

RADMILA ADAMOVÁ: HOLKY ELKY

(2005)



Témata mezilidského odcizení, honby za krásou, mediální slávou, penězi a zároveň zoufalé volání po lásce (často lesbické) ve svých hrách zpracovává Radmila Adamová (* 1975). Jejími hrdinkami bývají ženy, které se ocitají ve zvrácených situacích, vystaveny nelítostným zkouškám a konfrontaci s běžným životem, čímž autorka demaskuje zrůdnost takové existence. Zpravidla jsou oběťmi přetechizované a eticky vyprázdněné společnosti a v klíčových okamžicích selhávají: zvrácená se jeví účastnice reality show Anna ve hře *Little Sister* (prem. 2008), která soutěž neopustí ani kvůli sestřině pohřbu. Hrůzu vyvolávají také hrdinky lehce hororové hry

České kuchty – super buchty (prem. 2010), které během benefičního pečení navštíví přízrak kamarádky zabitě vlastním manželem.

Adamové nejuváděnější hra *Holky Elky* je zasazena do prostředí povrchního a tvrdého světa současného modelingu. Autorka text rozdělila na dvě relativně samostatné části, přičemž druhá část rozvíjí příběh jedné z postav části první. Hra má poměrně pevné časové určení, první díl se odehrává dopoledne, druhý večer. V „dopoledním“ dějství v ateliéru vystupují tři modelky označené jako E1, E2, E3 a fotografka, „večerní“ dějství popisuje setkání E3 s nemohoucí matkou a její ošetřovatelkou, poté s agentkou, na níž je E3 psychicky i materiálně závislá.

Na začátku prvního dějství modelky E1 a E2 během neustále prodlužovaného čekání na fotografku zapředou hovor o banalitách, v němž vše využívají ke konkurenčnímu boji a umělému dokazování vlastní profesionality a „neprofesionality“ okolí. Latentní konflikt postupně přerůstá v otevřenou hádku, kterou přeruší příchod třetí adeptky, zdánlivě nejsebevědomější a nejotevřenější – E3. V následné debatě se vyjevuje povrchní vnímání světa, který určují věčné týrání těla, čekání a nejistota, světa, jenž je závislý na „vlivných“ kontaktech a bezohledné honbě za úspěchem. Konkurenční chování se projevuje i tím, že dívky odmítají odhalit pravou identitu a navzájem se sobě představují stejným jménem Ela. Jejich názory a chování reprezentují svět zcela zvrácených hodnot. Zatímco jedna z modelek považuje interrupci za formalitu, již je možno podstoupit o polední přestávce, pro druhou znamenají zásadní problém pupínky na obličeji, kvůli nimž může ztratit zakázku. Závěr první části hry pak kriticky odhaluje naprostou nesmyslnost všech

dívčích nadějí, sporů i malicherných bojů: když se konečně přistoupí k tvorbě snímků, fotografa dívky paradoxně oblékne do bílých kombinéz s kapucou, které zakrývají tělo i tvář.

Ve druhé části se autorka zaměřila na soukromý život jedné z modelek, který situovala do její garsonky. Zatímco E3 šňupající kokain v úboru dominy očekává svou agentku, ošetřovatelka nečekaně přiváží dívčinu matku, upoutanou na invalidní vozík, která se touží s dcerou po letech setkat. Hrdinka však nejeví zájem, nejen proto, že nežije šťastným rodinným životem, jak matce líčila v dopisech, nýbrž i proto, že to byla právě matka, která ji v dětství obětovala modelingovému průmyslu. Symbolem jejího dětského traumatu se stávají lentilky, které jako dítě propagovala, ale nesměla jíst, a jimiž nyní hystericky zasypává sebe i téměř bezvládnou matku. Agentka, jež je zároveň její milenkou, „pasákem“ i jakousi náhradní matkou, posléze nachází E3 psychicky vyčerpanou, zfetovanou a téměř udávenou lentilkami a musí ji donutit k poslušnosti výhrůžkami i násilím. E3 se tedy zklidní a připravuje se na „zakázku“, v níž má sloužit spíše jako prostitutka. Matky se zcela zřekne a s její ošetřovatelkou je prohlásí za vtíravé bezdomovkyně. Hru uzavírá scéna, v níž ošetřovatelka drží mrtvou matku v náručí mezi dveřmi, jimiž chce E3 s profesionálním úsměvem odejít z bytu, aby opět nastartovala svou kariéru.

Každý oddíl hry je situován do jiného časoprostoru a dílo lze svým způsobem vnímat i jako konvolut dvou aktovek. „Dopolední“ část se odehrává v neurčitém bílém ateliéru (bílá je předepsána jako základní barva včetně rekvizit, v závěru ji poruší jen černý nápis „ele“: „přepis“ francouzského zájmena „elle“ – ona, ale také název známého módního časopisu). Existenciální neurčitost prostředí zesiluje i postupně narůstající nejistotou postav – co se zprvu jeví jako obligátní modelingová práce, ukazuje se čím dál víc jako nekonkrétní a možná i nedostupný úkol. Z chování dívek lze vysoudit pokřivený postoj k životu, který vyplývá z popření identity (dokládá to nejen zatajování jmen, ale i vymyšlení falešných skutečností). Tři dívky v izolované místnosti představují tři konkurentky, jejichž jednání vyjadřuje příznačný způsob boje o pozice a přelévání sil tvorbou nejrůznějších koalic a aliancí, symbolicky tři životy vržené na svět, v němž se absolutně nedokázaly zabydlet. Zpočátku se autorka pokouší odlišit postavy charakterově, posléze je všechny navzájem připodobní, jako by svět, do něhož patří, specifika vylučoval. Dramatický časoprostor hry i charakteristiky postav se tak stávají znakem dnešního vyprázdněného a spotřebního života a obrazem lidí zbavených identity.

Přestože zde modelka představuje esenci ženské krásy bez schopnosti myslet a skutečně žít (tedy jen jakýsi derivát ženy či člověka), ve druhé části hry autorka dává hrdince možnost znovu nalézt svou identitu, „polidštit“ se setkáním s matkou. Matčina přítomnost se však naopak stane spouštěčem dívčiny sžírající retrospektivy, neboť matka přehnanými ambicemi zničila její dětství. Stávající modelčin život ve lži, život beze smyslu a všestranná krutost, jíž je vystavena

(a kterou autorka jen výjimečně ředí humornými okamžiky), ovšem relativizuje viníka a obětí a uzavírá téma hry nekompromisně do jakéhosi kruhu – konzumenti svými potřebami udržují v chodu moc reklamního průmyslu, který v nich stejné potřeby znovu probouzí.

I přes odlišná prostředí a komunikační situace v obou dějstvích hra působí kompaktním dojmem. Nahlíží totiž konkrétní osud nejprve v jeho veřejné prezentaci, poté v soukromém prostředí. Adamová tak konfrontuje jakousi vnější, veřejnou, „denní“ identitu dívky, která je uměle krásná, vynuceně úspěšná a otrocky připravená obětovat se kariéře (včetně chladnokrevné schopnosti likvidovat konkurentky), s její podobou „večerní“, tedy soukromou, vnitřní. Tato odvrácená poloha modelčiny života je zobrazena ještě hrůzněji: dívka působí jako poloviční prostitutka oddaná své sadomasochistické agentce a jako těžce narušená osobnost, která není schopna promluvit s vlastní matkou. Zcela tak popírá možnost mezilidského vztahu a citu, který by určovaly jiné než přísně obchodní a odcizené vztahy.

Fakt, že modelky jsou vystaveny neustálému čekání, zde nastavuje určitou paralelu s absurdním divadlem, kde čekání symbolizuje existenciální úzkost ze života (především s Beckettovým *Čekáním na Godota*). Podobně i zde hra s časem představuje jeden z motivů, přítomný spíše latentně: čas totiž znamená žití, tedy stárnutí a umírání, což je veličina, kterou uměle úspěšný člověk nemá a neuznává („*Nerozhoduj o svém čase... asi nikdo z nás,*“ říká agentka, 46). Čekání tu slouží také jako katalyzátor povah. Dívky postupně odhalují, že jsou schopny v boji o práci použít i výhrůžku smrtí: E1 se obává, že ji kolegyně otrávil; E2 plánuje vraždu, když se chystá na potrat – lidský život je tak v tomto světě už od zárodku považován za překážku na cestě za štěstím, kterého lze dosáhnout jen vyděláváním peněz a trvalou koupěschopností člověka. Všechno toto jednání symbolizuje neživé, zmrtnělé životy žen v módním průmyslu, přeneseně i lidí v postmoderním světě.

Paradoxně i focení samé, které pro modelky představuje doklad kariérního úspěchu a kvůli němuž byly schopny všeho, jakýsi vysněný ráj „hvězd“, se ve výsledku obrátí ve svůj protiklad – modelky jsou vyfotografovány zcela zahalené, což jízlivě podtrhuje jejich odlidštění, unifikaci a vzájemnou zaměnitelnost. Neosobnost postav zdůrazňuje i nenormální, nevyvážený jazyk modelek, který kontrastně kombinuje naivní, přihlouplé vyjadřování s mluvou poznamenanou těžkými psychickými propady a ostrými, nenávisnými odsudky okolí.

V dramatech Radmily Adamové je práce, kariéra a věrnost firmě vždy dovedena ad absurdum. Zapojení do nějakého obchodního vztahu se rovná masochistické praxi, již se hrdinky také někdy oddávají: ve druhé části se tak zásadně mění pohled na E3, která je ukázána jako troska frustrovaná hladem a samotou, zcela závislá na agentce („investorce“) a droze. Autorka pohlíží na tyto ženy jako na oběti kultu krásy a dokonalosti – hrdinky se snaží naplnit představy někoho jiného a ztrácejí svou osobnost, neustále někým ovládaný, pracovně i soukromě. Až na výjimečné

záblesky sebereflexe („E3: *Nemáš pravdu, mamka by mě nikdy... / E2: Nedělej, že nevíš, jak se drezurují zvířata v cirkuse. Metoda cukr a bič*“, 14) jsou hrdinky zcela podřízené a jakoby mentálně otupělé. Přichází-li od některé z nich revolta, potlačuje ji rebelující téměř vzápětí sama. Postavy modelek Adamová konstruuje jako svého druhu loutky bez vlastní identity. Na druhý pól pak staví ambiciózní matky, ženy-vykořisťovatelky a obchodnice bez duše, které své „objekty“ pouze využívají (agentka zaplatila E3 plastické operace, a tím z ní učinila svůj výrobní prostředek). Žena v jejím podání tak zobrazuje ohrožený druh, jenž jako by usiloval o vyhubení sama sebe.

Szíravou kritikou submisivního pojetí ženy se hra přiřazuje do ranku feministické dramatiky, která obligátně reflektuje motivy spjaté s modelingem a reklamou, sociální degradaci ženy a její společensko-ekonomické ponižování (diety, tělesný vzhled, bytí jako pouhá vnějšková prezentace, nakupování, žena jako objekt reklamy). V českém prostředí se obrazem ženy v mediálním světě zabývají například *Barbíny* (2005) Ivy Klestilové (Volánkové) a Valerie Schulczové, okrajově i hry Lenky Lagronové. Zobrazováním syrové a zvrácené reality hra částečně spadá i do širšího okruhu tzv. coolness dramatiky, která využívá prvky násilí, hnusu a společensky podrývací nekonformnosti.

Ukázka

E3: Obojek nosím kvůli tobě.

AGENTKA: No dobře, ale to je přece něco jiného... Tak máš obojek. Ti sluší, no, tak co mám dělat, že se mi tak líbíš... ale to je všechno, slyšíš, to je všechno... já tě mám ráda... chci pro tebe jen nejlepší... jednou pochopíš, jednou mi budeš vděčná!

E3: Ano, mám obojek... ano, budu vděčná. Cha.

AGENTKA: Nikdy jsem tě neuhodila.

E3 *pojídá lentilky z podlahy.*

AGENTKA (*bije ji*): A přestaň se cpát tou čokoládou! Nežer! Slyšíš! Nežer!

E3: Nemáte právo!

AGENTKA: Nemám právo? Nemám právo? Podívej se, já ti teď řeknu následující bez obalu. Pořád kolem tebe chodím po špičkách. Čekám, až princezně docvakne samo. Ale ono asi nedocvakne... Podívej, já právo mám... mám právo, největší právo ze všech lidí... Kdo ti dal na nový zuby? Kdo ti pořídil kozy? Já jsem do tebe co? No? In... ve... sto... va...

E3: La.

AGENTKA: Správně. Investovala. Nedívej se tak na mě, prosím tě, vzájemný sympatie teď hodíme stranou, ty sem netahej. Sama mi slibuješ, jak mi všechno vrátíš... jak mi vrátíš moje investice... tak já se tě teď ptám, kde jsou moje investice? A víš, kde teď jsou? Sjetý se válí v kupě čokolády! Jestli tě teď skopu, tak jenom hájím svoje zájmy!

E3: Ne... Ano.

(42–43)

Vydání

Holky Elky, Větrné mlýny, Brno 2007.

Národní divadlo moravskoslezské, Ostrava 2006 (neautorizovaná inscenační úprava Štěpána Pácla a Marka Pivovara).

Překlady

Anglicky (2007): *The Elle Girls*, přel. Michaela Pňáčková.

Německy (2007): *Elle-Girls*, přel. Henning Schlegel.

Uvedení

Premiéra 28. 5. 2006 – Divadlo Letí – Eliadova knihovna v Divadle Na zábradlí v Praze, režie Martina Schlegelová a Marie Špalová.

Další uvedení:

28. 10. 2006 – Národní divadlo moravskoslezské Ostrava – Divadlo Antonína Dvořáka, režie Štěpán Pácl.

Ceny

Cena Evalda Schorma, 2005.

Reflexe

Dialog je svižný, zní výborně a všechny tři herečky propůjčují svým postavám pohyb, který realistické zobrazení typických návyků a stereotypů modelek mixuje s ironií a groteskou. Chytrá byla sama autorská volba hrdinek: jsou to jednak začátečnice, jednak patří do davu bezejmenných provozovatelek svého řemesla. Pod lesklým pozlátkem se účinně prozrazuje jejich ubohost a hloubka jejich zotročení.

Milan Uhde: „Lesk a bída modelek“, *Divadelní noviny* 2007, č. 6, s. 7.

Mezi dívkami panuje rivalita, pro diváky však jejich hysterický zápal a nadšení představuje velmi dobrou zábavu. Ve druhé části inscenace se obraz i atmosféra výrazně promění. [...] Mizí bryskní humor nezávazných žertů o modelkách a nastupuje snaha (možná až příliš názorná) poukázat na hlubší lidské problémy, které s sebou nese banální pozlátko světa krásy. Dvě naprosto odlišné poloviny ale nejsou nespojitě, zejména skrze herečky samy dochází k výraznému propojení obou pohledů.

Petr Christov: „O idolech a hrdinech dnešní doby“, *Divadelní noviny* 2006, č. 13, s. 7.

Slovo autorky

Lze nalézt u Tvých her nějaké společné rysy?

Určitým rysem je úzká souvislost mezi formou a obsahem, jak je hra napsaná, má přímou souvislost s tím, o čem vypovídá. To, že *Elky* mají dvě formálně rozdílné části, není nedostatek, ale záměr, jde o rub a líc. Experimentovat s formou mě baví [...]. Jsou to hry modelové,

reflektují současný svět, i když jsou postavy často většinou ženy, nejsou čistě „ženské“, muže z nich občas pěkně mrazí.

„Holky Elky a ty ostatní“ (rozhovor vedla Jitka Šťávová), *Rozrazil* 2007, online: www.vetrnemlyny.cz/rozrazil/sch2007-03.html [přístup 1. 12. 2011]

Bibliografie ohlasů

STUDIE: J. Vostrý, *Disk* 2007, č. 20, s. 6–23.

RECENZE: P. Christov, *Divadelní noviny* 2006, č. 13; J. P. Kříž, *Právo* 3. 11. 2006; J. Adámek, *Svět a divadlo* 2006, č. 5; T. Vokáč, *A2 kulturní týdeník* 2006, č. 31; M. Uhde, *Divadelní noviny* 2007, č. 6; Z. Mildeová, *OstravaBlog.cz* 12. 1. 2007; P. K. Klár, *Divadelní noviny* 2010, č. 2.

Marta Ljubková