozorovateľoch „kliše“ hollywoodskeho filmu).

V tomto príspevku sme sa pokúsili definovať cez postmoderné prístupy špecifiká tvorby Marka Ravenhilla. Jedinečnosť jeho autorského výrazu sme podrobili optike postmoderny – jej východiskám, koncepcii, teórii, či zaužívaných symbolov. Výsledkom je konštatovanie, že Mark Ravenhill je predstaviteľom súčasného postmoderného autora, ktorý vo svojej tvorbe vedome, či nevedome vychádza z tém, problémov a javov súčasného sveta a štruktúra jeho textov spĺňa v mnohých ohľadoch to, čo môžeme nazvať princípom postmodernej tvorby.

Literatúra

BAUDRILLARD, J.: *O svádění*. Olomouc, Votobia 1996.

BAUMAN, Z.: *Úvahy o postmoderní době*. Praha, Sociologické nakladatelství, 1995.

CARLSON, M.: *Dejiny divadelných teórií*. Bratislava, Divadelný ústav 2006.

HUDEČ, V.: *Jsem cool, říká Mark Ravenhill*. www.lidovky.cz. 19. 1. 2009.

http://www.lidovky.cz/jsem-cool-rika-mark-ravenhill-djl/ln_kultura.asp?c=A090119_115339_ln_kultura_val

JENČÍKOVÁ, M.: *Teroristi prichádzajú v noci*. PRAVDA. 26. 9. 2006.

KOHÁK, E.: *Člověk, dobro a zlo*. Praha, Nakladatelství JEŽEK 1993.

¹² MISTRÍK, 2003. S. 9 – 10.

¹³ ŽILKA, 2000. S. 49.

Postmoderné prístupy v autorských stratégiách Marka Ravenhilla

- LEHMANN, H.-T.: *Postdramatické divadlo*. Bratislava, Divadelný ústav 2007.
- MISTRÍK, M.: *Premeny súčasnej drámy*. Bratislava, Vydavateľstvo spolku slovenských spisovateľov 2003.
- LACZKOVÁ, M.: *Od absurdnej drámy k postmodernej*. In: *Od moderny k postmoderne*. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Filozofická fakulta, Ústav literárnej a umeleckej komunikácie 1997.
- PAVIS, P.: *Divadelný slovník*. Bratislava, Divadelný ústav 2004.
- PLESNÍK, Ľ. a kol.: *Tezaurus estetických výrazových kvalít*. 1. vyd. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa 2008. 474 s.
- RAVENHILL, M.: *Faust (Faust je mŕtvy)*. Banská Bystrica, Drewo a srd 1999.
- RAVENHILL, M.: *Shopping and Fucking*. Banská Bystrica, Drewo a srd, 1999.
- RAVENHILL, M.: *Produkt*. Nitra, Asociácia Divadelná Nitra 2006. (Preklad pre potreby Medzinárodného festivalu Divadelná Nitra 2006.)
- SAWYER, M.: *Predstavte si Bridget Jones ako stúpenkyňu džihádu*. The Observer. 31. 7. 2005.
- ULIČIANSKA, Z.: *Momenty nádeje v drsnosti*. SME. 14. 9. 2006.
- ŽILKA, T.: *Postmoderná semiotika textu*. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa – Filozofická fakulta. 2000.
- ŽILKA, T.: *Postmoderné podoby Fausta*. In: *Intertextualita v postmodernom umení*. Nitra, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Filozofická fakulta, Ústav literárnej a umeleckej komunikácie 1999.

