

Cez revolúciu k novému svetu – podoba utópie a jej vplyvy na dramatickú štruktúru v hre Nadčlovek (1928) od Jozefa Závodného

Hana Lacová

LACOVÁ, H.: A New World Through Revolution – On Utopia and its Influence on the Dramatic Structure in Jozef Závodný's Play *Nadčlovek* ([Overman] 1928)

SLOVENSKÁ LITERATÚRA, vol. 69, 2022, no. 3, pp. 224-238

DOI: <https://doi.org/10.31577/slovlit.2022.69.3.2>

ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4495-1401>

Key words: dramatic character, dramatic plot, dramatic dialogue, utopian theme, revolution

The article presents an interpretation of Jozef Závodný's (1899 – 1969) play *Nadčlovek* ([Overman] 1928). The dramatic text deals with a utopian topic of revolutionary change of the world through technological invention. In spite of the fact that the play was staged in 1928 by Slovak National Theatre in Bratislava, it remains largely forgotten. The article outlines the way in which Závodný's text builds its dramatic dialogues and models its characters and plot. At the same time, the contribution aims at specifying utopian motifs the play employs and strives to show the ways in which these influence the dramatic structure. The author of the contribution also provides an overview of the possible sources of inspiration (avant-garde art, film, political theatre, socialist ideology, Christian concepts) that resulted in play's employment of multiple textual strategies and the principle of hybridisation on multiple levels (genre, characters, plot). The play accentuates political and ideological messages and this has a significant bearing on the dramatic dialogue and the category of the dramatic persona. The characters in the play are reduced to promoters of political beliefs and dialogues are narrowed down to presenting the utopian vision and as such lose their dramatic potential.

Profilovanie slovenskej profesionálnej divadelnej scény v Bratislave v dvadsiatych rokoch 20. storočia komplikovali spoločensko-politické okolnosti i nerozvinutosť viacerých aspektov divadelného života.¹ K skvalitneniu repertoáru činoherného divadla malo prispieť obsadenie postu dramaturga,² ale aj vyhlásenie súťažných súbehov na pôvodné hry. Andrej Mráz v časopise *Slovenské pohľady* v roku 1928 napísal:

„Družstvo SND pomerne dosť horlivo vypisuje súbehy na pôvodné dramatické práce. Súbehy tieto skončili sa doteraz vždy bezúspešne. Počet zaslaných hier na súbeh nebýval síce malý, ale kvalitatívne a hodnotou súbehy tieto vždy sklamaly. Členovia jury bývajú pravidelne v rozpakoch, či možno udeliť niektorej hre cenu, alebo všetky práce odmrštiť. Ten istý prípad opakoval sa i pri poslednom súbehu. Skoro z dvoch desiatok hier ledva mohli byť odmenené dve. Závodného Nadčloveka a Stodolov Modrý Encyan“ (Mráz 1928: 548).

Hru *Nadčlovek* (1927), ocenenú v súťaži, uviedlo Slovenské národné divadlo premiérovou 27. januára 1928 v réžii Janka Borodáča (ktorý stvárnil v inscenácii aj hlavnú postavu). Noticka v dobovej tlači avizovala „hru sociálnu, myšlienkovú hlboko filozofickú“ s „ľuďmi budúcnosti“ (Kultúrna kronika 1928). Autor hry, lekár Alexander Jozef Závodný (1899 – 1969), študoval medicínu v Budapešti, Brne a Bratislave. V lekárskej praxi sa zaoberal duševnými a neurologickými chorobami, neskôr učil na zdravotníckej škole. Príležitostne písal krátke prózy (Kročánová 2019a: 148). Pomerne rozsiahla hra *Nadčlovek* v štyroch dejstvách sa zachovala len v podobe divadelného scenára (inscenačnej knihy)³ a jej celý text nebol doposiaľ publikovaný.⁴

Hra prináša exotický námet ničivého vynálezu „polarizátora“, pomocou ktorého hlavná postava Ivan Hrozný, slovenský vynálezca spod Tatier, „na častice rozkladá“ európske inštitúcie s vládnymi predstaviteľmi, aby tak nastolil nový, spravodlivejší svet pre masu doteraz utláčaných, obyčajných ľudí. Toto dejinné dianie sa rodí vo vedcovej pracovni na Štrbskom Plese, pričom hra je časovo situovaná do budúcnosti, do „päťdesiatych rokov“. Z chronotopu a naznačeného

1 Podrobný a komplexný záber do tejto problematiky prináša Zdenka Pašuthová v kapitole Činoherné divadlo v rokoch 1920 – 1932 v publikácii *Dejiny slovenského divadla I.* (Pašuthová 2018).

2 Prvým dramaturgom v Slovenskom národnom divadle bol Tido J. Gašpar (1925 – 1927), následne Ján Borodáč (1927 – 1928) a A. Mráz (1930) (Pašuthová 2018: 173).

3 Režijná kniha je uložená v archíve Slovenského národného divadla v Bratislave, signatúra 2424/1. Pôvodný text drámy bol pre účely tohto príspevku prispôsobený súčasnej jazykovej norme. Číslovanie strán v inscenačnej knihe pri každom dejstve začína od čísla 1, preto pri citátoch z hry uvádzam číslo dejstva a následne stranu.

4 Prvé dejstvo je zaradené v *Antológii slovenskej drámy 1920 – 1948* (Garay Kročánová 2019a: 138–148).

226 registra motívov vyplýva, že Závodného dráma prekračuje hranice realistického základu a usiluje sa o moderný žáner s utopickým námetom.⁵

V českej medzivojnovej literatúre existovala silná línia populárneho „utopického písania“, ktorú – podobne ako v prípade J. Závodného – tvorili prevažne menej známi a príležitostní autori. Ich ambíciou bola, ako uvádza Jakub Machek v kontexte výskumu populárnej kultúry v českom prostredí, originalita námetu a presadenie vlastného konceptu novej reality: „Zpočiatku je vedena svobodným tvůrčím rozmachem, ale když začne načrtávat představu o budoucí společnosti, proměňuje se v neživou, statickou doktrínu. Většina autorů beletristických utopií má mnohem větší zájem o sociální a politické aspekty své práce, než o ty beletristické, které považuje za pomocné, za technickou záležitost, jak zaujmout a přitáhnout čtenáře“ (Machek 2012a: 69). Zároveň platí, že časť utopií sa sústreďuje na zachytenie procesu premeny a vzhľadom na dejovú dynamiku a epickosť ich možno posudzovať optikou dobrodružnej literatúry: „Líčení uskutečnění utopie nabízí dostatečně atraktivní příběh, plný zvratů, hrdinů, bojů, osudových žen a jiných oblíbených propriet dobrodružné literatury. Záleží jen na autorovi, nakolik obratně dokáže ve sledu vyprávění prezentovat vybojovávaný utopický svět“ (Machek 2012a: 71). Viaceré z týchto zistení možno aplikovať aj na hru J. Závodného *Nadčlovek*. Za základ deja si dramatik zvolil „proces premeny“ a pri jeho rozvíjaní uplatnil postupy dobrodružnej literatúry (fantastický ničivý vynález, vzťahový trojuholník, falošná identita a následný útek antagonistu s ukradnutým návodom na vynález, neúspešné prepadnutie, zajatie hlavnej postavy a hrozba smrti). Zapojenie týchto epických a dobrodružných prvkov do dramatickej štruktúry je však v konečnom dôsledku problematické.

Podriadenie štruktúry postáv a dialógu utopickej myšlienke

Na úrovni postáv sa v hre *Nadčlovek* realizuje schematická redukcia. Postavy podliehajú zámeru utopického konceptu, sú nepsychologizované, kategorizované na kladné a záporné (kladné postavy – Ivan, jeho pomocníci, vojak; záporné postavy – špión Nikodém, Ivanova manželka Eleonora, sudca). Torzovitosť vedľajších postáv sa prejavuje v ich zameniteľnosti (postavy vznikajúceho vládného direktória Baglioni, Porten, Ehrmann). Centrálnou postavou je Ivan Hrozný, ostatní preberajú významy a symboliku z biblického kontextu (Ivan – predestinovaný spasiteľ, jeho nasledovníci Peter – skeptik, Pavol – optimista, nepriateľ Nikodém – blúdiaci, žena Eleonora – pokušenie, sudca – starý svet a podobne). V hre preto chýba plnohodnotná sieť dramatických postáv s vlastnými významovými

5 V takomto tematickom zacielení patrí hra J. Závodného medzi nevelký korpus slovenských hier, ktoré v rozličnej miere pracujú s utopickým námetom: *Tragédia Zeme* (1922) od Jarka Elena (J. Kaisera), *Meteor* (1945) od Petra Karvaša, *Koniec* (1948, knižné vydanie a inscenovanie 2001) od Júliusa Barča-Ivana a *Poslední a první* (1949) od Juraja Váha. Podobnosť s drámou *Nadčlovek* v téme revolúcie a zápasu starého a nového sveta je možné hľadať aj v drámach *Dva světy* (1924) od Jána Roba Poničana a *Plamene* (1928) od Emila Ruska. Hra *Dva světy* je obrazom zápasu starého a nového sveta, hra *Plamene* prináša ideu revolúcie a novej spoločnosti. Hru J. Závodného možno tiež vnímať ako predobraz, zárodok hry *Neznámý* od J. Barča-Ivana. Spája ich izolovaný priestor, jednotlivec transcendentálnej povahy a jeho potenciál podniknúť zmenu (spoločnosti, obyčajného človeka), pričom J. Barča-Ivan túto ideu posunul do roviny abstrakcie. Hra *Nadčlovek* teda v niečom predznamenáva tendenciu filozofických hier zo štyridsiatych rokov (J. Barča-Ivan, P. Karvaš, J. Váh).

kontextami. Postavy sa v rámci tejto typovej štruktúry nevyvíjajú, majú ilustratívnu alebo symbolickú funkciu.

Z funkčných dôvodov utopickkej štruktúry nastáva motivovaný prerod len u Ivana, ktorý musí dospieť k rozhodnutiu uveriť svojmu poslaniu vyvoleného vodcu. Nemotivovaný, záračný prerod prebieha u Nikodéma, ktorý ako zástupca opačného tábora má u zástancov starého sveta modelovať možnosť „obrátienia sa“ v prospech utopickkej myšlienky. Ivan má v texte naznačenú svoju prehistóriu, prechod od ateistického, racionálneho vedca k presvedčenému kresťanovi, čím sa podčiarkuje jeho predestinácia do roly novodobého spasiteľa („*bol som takmer ateistom, veril som len vo vývoj*“, 1: 111), ako aj rozriešenie ideového konfliktu dvoch zdanlivo opozičných domén, moderného vedecko-technického pokroku a tradičnej kresťanskej viery, prostredníctvom harmonického spojenia.

Hra potvrdzuje nový typ hrdinu v dráme, o ktorom píše Dagmar Garay Kročanová: „V súvislosti s témou moci a manipulácie v organizovanej spoločnosti sa objavuje nový typ postáv (hrdinov i zlosynov) – vedec, vodca más, diktátor, anarchista, politik“ (Garay Kročanová 2019b: 310). Obraz Ivana, geniálneho slovenského vynálezcu, utváraný prevažne externe prehovormi ostatných postáv, v sebe kumuluje rôzne konotačne známe charakteristiky a označenia odvíjajúce sa od autorít na odlišných úrovniach spoločenských štruktúr až po transcendentálnu podstatu opierajúcu sa o kresťanský koncept. Pri utváraní tejto postavy z rozličných prototypových vzorov sa uplatnil princíp hybridizácie. Projekciou ako otec, vodca, vládár, génius, veliteľ, doktor, učiteľ, Nietzscheho nadčlovek, pastier, spasiteľ, mesiaš, Ježiš, najväčší syn národa a ľudstva („*lekár pri chorom kolektíve ľudstva*“, 3: 3; „*tvoja sila tá robí obrom a tvoja vôľa pre blaho ľudstva tá robí jeho otcom a vodcom*“, 1: 7) približuje autorský subjekt utópiu „ideálneho vodcu“ na báze známeho a cudzieho. To spôsobuje, že Ivan je postava univerzálna, idealizovane typizovaná, modelovaná ako duchovný pastier (zmierlivosť, povznesenosť, pokoj v prejave, schopnosť konať „zázraky“, čím sa značne subjektívizujú deštruktívne zásahy vynálezcom).

Postavy pomocníkov sú Ivanovými rezonérmi. Odlíšiteľný je len Peter, ktorý v úlohe skeptika ponúka pochybnosť ako priestor na dialogickú konfrontáciu, vyjasňovanie postojov a postupov v rámci utopického riešenia („*rozum celého sveta sa nenapchá do šiestich hláv*“, „*ktorý bude musieť siahnúť po starých metódach, aby sa nerozsypano stádo*“, 3: 1). Funkciou antagonistických postáv je formovať obraz Ivana cez jeho dilemy a konanie, pričom podriadenie sa utopickému konceptu aj tu prevažuje pred utváraním plnohodnotných protivníkov.

Konflikt v hre vychádza z ideových princípov – minulosť verzus budúcnosť (Nikodém – Ivan), osobné verzus nadosobné (Eleonora – svet). Postava francúzskeho agenta Nikodéma Duboisa⁶ má zástupnú funkciu za nepriateľský tábor („*poblúdených Nikodémov je mnoho a na ich strane je tábor kartelistov*“, 4: 13). Svojím konaním produkuje opakovanú (epickú) zrážku s Ivanom (ako zástupca starého

6 Meno Nikodém má pôvod v gréčtine, znamená „národný hrdina, víťaz národa“. Svätý Nikodém bol prominentný Žid v čase Ježiša Krista, farizej, ktorý však nebol odporcom Ježiša Krista, naopak, sám sa usiloval pochopiť učenie, ktoré Ježiš priniesol. Ježiš ho nazýval učiteľom Izraela. Jeho meno sa objavuje neskôr v niektorých apokryfných spisoch, napríklad v Acta Pilati, ktoré v 16. storočí vyšli pod názvom Nikodémovo evanjelium.

228 sveta ukradne návod na zostrojenie vynálezu, vyvolenosť Ivana chce zrušiť demaskovaním falošnosti jeho úmyslov, má ambíciu vďaka kópii prístroja prevziať moc nad svetom). Na utváranie jeho obrazu sú použité známe prívlastky Judáš, satan, poblúdený. Záverečné náhle podvolenie sa je afirmáciou zázračnej a kresťanskej cnostnej podstaty Ivana a verifikovaním správnosti ponúknutého utopického riešenia sveta („*Blúdil som... Odpusť mi, zostanem navždy s tebou...*“, 4: 14). Potenciál Nikodéma ako jediného hýbateľa deja a strojcu určitého dramatického napätia je však týmto aktom anulovaný, čiže dramatická forma sa opäť podriadiuje utopickej štruktúre. Projektovanie antagonistu a opačného tábora cez „sprisahanie“ je jedným z postupov dobrodružného žánru.

Jediná ženská postava v hre, Ivanova manželka Eleonora, pri ktorej sa uplatňuje diskriminačný postoj (či už konzervatívny, alebo odvodený od predstáv futurizmu), že revolúcia je mužskou záležitosťou („*nebuďte taká zvedavá, to rozriešia muži*“, 4: 10), slúži ako prekážka v Ivanovej dileme na osi osobné a nadosobné. Viaže sa na ňu len triviálna sentimentálno-romantická zápleтка o nevere a zrade žiarlivej a osamelej družky. Motivácia jej konania je v citovej rovine, je objektom prvoplánových stereotypov a negatívnych konotácií o žene (naivná, vypočítavá, rozmaznaná, emocionálne nestabilná). Podobný obraz ženy odvádzejúcej pozornosť muža od poslania je prítomný v dráme *Dva svety* (1924) od Jána Roba Poničana (1902 – 1978). Naopak, Emil Rusko (1900 – 1961) v hre *Plamene* (1928), zrejme inšpirovaný aj filmom *Metropolis* (1927) od Fritza Langa (1890 – 1976), dáva ženskej hrdinke v procese premeny sveta kľúčovú rolu vodcu.

V hre sa uplatňuje viacero kontextov: kontext postáv (Ivan, pomocníci, Eleonora, Nikodém), kontext východiskovej sociálne rozdelenej spoločnosti („slabí“, obyčajní ľudia, robotníci, masa verzus „silní“, kartelisti, politická a hospodárska elita), kontext spoločnosti po premene (priaznivci premeny a ich odporcovia, ktorí si neprajú zmenu) a kontext ideálneho vodcu a vlády.

Dialogické plochy v hre sú dvojakého charakteru – tie, ktoré sa viažu na situačné dianie a vzťahovú konfrontáciu postáv, a tie, ktoré predostierajú divákovi utopickú tému. Repliky prvého typu neraz slúžia len ako expozícia k uvedeniu utopickej sekvencie (napríklad pochybnosť postavy Petra o prepustení antagonistu Nikodéma na začiatku štvrtého dejstva vedie k úvahe, aký je pomer síl medzi zástancami spoločenskej zmeny a odporcami nového sveta).⁷ Vzhľadom k daniu sú tieto repliky popisné, utvárané epickými, nie dramatickými situáciami, a vzhľadom na tému premeny sveta sú ilustratívne.

Etapy sprostredkovania utopickej vízie v prehovoroch postáv možno ideovo rozčleniť nasledovne: 1. uvedenie príčin a zadefinovanie zdroja súčasného nepriaznivého stavu sveta, 2. legitimizácia násilného zásahu ako jediného východiska a konštrukcia perspektívneho nového usporiadania, 3. realizácia zásahu a aktuálny stav premeny sveta, dosah a dôsledky zásahu, 4. perspektívy do budúcnosti a metodológia ďalšieho postupu v završovaní premeny.

Dialogické prehovory postáv naviazané na utopickú tému tvoria spolu súvislý textový celok s uplatneným výkladovým postupom. Pri výstavbe týchto replík nie je splnené kritérium antinómie, ktoré je nutnou podmienkou pre vytvorenie

7 Načrtnutá vyváženosť síl „polovica k polovici ľudstva“ slúži ako externý zdroj napätia, ktorý indikuje, že finálny stret táborov v záverečnom dejstve je vyrovnaný a zatiaľ nerozhodnutý.

dramatického napätia. Účastníci dialógu sa zhodujú v téme a hovoria v jednom významovom kontexte až do tej miery, že úplná zhoda mení ich rozhovor v rámci dramatickej štruktúry na zbytočný:

„Baglioni: [...] Faktom je, že demokracia zlyhala... Po jej nábehoch na pevnú pôdu narazila na skaly večnej ľudskej márnomyseľnosti a sebeckta a potopila sa... Na miesto korunovaných a rodových jedincov došla ešte horšia vláda: vláda žltého kovu! Žlté nebezpečie... Ale nebezpečie dospievajúceho ducha mu je trňom v päťach... Mysle sa vzbúrili a nedajú sa viac utíšiť nikomu z radov peňažnej a rodovej aristokracie... Milióny ľudí po celej zemeguli čakajú na aristokrata ducha, ktorý ukáže tú pravú cestu žitia dvom miliardám ľudí... Ľud nechce viac vlády nad sebou, ľud chce opravdivých vodcov. Bez každého lichotenía Ivanovi musím zistiť, že za dnešných okolností jedine on môže zjednať poriadok. Sme šťastní, že si nás pozval za svojich spolupracovníkov... Vynasnažíme sa, aby sme si jeho dôveru zachovali aj pre budúcnosť...

Porten: Širšieho rozhladu na svete nemá nikto, než ho máš ty [Ivan – poznámka H. L.], a odo dneška spolu s tebou aj my... Sám osud ti dáva do rúk opraty všeludstva. Ak ich neprijmeš, nič na svete nezabráni, aby sa dve vlny nenávisťou presiaknutých živlov nezrazili a nevykynožili polovicu človečenstva... Lebo nenávisť na oboch stranách nemá hraníc... Je to úžasná sociálna kríza planéty a v tomto chaose niet na celom svete mimo teba jedinej hlavy, ktorá by posvietila stáby maják na rozbúrené more myslí, aby im dala nádej na záchranu...“ (2: 4-5).

Vety v replikách sú tézovité, zafažené pátosom a prepiatosťou, hromadia sa v nich figúry, trópy, expresívne slová, ktorými sa ilustruje vypäté prežívanie, dramatickosť situácie či významnosť informácií. V replikách sa uplatňujú znaky a postupy rečníckeho a publicistického štýlu (kombinácia znakov prevzatých z útvarov politickej reči, náboženskej kázne, obrany, dišputy a dobového jazyka subjektívnych publicistických žánrov). Dominantnou funkciou dialógu nie je utvárať dramatické postavy a dramatický dej, ale poskytnúť platformu na manifestáciu utopického konceptu prostredníctvom výkladu, argumentácie, obrany, exemplifikácie, významového a postojového vyjasňovania. Manifestačno-persuazívny zámer textu je povýšený nad jeho umeleckú funkciu.

Neskúsenosť autora ako dramatika sa v hre prejavila na úrovni kompozície a kompaktnosti textu ako dramatického útvaru v nedôslednom modelovaní postáv, v konotačnej šírke Ivanovej postavy (meno po ruskom absolutistickom panovníkovi, predobraz v Ježišovi, nietzscheovský nadčlovek) a v naddimenzovaní výkladovej zložky oproti dramatickej zložke v prehovoroch postáv.

Dej ako rámec pre výkladovú zložku

Dejová štruktúra hry je rozštiepená na dve časti. Postavy v Ivanovej pracovni sú subjektom, dramatickou skupinou, pričom ich dialóg je zameraný na zobrazenie epickej situácie „vonku“ (pred domom, v lese, v Európe/vo svete), zatiaľ čo postavy „vonku“ (Barden, iní politici, kartelisti, dav obyčajných ľudí) sú objektom, tematickou skupinou, umožňujú vznik epickej situácie. Dej hry pozostáva z niekoľkých takýchto situácií, utváraných epickým, nie dramatickým postupom. Súbežne s minimálnym javiskovým dianím sa odohráva dej „za scénou“, o ktorom sa dozvedáme len z popisných prehovorov (útoky na významné európske budovy

230 a osobnosti pomocou prístroja, nevera Ivanovej manželky, Nikodémova krádež informácií o stroji a jeho útek do Paríža, požiar domu, rozhovor vojakov o lese plnom Ivanových stúpcov). Pri zrode „napätej situácie“ stojí prevažne vonkajší podnet (uplatnenie epického postupu), nie je dôsledkom konania postáv, čiže nejde o dramatickú situáciu v pravom slova zmysle. Napätie v hre sa neutvára v dialógu ani na úrovni významových kontextov postáv, ale umelo, aditívnym pridávaním externého diania (Nikodémov útek, požiar, Nikodémov návrat).

Prvé dejstvo popri expozícii protagonistov naznačuje možných antagonistov v žiarlivej manželke Eleonore a „prišielcovi“ Nikodémovi. Druhé dejstvo tento náznak bez ďalšieho dramatického vývinu potvrdzuje exponovaním Nikodéma ako podvodníka na úteku a rozširuje okruh Ivanových stúpcov o tri postavy, napätie v tejto časti prináša až záverečná situácia požiaru Ivanovho domu (utvorená opäť epicky). V treťom dejstve je len jedna dramatická situácia, keď sa spomedzi adorujúceho francúzskeho zástupu vynorí Nikodém a pokúsi sa o útok. Štvrté dejstvo je, čo sa týka dramatického diania, „najakčnejšie“. Prináša sled udalostí v podobe „neurotickej akcie“ (návrat antagonistu Nikodéma, zajatie Ivana a jeho stúpcov, súd a trest smrti pre Ivana, vzburá vojaka proti Nikodémovi, zlyhanie Nikodémovej techniky, oslobodenie Ivana, Nikodémovo podvolenie sa), ktoré uzatvárajú dej hry vybudovaný na schéme sentimentálno-dobrodružného príbehu. Epickým postupom je tiež záchrana hlavnej postavy prostredníctvom vyslobodenia vojakom, keď epizódna postava zásadne ovplyvní hlavný dej.

V rámci horizontálnej tematicko-dejovej výstavby je situačné dianie len rámcom pre výkladovú zložku. S ohľadom na konštruovanie utópie v dramatickom texte, cieľom prvých dvoch dejstiev hry je budovať legitimizáciu revolučného prevratu, druhé dve dejstvá (s časovým posunom niekoľkých týždňov) chcú ilustrovať nástup zmeny po zásahoch strojom polarizátora proti európskym elitám, ktoré sa navonok javia ako „zázraky“.

V prvých dvoch dejstvách je kriticky opísaná neuspokojivá súčasnosť, nespravodlivosť a nedostatočnosť aktuálneho politického, hospodárskeho a sociálneho zriadenia: „*Za dnešného rozmnožovania ľudstva starý poriadok nemá už miesta. Úžasné pokroky techniky nenasledovali pokroky sociálne. Kto sa narodil, nedoniesol so sebou len hladné ústa, ale aj práceschopné ramená... Ale ľudia si nevedeli zjednať sami medzi sebou dobe zodpovedajúce podmienky harmonického života --- Bohužiaľ, nezostáva nič, než aby sme im ich zjednali my!*“ (2: 6); „*Hriešny systém! Zabráni rukám tvoriť nové hodnoty, aby sa priepasť rozdielov lepšie prehĺbila*“ (2: 8). Je zdôraznená polarizácia sveta na dva tábory a pomenované sú aj vinník zodpovedný za zlý stav sveta, aj hrozba, ktorú predstavuje: „*Rôzne štandardizácie mali byť ventilom prekúreného kotla... Ale hľa, ventil nefunguje... Kartely práce a výroby rozdelili svet na dva tábory... Sú len dva záujmy: slabých a silných, ktoré sa ostro križujú... Kotol je prehriaty a hrozí výbuchom*“ (1: 9); „*oni stavajú hrady na ochranu lži a nemravnej moci*“ (1: 11).

Potrebu radikálneho zákroku legitimujú bezprostredné kroky na strane nepriateľa (rozhodnutie švajčiarskeho parlamentu útočiť plynom na hladujúci dav, rozhodnutie britského parlamentu spopolniť chudobných: „*Nie je možné slová tak energicky vysloviť, aby pohli tými zloduchmi. Iba vtedy sa zľaknú, ak pocítia, že život všetkých ich je v nebezpečí*“, 2: 7). Ako rozriešenie negatívneho stavu sa ponúka skupina jedincov – vodcu a jeho pomocníkov („*vládnuť by mali len tí najmúdrejší*

ľudia zeme a len ľudia ľudstva a nie do seba koncentrovaní trpaslíci, ktorých každé gesto je iba sebecko a hlúpa márnomyseľnosť“; 1: 2; „jedincov, ktorí svojou ozajstnou duševnou nadpriemernosťou budú svietiť ako majáky“; 2: 5). Potenciálny záchranca sveta Ivan prechádza dilemou a procesom „uvedomenia si“ svojho poslania („Kým pravá ruka leží na páke, aby ničila, lavá hladká srdce, ktoré to ničenie neznesie“; 1: 12; „chcem poverenie od tých miliónov... len tak položím ruku na páku a rozvinem boj“; 2: 5). Jeho prijatie nadosobného poslania je symbolicky završené zničením vlastného domu („Teraz sa už nebojím ničoho... vôľa božia sa plní a stroje bezvadne pracujú“; 2: 5). Konečný cieľ revolúcie je formulovaný všeobecne: „Náš ideál je harmonické žitie celého ľudstva“ (2: 5).

Obraz nového sveta v tretom a vo štvrtom dejstve je konštruovaný všeobecným obrazom pozitívnej atmosféry (prvá replika tretieho dejstva: „Harmónia je hotová“; 3: 1; „vňok lepšej budúcnosti rozčarúva cez tisícročia zakliaty život“; 3: 2) a konkretizovaním realizácie nového sveta v duchu eticko-náboženských hodnôt a socialistického ideálu („Videl si kedy tú jednotnosť? Videl si kedy tú oduševnenosť pre prácu? Rodí sa nový svet...“; 3: 2; „idea sa stáva skutkom – úprimná pokora, ktorá mocne pôsobí na združovanie ľudí“; 4: 1). Práca je konštitučným nástrojom nového sveta; túto predstavu prevzal J. Závodný z rétoriky socializmu: „blahobyť sa buduje prácou a nie slovami“ (3: 4). Riešenie hospodárskej nerovnosti spočíva v „prerozdelení prebytku“ („chceme, aby sa každý dobrovoľne vzdal kúska výhody v prospech tých, ktorí nemajú ničoho“; 3: 10; „mnohí sa zriekli prebytkov dobrovoľne“; 4: 1) a v reciprocite národných hospodárstiev („Rusko dá zo svojich prebytkov priemyselnému západu, aby sa mu tento zase odmenil svojimi výrobkami“; 3: 8). Hra okrajovo naznačuje myšlienku jednotného celosvetového štátu cez „povedomia súdržnosti“ („už nie hrušky zeme“; 4: 2), ktoré sa realizuje mierom medzi jednotlivcami, národmi a rasami a rešpektovaním rozdielnosti. Opätovne sa tu akcentuje správny výber vodcu („Kristus stelesnil celú životnú múdrosť v jednej osobe“; „Nadišla doba prorokovaného jedného ovčinka s jedným pastierom“; 3: 1), „nepotrebnosť vlády“ („ľudstvo nás nepotrebuje... žije si i bez vlád celkom dobre“; 3: 3) a podpora nového systému („reformy robia géniovia, ktorých neviaže žiadna hmota a najmenej vlastné pohodlie“; 3: 2; „nastáva vláda absolútnej spravodlivosti, vláda najdokonalejších mozgov“; 3: 3; „aristokracia ducha“; 3: 11). Koniec vlády starého systému („koniec vlády šuškania pri zatvorených dverách, koniec diplomatického pretvárania sa, koniec kľamstva, podlosti a lži“; 3: 3; „nieť viac vlád, sú iba vodcovia“; 3: 4) sprevádzajú obavy z jej návratu („Nasadia ešte nie raz svoje sily, aby vymámili svet z nového poriadku, lebo každé vaše právo, každý váš voľnejší dych je pre nich ublížením a dýcha na nich skazu...“; 3: 13) a metodológia prístupu nových ľudí k starým („Ivan nechce s druhou stranou boj, ale dohodu“; 4: 1).

Vymedzenia nepriateľa, konečného cieľa prevratu, nového politického zriadenia a nového spoločenského i hospodárskeho systému sú všeobecné. Autor volí ako východisko známe obrazy a jazyk, aby priblížil svoju utópiu, pričom pri kumulovaní a kombinovaní rôznych inšpiračných zdrojov aj tu uplatňuje princíp hybridizácie. Vymedzenie negáciou voči starému svetu je konkrétnejšie ako projekcia nového, pričom ostáva v rovine všeobecných téz („Sudca: Neuznávali ste tisícročnú morálku a autoritu štátu. – Ivan: Lebo ani vaša morálka, ani autorita štátu sa nezakladali na pravde, ale na násilí a lži“; 4: 12).

Politická a sociálna sféra sú hodnotené cez nábožensko-etické kategórie a k nim prislúchajúcu rétoriku (táto moc „vládne bez srdca“, „nemá svedomia“, 2: 6). Pri utváraní nového sveta je východiskom hierarchia, rétorika a hodnoty kresťanskej ideológie (láska, pokora, bratstvo), ktoré sa kombinujú s ideami socializmu (cesta práce, prísľub pokroku a blahobytu, materiálna a sociálna rovnosť). Obraz revolúcie v hre vychádza z predobrazov známych revolúcií (Veľká francúzska revolúcia, Veľká októbrová socialistická revolúcia). Ivanov tábor sa projektuje ako záchranca sveta, ich deštruktívny, násilný zákrok je prezentovaný ako akt spásy. Násilie a ničenie sú legitimizované prostredníctvom náboženskej argumentácie („odstrániť, čo neslúži ľudskej rase, lebo to nie je od boha“, 2: 10; „Aj galilejský vodca vedel byť ukrutný, keď to bolo treba. Siahol za bičom, keď nebolo inej pomoci. Morálne oprávnený hnev a z neho pulzujúca krutosť nie je hriechom, lebo slúži iným a nie sebe“, 3: 3); jazykom metafory („rakovinu nemožno liečiť v rukavičkách“, 2: 10), biologickou teóriou prirodzenosti a potrebou očisty (motív duba, ktorý sa vie prispôbiť koreňmi okoliu, „A ty si tá soľ zeme, ktorá dezinfikuje jej kôru a zabráni ďalšiemu rozkladu, aby na nej kvitol nový a krajší život!“; 3: 3). Predobraz Ivana v Ježišovi spúšťa aj recipročnú verifikáciu a uchopenie Ježiša cez socialistickú rétoriku („On bol tým pravým inžinierom života, my sme len robotníci, ktorí uskutočňujú božský plán“, 3: 1).

Technologický motív má v tejto hre ústredné postavenie, vynález ničivého stroja-polarizátora a jeho pridaných súčastí („vízorov“), pomocou ktorých môžu postavy sledovať ľubovoľné miesto na planéte, plnia úlohu nástroja, „výpomoci“ pri nastolení lepšieho sveta v dobe nedokonalého ľudstva („týmito mŕtvymi strojmi mám previesť revolúciu“, 1: 11). Autorský subjekt prostredníctvom skeptika Petra vyslovuje pochybnosť nad vyzretosťou ľudstva a odkázanosť „reformátorov“ na silu strojov pri presadení revolúcie: „To sú iba bájky, ktoré sa azda raz uskutočnia... Keby sme už tam boli, nemohli by určovať smer života stroje, ktoré sa vyrovnávajú sile miliónov“ (4: 1). Technologický pokrok je tu využitý na vojenské účely.

Harmonizácia a idealizácia plnia v hre stabilizačnú funkciu. Ponúknutý stav novej spoločnosti je ideálom. Premena neprináša nové spoločenské usporiadanie či formu vlády, ale autokratického mesiáša („ušľachtilého renesančného vodcu“, ktorý uveril svojmu mesiášskemu poslaniu) a veľmi všeobecný, anachronický hierarchizovaný model vlády (vodca, direktorium), ktorý nie je bližšie dôsledne konkretizovaný. Hra si nekladie hlbšie otázky, či je ponúknuté nové usporiadanie uveriteľné a „najlepšie“ možné, zdôrazňuje a adoruje výhodnosť len niektorých jeho hypertrofovaných rysov. Elitných jednotlivcov pri moci zo „starého sveta“ strieda vodca mravne vysokých kvalít a konajúci v duchu kresťanskej morálky. Moc vládca (atribút spravodlivosti, dobroty, lásky a pokory k prírode a Bohu) má náboženský rozmer. Tézou o nezlučiteľnosti láskavosti a moci („so srdcom je ťažké vládnuť“, 1: 2) hra vykazuje podobnosť s hrou *Neznámy* (1944) J. Barča-Ivana. Frekventovaná je v nej symbolika srdca, hlavy a rúk, s ktorou pracoval aj film *Metropolis*.

Utópia J. Závodného volá po zrušení sociálnej nerovnosti, ako riešenie navrhuje vyrovnanie rozdielov prostredníctvom individuálneho „vzdania sa nadbytku v prospech iných“, pozitívnu budúcnosť má spoločenstvo dosiahnuť prostredníctvom práce (socialistická idea) a uplatňovaním kresťanského kódexu (kresťanská idea). Na základe týchto znakov je možné Závodného utópiu zaradiť do skupiny kresťanských utópií, ktoré J. Machek definoval ako príbuzné modelu socialistickej utópie, avšak s východiskom v kresťanstve. Zároveň sa v nej prejavuje

špecifikum slovanských utópií z daného obdobia – sklon k nacionalizácii a exponovaniu etnického prvku nad sociálnym prvkom (Machek 2012a, 2012b). Utópia J. Závodného je zasadená do celoeurópskeho až svetového kontextu, Slováci sú vďaka výnimočnému jedincovi Ivanovi jedným z rozhodujúcich činiteľov vo svetových dejinách a sú stvárnení ako ideálne národné spoločenstvo, ktoré vlastnými silami dokázalo vzdorovať neprajným okolnostiam, rovnocenné s inými národmi, sebedomé, uznávajúce vysoké morálne (kresťanské) hodnoty („*doba starých autorít nás postavila takmer na posledné miesto medzi národmi*“, „*popri hmotných statkoch veľkých národov dostalo sa nám v tebe nevysloviteľne veľkého bohatstva ducha*“, „*štyri milióny slovenských srdc bije za Ivana*“, „*najväčší syn národa i ľudstva*“, 3: 4). Ambíciou Ivana a direktória je zjednotený celosvetový štát, v ktorom bude fungovať princíp reciprocity a vyvažovania hospodárskych rozdielov, pričom Slováci majú vďaka Ivanovi zabezpečené dôležité postavenie pri jeho riadení.

„Aby byla autorova vize o budoucím světu přijatelná pro co nejvíce čtenářů, musela být ukotvená v horizontu jejich vnímání světa, navazovat na jejich představy co (případně kdo) je ve společnosti dobré a co špatné a tyto dále rozvíjet směrem, který propagoval autor. A k tomuto předporozumění se autorům hodili existující národní stereotypy“ (Machek 2012b: 84). Túto tendenciu môžeme sledovať aj v hre J. Závodného. V treťom dejstve defilujú pred Ivanom zástupcovia rôznych národov a v ich ďakovných prejavoch odznievajú v rámci utópie fungovania národov známe stereotypy o ich povahách. Napríklad pri Nemcoch autor akcentuje pracovitost ako kladnú vlastnosť a zápornú vlastnosť bojovnosť ako dôsledok nepriaznivých vonkajších dejinných okolností („*Z našej, v peklo obrátenej vlasti, ktorú cez desaťročia nevedel nik uviesť na kolaj múdreho života, za niekoľko týždňov urobil si raj!*“, „*sme národ pracovitý*“, „*Doteraz nám v tom bránili okolnosti, pre ktoré sme sa stali bojovným národom. Záujem vládnucich tisícov sa nekrýl so záujmami poslušných miliónov*“, 3: 5).

Harmonický záver zmiernenia Nikodéma s Ivanom v sebe kóduje didaktizujúce posolstvo o rozriešení problému dvoch nezmieriteľných táborov v duchu načrtnutého utopického ideálu. Toto rozriešenie v podobe zmiernu, respektíve „novej cesty“ môže byť považované aj za odpoveď na súdobú polarizáciu spoločnosti na kresťanský a marxistický (materialistický) prúd. V centre Závodného drámy je „koniec dejín“, odstránenie antagonizmov v závere hry je funkčným modernistickým vybočením v prospech duchovného zavŕšenia nového modelu sveta, pričom v „revolučnom“ prerode spoločnosti je možné identifikovať aj alúziu na myšlienky Herderovho mesianizmu o úlohe Slovanov a pravoslávneho Ruska (synekdocha Slovákov a Ivana, ktorého predkovia pochádzali z Ruska) – Ivan tento prerod stvárňuje symbolickou premenou z „vládcu“ na „vodcu“.

Dobové podnety a ohlasy: problém ostenzie a performativity

Podľa českého literárneho vedca Pavla Janouška je dramatický text možné čítať v literárnom mode ako svojbytné umelecké dielo evokujúce fikčný svet a v mode divadelného projektu inscenácie.⁸ Nazeranie na hru *Nadčlovek* cez koncept divadelného

8 Oba tieto recepčné mody sú potenciálne a aktivizujú sa až v konkrétnej komunikačnej situácii danej kontextom komunikácie, autorským tvarom, charakterom východiskového diela a typom recipienta s jeho zámermi (Janoušek 2019: 54).

234 projektu, ako ho zafinoval P. Janoušek,⁹ umožňuje sledovať jeho konkretizáciu prostredníctvom štyroch dimenzií (fikčného sveta, referencie, ostenzie, performativity) pri utváraní sémantického gesta diela, ako aj z perspektívy jeho príjemcu.

Fikčný svet hry ako umelecká výpoveď je v prípade drámy *Nadčlovek* charakterizovaný atraktivnosťou, zjednodušenosťou a torzovitnosťou. Z hľadiska referencie, čiže schopnosti vypovedať o mimohernej a mimoumeleckej realite sveta, utopickú víziu J. Závodného generovala potreba vyjadriť sa k súdobému stavu a sociálnym problémom podobne ako u českých utopistov. V hre sa odzrkadlilo vedomie sociálnych rozporov a nevhodnosti kapitalizmu, neistôt a dobových nálad, nedokonalosti demokratického systému a ozvien ideí, ktoré médiá a elity v dvadsiatych rokoch 20. storočia ešte vytesnili z dobového diskurzu hlásiaceho sa k parlamentnej demokracii západoeurópskeho typu. Na tento referenčný rámec odkazuje aj poznámka A. Mráza na margo inscenácie: „A k tomu prispel i rozbitý dnešok. Doba bola pozbavená pevného a kladného vzťahu k skutočnosti a opájala sa utopičnosťou, vytváraním nových spoločenských faktorov, ktoré si kategoricky vyžadovali búrlivé sociálne vrenie súčasnosti“ (Mráz 1928: 549).

O ostenzii a performativite inscenácie vypovedá rozpačitá bezprostredná percepcia v dobových novinách a časopisoch. Publicistické ohlasy sa pohybovali od relatívne pochvalných až po explicitne kritické.¹⁰ Ako pozitívum sa v hodnoteniach objavili „modernosť“, pútavá scéna a spojenie kresťanstva s technikou (v denníku *Slovák*). Ako negatívum boli uvedené zdĺhavé a nudné filozofické dialógy (*Slovák*, *Slovenský denník*), absencia dramatického deja, ideové a technické nedostatky, nedostatočná dramatická štruktúra (*Slovenský denník*, *Prúdy*) a neúmeraná dĺžka predstavenia (*Prúdy*). Recenzent v *Slovenskom denníku* upozorňuje na nevhodne zvolenú literárnu formu pre daný námet a autorskú nezrelosť.¹¹ Daniel Okáli v slovenskej prílohe českých novín *Národní osvobození*, ktorá mala názov *Slovenské hlasy*, zvolil satirický tón:

9 Pojem „divadelný projekt“ zahŕňa komplexný myšlienkový konštrukt, ktorý pri programovaní divadelného diela ako výpovede o svete pracuje s dvomi druhmi inštrukcií – systémovými a autorskými. Systémové inštrukcie sú určené typom kultúry a divadelnej poetiky (považovanej za štandardnú a nepríznakovú). Úlohou autorských inštrukcií je vyjadriť špecifickosť jedinečnej tvorovej výpovede (po stránke myšlienkovvej alebo tvarovej), a tak vytvorí individuálne a od iných odlišné divadelné dielo. Tieto inštrukcie vyrastajú zo systému, ale zároveň s ním vedú dialóg alebo dokonca spor. Nech je pomer systémových a autorských inštrukcií akýkoľvek, vždy je výrazom určitého sémantického gesta. Toto sémantické gesto „využíva“ a hierarchizuje prinajmenšom štyri možné dimenzie jeho utvárania: 1. fikčný svet (umelecká výpoveď o svojbýtnom svete), 2. referencia (schopnosť vypovedať o mimohernej, mimoumeleckej realite sveta), 3. ostenzia (schopnosť sémantizovať autentickú podobou – hercov, objektov, časopriestoru), 4. performativita (schopnosť utvárať projekt tak, aby bol recipovaný ako autentický zážitok) (Janoušek 2019: 54).

10 V štúdií vychádzam z recenzií v periodikách *Slovák* (-n. 1928), *Slovenský denník* (Dr. Protagoras 1928), *Prúdy* (Ardito 1928: 101-103, 355-357), *Národní osvobození* (Okáli 1928), *Slovenské pohľady* (Mráz 1928).

11 „Myšlienka nadčloveka, ktorý vynášiel aparát, ktorým možno robiť čokoľvek a kdekoľvek a predsa neprepadol ničivej horúčke zla, ale postavil sa s ním do služieb ľudstva, táto myšlienka snád by sa dala zpracovať dobre románove. Dať jej však formu divadelnej hry, k tomu by bolo treba techniky rutinovaného dramatického spisovateľa a nie začiatočníka, ktorým je autor hry. Preto jediným výsledkom večera mohlo byť len najtrpkšie zklamanie. Autor mal síce v úmysle improvizovať akúsi dramatickú zápletku a preto postavil do hry nepriateľa, ktorý sa vynálezu nadčlovekovho chcel zmocniť, aby ho zneužil. Postavil tam i ženu ako brzdiaci element ušľachtilých snáh nadčloveka. Ale tí figurujú v celku hry akosi neorganicky a sú len episodnými postavami, ktoré dramatickosť hry nezodviňujú. Hra nemá účinného spádu ani zápletky, všetko je rozbité a mlhavé a vnútorne nedisciplinované, takže divák je dezorientovaný, rozptýlený a nakoniec sklamaný, nenajdúc dramatického jadra, ktoré očakáva“ (Dr. Protagoras 1928: 2).

„Uch, zvyšknime si, zas jeden mizerný dramatický experiment sa odkotúľal. [...] Bol to tak detsky vážny a starecky podlomený pokus, že to pôsobilo ako skutočné dada. Jediným dramatickým konfliktom, nárazom dvoch síl je výjav v prvom dejstve, kde Eleonora volá ‚nadčloveka‘ vybumbať ranni kafičko a on – mizera, to odoprie. [...] dramatická akčnosť a rozpätie Nadčloveka je menšia než v blšom cirku, ktorý mal rozbitý svoj stan vo viedenskom Prátri“ (Okáli 1928: 9).

Otázny ostáva dramaturgický zámer, akého diváka mala hra osloviť. Bilančný článok v časopise *Prúdy* ju uviedol ako príklad časovo predimenzovanej divadelnej produkcie: „naše publikum rekrutuje z 90 percent z vrstiev hospodársky a sociálne utisnutých. Malý úradníček, obchodník z periférie, robotník, vojak, slúžka – kdeže možno od nich žiadať, aby za pomerne drahý peniaz načúvali veršom Goetheho, ktorý im už dnes nemôže nič poskytnúť? Alebo žiadajte od slovenského listonoša, aby vysedával tri hodiny na predstavení Nadčloveka, alebo Bludára, iba preto, že sú to hry slovenské“ (Ardito 1928b : 357).

Hru na tematicko-motivickej úrovni inšpirovali viaceré zdroje, vrátane avantgardných, ktoré sa v texte hybridne prepájajú.

Utópia v avantgardnom chápaní poskytovala virtuálny priestor, v ktorom bolo možné vytvárať a modelovať alternatívne spoločenské systémy (a tak opustiť zažitú logiku reality). Úsilím bolo vytvoriť inú umeleckú realitu ako anticípacia spoločenskej utópie. Podľa Petra Zajaca je avantgardná estetika katastrofickou, apokalyptickou a antagonistickou estetikou boja, spočíva v násilí (jej atribútmi sú asketickosť, revolučnosť, provokatívnosť, šokantnosť, škandalóznosť, excesívnosť, rúhačstvo) a estetizácii smrti (Zajac 2020: 10). V Závodného hre sa uplatňuje takáto avantgardná estetika, pričom násilné obrazy ničenia v scénických poznámkach striedajú „vznešené“ prehovory a „vítazné“ davové výjavy (adorujúce zástupy).

Futurizmus, ktorý hlásal zrušenie meštiackych hodnôt a opôr v tradičných hierarchizovaných inštitúciách (národ, cirkev, rodina), tiež radikálne zbúranie starého prostredníctvom revolúcie, rozšíril oblasť inšpiračných zdrojov (krása v technike, strojoch a civilizačnom pokroku). J. Závodný pracoval s obdobným stereotypom postavenia ženy v politike a s technickým aspektom ako prostriedkom radikálnej revolúcie podobne ako futuristi, avšak tendencia ku konzervatívnemu rozriešeniu mu v konečnom výsledku neumožnila výraznejšiu transformáciu, opustenie spoločenskej hierarchie a konvenčných spoločenských štruktúr.

Expresionistické vplyvy vniesli do drámy tému hľadania nového človeka. Mária Jenčíková definovala v rámci slovenského dramatického „expresionizmu zdola“ podskupinu „revolučného expresionizmu“ ako skupinu drám s radikálnym prístupom prostredníctvom revolúcie a absolutizácie idey (Jenčíková 1995: 145-146), o čo sa v istej miere vo svojej hre usiloval aj J. Závodný. Jeho „noví ľudia“ prechádzajú „zázračnou“ premenou, pričom nástrojom, ktorý im k nej dopomáha, je kresťanská viera, respektíve pokora. Konzervatívnosť tohto riešenia v konečnom dôsledku neumožnila zrod skutočného „nového človeka“ a jeho popis v rámci textu je veľmi všeobecný („Človek budúcnosti bude mať dve potraviny, jednu pre telo a druhú pre ducha. Jedna bez druhej sa neobíde a každý bude mať toľko zo svojho strašne krátko žívota, koľko potraviny strávi duševne“, 3: 5).

V prípade uplatnenia postupov montáže, kombinovania projekcie a javiskového hrania a prepojenia dejinného diania s privátnymi postavami mohlo byť

236 potenciálnym inšpiračným zdrojom aj politické divadlo Erwina Piscatora (1893 – 1966), ktorý programovo vytváral odkaz medzi mikrokozmosom javiskového výjavu a makrokozmosom vonkajšieho dejinného a politicko-ekonomického diania.

Ak by sme naddimenzovanú a miestami rozvláchnu verbálnu zložku hry transformovali do formy súdobého nemého filmu, akčný dej, momenty prekvapenia, jednoduchosť postáv, montážový princíp striedania diania v pracovni a vo svete, scény deštrukcie a davové scény by nadobudli adekvátnejšie uplatnenie ako v prípade divadelného spracovania, čo možno identifikuje film ako jeden z možných inšpiračných zdrojov, ktorý stal pri zrode tohto diela.

Významové prekrytia na úrovni motívov, ideových opozícií a v téme „bezvýznamnosti jedinca v civilizovanej spoločnosti“ (Garay Kročanová 2019b: 309) sú prítomné aj vo filmovej tvorbe (*Metropolis*), respektíve v hre E. Ruska *Plamene*, ktorá sa týmto filmom inšpirovala (uplatnenie náboženského učenia lásky a zmiernu ako cesty). Ďalšie prieniky možno nájsť na úrovni žánrovej identifikácie s vedeco-fantastickou literatúrou, medzi iným aj v tvorbe Karla Čapka.

Záver

Kumulácia a stret mimoliterárnych okolností (záujem o technický pokrok, revolúcia v Rusku, moderný socializmus, sociálna nerovnosť, nespokojnosť s kapitalizmom či podobou demokracie a parlamentarizmu v prvej Československej republike) a literárno-umeleckých vplyvov (expresionizmus, futurizmus, konštruktivizmus, film, politické divadlo) v období dvadsiatych rokov 20. storočia posilnili tvorbu diel s utopickým námetom. Podľa Dragana Klaića je budúcnosť v dráme skôr témou diskurzu než časopriestorovým rámcom, nakoľko divadelné prevedenie predpokladá určitý stupeň špecifickosti a fyzickosti, ktorý ho limituje (na rozdiel od filmu, ktorý je svojimi technickými danosťami a možnosťami vo výhode v prípade reálnejšieho, konkrétnejšieho a presvedčivejšieho stvárnenia akejkoľvek fantázie od technologických výdobytkov po mimozemské tvory). Dráma ponúka potenciál predovšetkým v medziludskej komunikácii, čiže aspekty z budúcnosti, ktoré dokáže adekvátne uchopiť, sú predovšetkým sociologickej a psychologickéj povahy, a tým môže implikovať otázky o kvalite tejto budúcnosti a jej povahy (Klaić 1991: 84). V prípade hry *Nadčlovek* je použitie scientisticko-futuristického rámca atraktívnym prostriedkom prevzatým z populárneho dobrodružného žánru, ktorým autor v expozícii utvára efekt vtiahnutia a zaujatia diváka.¹² Na úrovni dramatickej „medziludskej komunikácie“ sa J. Závodnému nepodarilo vysporiadať sa s tradičným problémom utopistov, ako skĺbiť výkladovú zložku s umeleckou, v tomto prípade s formálnymi a obsahovými požiadavkami drámy, čo sa premietlo do oslabenia a narušenia klasickej dramatickej výstavby a viedlo k druhovo-žánrovej hybridizácii. Princíp hybridizácie sa v hre uplatňuje na viacerých úrovniach (žáner, postava, dej). Presun ťažiska dramatickej výpovede smerom k politickej téme a ideologickému posolstvu je spojený s problematizáciou

12 Tomu slúži atraktívna dynamická expozícia spolu so scénografickým riešením. O úspešnosti vedeco-fantastického námetu ako scénografického prvku sa píše aj v dobovej recenzii: „Prvý pohľad na scénu, na tie záhadné prístroje, motory, antény a čo všetko ešte bolo v dielni Ivana Nadčloveka, veľmi upúta pozornosť divákovu, ale keďže sa potom až ku koncu dejstva skoro nič nedeje, iba dvaja pomocníci Nadčloveka filozofujú o neudržateľnom svetovom poriadku, opadáva pozornosť v značnej miere“ (-n. 1928: 6).

kategórie dramatickej postavy (potenciál dramatickosti postáv je redukovaný na nositeľov ideí a hlásateľov istého presvedčenia) a dramatického dialógu (dialóg je obsahovo zúžený predovšetkým na uvedenie utopickej vízie, čím stráca na dramatických kvalitách). Literárna reprezentácia dobových obáv, pocitov chaosu a nespravodlivosti sa realizuje v zjednodušenom schematickom modeli. Utopické predstretie idealistického a idylizujúceho konceptu nového vládcu a vlády ako riešenia sociálnej krízy pretransformované v rámci dramatickej štruktúry do harmonického rozriešenia na úrovni deja a postáv (anulovania antagonistu ako novej cesty pre celú skupinu, ktorú v hre zastupuje) je v protirečivom vzťahu k podstate dramatickej štruktúry. Z tohto dôvodu sa implementácia utopického námetu do dobrodružno-sentimentálneho deja javí ako násilná a pre zachovanie dramatických kategórií nefunkčná. Traktátovitost' utópie má za následok tézovitost' a prepätost' dialógov, hra ešte chýba existenciálny rozmer a výraznejšia polarita postáv, ktorá sa vyskytuje v neskorších hrách s rovnakým námetom („dráma ideí a modelových situácií“).¹³ Hra však dokazuje, že slovenská dramatická tvorba v dvadsiatych rokoch 20. storočia bola tematicky a ideovo bohatá a diferencovaná, čerpala z umeleckých aj mimoumeleckých inšpiračných zdrojov (avantgardné smery, film, politické divadlo, socialistická ideológia, kresťanský koncept), ktoré spôsobili na úrovni dramatického textu prelínanie rôznych umeleckých postupov.

Archívne pramene

Archív Slovenského národného divadla v Bratislave, Jozef Závodný: Nadčlovek. Režijná kniha. Signatúra 2424/1.

Pramene

ARDITO, 1928a. Slovenské Národné divadlo. *Prúdy*, roč. 12, č. 2-3, s. 101-103.

ARDITO, 1928b. Slovenské Národné divadlo. *Prúdy*, roč. 12, č. 6, s. 355-357.

DR. PROTAGORAS, 1928. Z činohry Slov. nár. divadla. *Slovenský denník*, roč. 11, č. 25 (31. 1. 1928), s. 2.

KULTÚRNA kronika, 1928. *Slovák*, roč. 10, č. 16 (20. 1. 1928), s. 6.

MRÁZ, Andrej, 1928. Tri činoherné premiéry v SND v Bratislave. *Slovenské pohľady*, roč. 44, č. 6-8, s. 548-551.

-n., 1928. Slovenská premiéra. *Slovák*, roč. 10, č. 23 (31. 1. 1928), s. 6.

OKÁLI, Daniel, 1928. Nadčlovek alebo poddráma. *Národní osvobození*, roč. 5, č. 33 (2. 2. 1928), s. 9.

Literatúra

GARAY KROČANOVÁ, Dagmar, 2018. *Nerozrezaná dráma*. Druhé vydanie. Bratislava: Univerzita Komenského. ISBN 978-80-223-4561-3.

GARAY KROČANOVÁ, Dagmar, ed., 2019a. *Antológia slovenskej drámy 1920 - 1948*. Bratislava: Univerzita Komenského, 2019. ISBN 978-80-223-4833-1.

13 Termín „dráma ideí a modelových situácií“ použil literárny historik Ivan Kusý v piatom zväzku takzvaných akademických *Dejín slovenskej literatúry* (Kusý 1984: 770-795). Dramatický konflikt v týchto drámach sa rozkladá na viacero častí, krivka napätia nespeje k výraznému vyvrcholeniu a uvoľneniu napätia. Dôraz z vonkajšieho deja je prenesený na vnútorný, pričom významovo je akcentovaný proces dospievania k určitému stanovisku.

- 238 GARAY KROČANOVÁ, Dagmar, 2019b. Inštitucionalizácia slovenského divadelníctva a moderná slovenská dráma medzi rokmi 1920 - 1948. In HABAJ, Michal - HUČKOVÁ, Dana, ed. *Modernizmus v pohybe*. Bratislava: Veda, s. 301-327. ISBN 978-80-224-1797-6.
- JANOUSĚK, Pavel, 2019. Divadlo a text jako průnik fuzzy množin. In MERENUS, Aleš - MIKULOVÁ, Iva - ŠOTKOVSKÁ, Jitka, ed. *Text a divadlo*. Praha: Academia, s. 15-113. ISBN 978-80-200-3108-2.
- JENČÍKOVÁ, Mária, 1995. Dištinkcie slovenskej expresionistickej drámy rokov 1920 - 1925. *Slovenské divadlo*, roč. 45, č. 2-3, s. 140-150.
- KLAIĆ, Dragan, 1991. *The Plot of the Future. Utopia and Dystopia in Modern Drama*. Michigan: The University of Michigan Press. ISBN 0-472-10217-6.
- KUSÝ, Ivan, 1984. Dramatická literatúra. In ROSENBAUM, Karol, ed. *Dejiny slovenskej literatúry V. Literatúra v rokoch 1918 - 1945*. Bratislava: Veda, 1984, s. 770-795.
- MACHEK, Jakub, 2012a. Báječné nové světy. Současnost a budoucnost v meziválečné české utopické beletrii. In TARANENKOVÁ, Ivana - JAREŠ, Michal, ed. *Bude, ako nebolo. Podoby utopického žánru*. Bratislava: Ústav slovenskej literatúry SAV - Pedagogická fakulta Trnavskej univerzity, s. 64-89. ISBN 978-80-88746-18-8.
- MACHEK, Jakub, 2012b. Češi jako „předvoj lidstva“. Představy o českém národě a jeho souseedech v ideálních světech meziválečné české utopické beletrie. *Forum Historiae*, roč. 6, č. 2, s. 84-100. ISSN 1337-6861.
- PAŠUTHOVÁ, Zdenka, 2018. Činoherné divadlo v rokoch 1920 - 1932. In ŠTEFKO, Vladimír, ed. *Dejiny slovenského divadla I*. Bratislava: Divadelný ústav, s. 133-189. ISBN 978-80-8190-039-6.
- ŠTEFKO, Vladimír a kolektív, 2011. *Dejiny slovenskej drámy 20. storočia*. Bratislava: Divadelný ústav. ISBN 978-80-89369-36-2.
- ZAJAC, Peter, 2020. *Od estetiky k poetike chvenia*. Bratislava: Veda, 2020. ISBN 978-80-224-1846-1.

Mgr. Hana Lacová
Oddelek za slavistiko
Filozofska fakulteta
Univerza v Ljubljani
Aškerčeva cesta 2
1000 Ljubljana
Slovenija
E-mail: hana.lacova@ff.uni-lj.si