Doc. PaedDr. Jana Javorčíková, PhD.

UNIVERZITA MATEJ BELA V BANSKEJ BYSTRICI
FILOZOFICKÁ FAKULTA

ANATÓMIA ŽÁNRU – ŽÁNROVÝ EXPERIMENT V TVORBE EUGENA G. O'NEILLA

Monografia

Banská Bystrica : Belianum

2015

© Doc. PaedDr. Jana Javorčíková, PhD.

Anatómia žánru – žánrový experiment v tvorbe Eugena G. O'Neilla

Recenzentky:

Mgr. Lucia Otrísalová, PhD.

Mgr. Eva Höhn, PhD.

Návrh obálky:

Karol Demuth

Fotografia na obálke:

Jana Javorčíková (z predstavenia divadla Astorka Korzo ´90)

Jazyková korektorka:

PhDr. Ľubica Geletová

Technická úprava:

Karol Demuth

Vydalo:

Belianum. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici

Edícia: Filozofická fakulta, 2015

ISBN 978-80-557-0915-4

Venované Divadlu Astorka Korzo ´90
za odvahu hrať nekomerčného autora
v takej komerčnej dobe.

Abstrakt

Doc. PaedDr., PhD. JAVORČÍKOVÁ, Jana: *Anatómia žánru – žánrový experiment v tvorbe Eugena G. O'Neilla.* [vedecká monografia]/Jana Javorčíková. – Filozofická fakulta Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2014. 204 s.

Ústrednou témou predloženej práce je genologický výskum žánru „tragédia", jeho historického vývinu, filozofických a literárnych aspektov jeho existencie, metodologických špecifík jeho výskumu a súčasných podôb v konkrétnych divadelných hrách amerického dramatika Eugena Gladstona O'Neilla. Zámerom práce je analyzovať a sumarizovať spôsoby, akými sa maximy žánru „tragédia" umelecky uskutočňujú v súčasných divadelných hrách (a najmä v hre *Cesta dlhého dňa do noci*) s ohľadom na spoločenský a hodnotový posun, no pri zachovaní ich základných literárnych parametrov. Výskumom sme potvrdili hypotézu, že klasické prvky v modernej dobe nezanikajú, ale umelecky prínosne menia niektoré svoje atribúty, pričom môžu súčinne koexistovať aj s prvkami iných, predtým pre tragédiu „neprijateľných" žánrov, napríklad melodrámy. Monografická práca dokumentuje posun v uvažovaní o spôsobe existencie literárnych žánrov, ktorý je nevyhnutný v kontexte so zmodernizovanou štruktúrou a obsahom súčasných tragédií.

Kľúčové slová: žáner, tragédia, melodráma, dráma ako žáner, žánrové ekvilibrium

Abstract

Doc. PaedDr., PhD. JAVORČÍKOVÁ, Jana: *The Anatomy of Genre – Genre Experiment in the Dramatic Work of Eugene G. O'Neill.* [Monograph]/Jana Javorčíková. – Philosophical Faculty, Matej Bel University, Banska Bystrica, 2015. 204 p.

The main focus of this study is a genological analysis of the tragedy genre. It encompasses its historical development, philosophical and literary aspects as well as specific research methods and its current artistic variants in selected plays of Eugene Gladstone O'Neill. The study analyses and summarizes fundamental features of tragedy and their artistic implementation into present-day plays (with a special focus on the text of the play *Long Day's Journey into Night*). Attention has also been paid to the shift in social and axiological paradigms and to the possibility of preserving the original classical literary features in modern plays. The research has confirmed the hypothesis that the classical features of ancient tragedies have not diminished in the modern era. Instead, some of their original attributes have been artistically transformed so that they can co-exist with the features of other genres. What is more, these "modified" elements of classical tragedy can also symbiotically co-exist with previously incompatible genres, for example with melodrama. This monograph demonstrates a change in the discourse on literary genres which is undoubtedly inevitable in the present day, when modern tragedies are based on modernized structures and contents.

Key words: genre, tragedy, melodrama, drama as a genre, equilibrium of genres

Predhovor

Literárne žánre odrážajú ľudské vnímanie sveta. Nie nadarmo americký spisovateľ Horace Walpole výstižne poznamenáva, že svet je komédiou pre tých, ktorí premýšľajú, no tragédiou pre tých, ktorí cítia. Predovšetkým „najvyšší" dramatický žáner, tragédia, pracuje s komplikovanou sústavou ľudských emócií, ku ktorým patrí súcit, strach a stotožnenie s postavami a dejom, prostredníctvom ktorých sa snaží zlepšiť jednotlivca a tým aj celú spoločnosť. Práve tento nezvyčajne ambiciózny cieľ tragédie prebudil náš záujem o túto problematiku.

Monografia *Anatómia žánru – žánrový experiment v tvorbe Eugena G. O'Neilla*[1] sumarizuje dvadsaťročný záujem o tragédiu, s ňou súvisiacu teóriu žánrov a jej transponovanie do konkrétnych literárnych diel, ako aj záujem o oblasť svetovej a americkej dramatiky. Čiastkové výsledky tohto výskumu sme publikovali v sérii niekoľkých desiatok odborných a vedeckých článkov, v monografii *Prvky antickej drámy vo vybraných hrách Eugena O'Neilla* (2004) a predovšetkým v zatiaľ poslednej monografii venovanej komplexnej tvorbe Eugena O'Neilla s názvom *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe Eugena O'Neilla* (2008), ktorá vyšla pri 120. výročí narodenia tohto významného, hoci žánrovo často rozdielne videného autora.

V predloženej monografii pokračujeme v genologickom výskume na podklade O'Neillovej tvorby. Najmä v jeho finálnej hre *Cesta dlhého dňa do noci* objavujeme zaujímavé žánrové inovácie, ktoré unikli mnohým svetovým kritikom O'Neillovho diela a experimentálneho modernizovania klasického žánru tragédie. Všímajú si ich len okrajovo niektorí slovenskí a českí teatrológovia (M. Lukeš a J. Pašteka) a práve na ich závery v tejto práci nadväzujeme. Ďakujem všetkým, ktorí mi pomohli neoceniteľnými odbornými radami a literárnymi postrehmi (prof. PhDr. M. Mistrík, DrSc., prof. PhDr. N. Vietorová, CSc., R. A. Betts, PhD. a S. Hall, PhD.), ako aj podporou a povzbudzovaním, no najmä mojim najbližším, ktorí mi pomohli zažiť a skutočne pochopiť mnohé komplikované emócie, ktoré do svojich hier doslova „pretavuje" Eugen O'Neill. Zároveň ďakujem všetkým, bez ktorých by táto práca ostala len v podobe neuveriteľného množstva nesúvislých poznámok a nikdy by nedostala svoju finálnu podobu.

[1] V práci budeme ďalej využívať slovenskú podobu mena Eugene – Eugen.

Obsah

Abstrakt **4**

Abstract **5**

Predhovor **6**

Obsah **7**

Úvod **9**

1 Teoretické a metodologické východiská skúmania pojmu „tragédia“ **14**

1.1 Historický diapazón skúmaní pojmov „žáner“ a „tragédia“ **14**

1.1.1 Čo je žáner? **14**

1.2 Špecifiká metódy výskumu pojmov „žáner“ a „tragédia“ **25**

1.3 Spôsoby výskumu žánru **26**

2 Komparatívna genológia **37**

2.1 Tragédia – výstavbové prvky a podstata fenoménu **37**

2.2 Melodráma – výstavbové prvky a podstata fenoménu **46**

2.3 „Dráma ako žáner“ – výstavbové prvky a podstata fenoménu **52**

2.4 Expresionistická dráma – výstavbové prvky a podstata fenoménu **55**

3 Profil dramatika – Eugene Gladstone O’Neill **57**

3.1 Biografické vplyvy na O’Neillov vzťah k literárnym žánrom **57**

3.2 Spoločenské vplyvy na O’Neillov vzťah k literárnym žánrom **60**

3.3 Psychologické a filozofické vplyvy na O’Neillov vzťah k literárnym žánrom **62**

3.4 Literárne vplyvy na O’Neillov vzťah k literárnym žánrom **64**

3.5 Periodizácia a žánrová charakteristika O’Neillovej tvorby **67**

3.5.1 Periodizácia O’Neillovej tvorby **67**

3.5.2 Žánrová charakteristika O’Neillovej tvorby **70**

4 Žánrové inovátorstvo v hre *Cesta dlhého dňa do noci* **73**

4.1 Prvky drámy ako žánru v hre *Cesta dlhého dňa do noci* **78**

4.1.1 Realistický časopriestor hry **78**

4.1.2 Psychologický fundament postáv **85**

4.1.2.1 Nevyhranenosť ústrednej postavy **86**

4.1.2.2 Psychologické spracovanie postáv 87
4.1.3 Závažná povaha riešeného problému 93
4.2 Prvky tragédie v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 96
4.2.1 Osud – deterministický aspekt v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 97
4.2.2 Tragická povahokresba – Eticko-idealistický aspekt v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 106
4.2.3 Ontologický a axiologický aspekt v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 117
4.2.4 Univerzálny odkaz tragédie – didaktický aspekt v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 122
4.3 Prvky melodrámy v hre *Cesta dlhého dňa do noci* 134
4.3.1 Melodramatická povahokresba 135
4.3.2 Melodramatický jazyk hry 138
4.3.2.1 Melodramatická „adekvátnosť“ jazyka 140
4.3.2.2 Melodramatická štylizovanosť jazyka 141
4.3.2.3 Melodramatická duplicita a duálnosť jazyka 143
4.3.3 Melodramatická výstavba deja 146

5 Ekvilibrium žánrov v hre *Cesta dlhého dňa do noci* **150**

6 Pomer žánrov v O’Neillovej tvorbe **157**
6.1 Čisté melodrámy a melodrámy s izolovanými prvkami iných žánrov 157
6.2 Tragédie s izolovanými prvkami iných žánrov 166
6.3 Hybridné žánre 169

7 Význam O’Neillovho žánrového experimentu pre teóriu žánrov a súčasnú dramatickú tvorbu **172**

Záver **181**

Príloha A – Žánrové zaradenie vybraných hier Eugena O’Neilla 184

Príloha B – Chronológia hier Eugena O’Neilla 186

Menný register 190
Vecný register 191

Zoznam bibliografických odkazov 192

Resumé 200

Úvod

Tragédia ako spoločenský a literárny jav sprevádza ľudstvo od jeho prvopočiatkov. V podstate neexistuje žiadna historická epocha, ktorá by sa mohla pýšiť tým, že sa v nej neodohrala ani jediná udalosť všeobecne vnímaná ako tragédia. V minulosti boli takýmito udalosťami fyzicky a emocionálne postihujúcimi celé národy napríklad vojny a epidémie. V súčasnosti je vnímanie tragédie ako celospoločenského javu ešte zintenzívnené viacerými sprievodnými atribútmi modernity – globalizáciou, technologickou dostupnosťou informácií a ich „priamym" prežívaním prostredníctvom kamerových záberov. Aj preto sa azda nenájde dospelý človek, ktorý si na základe televíziou sprostredkovaného zážitku nevybaví spomienku aspoň na jednu globálnu katastrofu posledných desaťročí pociťovanú ako „tragédiu" – černobyľskú jadrovú katastrofu, únik chemikálií v indickom Bhopále, ničivé tsunami v Karibiku, zemetrasenie v Arménsku, teroristické útoky na americké dvojčatá, vyčíňanie nórskeho šialenca či viaceré udalosti z domova – pád vojenského lietadla len niekoľko kilometrov od cieľa jeho cesty a v nedávnej dobe aj absurdnú smrť dvojice horolezcov, zastrelených teroristami na úpätí hory v Nepále.

Všetky spomínané udalosti spája okrem veľkého počtu obetí to, že sa aspoň na chvíľu stali kľúčovými správami a že (aspoň niektoré z nich) kolektívnym spôsobom emocionálne zasiahli divákov, ktorí tieto udalosti spolupreživali nielen so súcitom s obeťami, ale aj so strachom, že sa niečo podobné môže stať aj im a v prípade globálneho terorizmu vlastne komukoľvek. Takýto zážitok sprostredkúva súčasnému človeku dnes už vytrácajúcu sa schopnosť kolektívne zdieľanej emócie, do ktorej jedinec pretavuje inak len súkromne pociťované silné emócie v zriedkavých chvíľach extrémneho citového vypätia – pri stretnutí so smrťou, vznikom nového života či v situácii, keď sú popreté základné morálne axiómy jeho života.

Literatúra odráža život. Tragédia preto existuje nielen ako spoločenský, ale aj ako literárny jav už viac ako dvetisíc rokov, čím predstavuje jeden z najstarších literárnych žánrov. Počas tohto obdobia prešla zložitú cestu vývoja a modernizácie. Dobovo viazané prvky zanikali, kľúčové prvky ostávali zachované bez ohľadu na technologický či hodnotový posun, ktorý vyvíjajúca sa spoločnosť zaznamenávala. Vzbudzovanie súcitu s nezaslúženým či nezavineným utrpením protagonistu a zároveň strachu, že podobný údel môže postihnúť aj pozorovateľa, vedúce k osobnému precíteniu katarzie a na základe tohto zážitku k pochopeniu určitej univerzálnej,

zovšeobecniteľnej „pravdy“ o sebe a svojom spoločenstve však ostávajú nemenným kľúčovým prvkom tragédie vo všetkých obdobiach.

Práve spoluprežívanie, empatia, súcit, strach a z nich vyplývajúce pochopenie širších súvislostí sledovaného javu sú nástrojom a cieľom tragédie. V tom sa tragédia líši (a prevyšuje) od komédie, v ktorej ide o opačný prístup – o dištancovanie a odstup od sledovanej postavy. Od týchto zásadných prvkov tragédie sa potom odvíjajú všetky ostatné – charakteristika protagonistu, jeho morálne a povahové vlastnosti, druh zápletky a jej riešenie. Pokiaľ ostanú zachované kľúčové dispozície tragédie, je ako zmodernizovaná podoba pôvodného antického pojmu prijateľný aj hrdina, ktorý už nepredstavuje elitu spoločnosti, ale jej priemer či dokonca v spoločenskom, politickom a finančnom ponímaní dno. Takáto postava však musí byť napísaná s o to väčším majstrovstvom, aby stále dokázala vzbudzovať pôvodné „antické“ emócie.

Rovnako zložité je v modernej dobe dosiahnuť pôvodný spoločenský cieľ tragédie, vyplývajúci z jej „masovosti“ (pripomíname, že antické koloseá počítali až so štyridsaťtisícovou účasťou, keďže pre antického Gréka bola návšteva divadla povinným cvičením ducha rovnako, ako návšteva štadióna cvičením tela a len spojením týchto dvoch výkonov mohol dosiahnuť známy ideál *kalokagatia*). Pôvodná grécka tragédia teda mala nielen literárny, ale aj praktický politický a ideologický rozmer – prostredníctvom systému emócií dosiahnuť pochopenie určitej univerzálne platnej spoločenskej maximy u čo najväčšieho počtu divákov či varovať pred nesprávnym, protispoločenským jednaním a nepriamo tým zlepšiť nielen jednotlivca, ale aj celú spoločnosť.

Aj preto bola od čias svojho vzniku tragédia stále populárny, spoločnosť formujúci žáner, ktorý si v modernej dobe privlastňovali nielen národy (boli tu snahy o vytvorenie slovenskej, ruskej, židovskej či americkej tragédie), ale aj mnohé tendenčné a ideologicky zaťažené skupiny. Z nich najviac odstrašuje ideologické zneužitie tragédie pre nemeckú tretiu ríšu, ktorá v nadväznosti na Nietzcheho filozofiu definovala tragédiu a tragického hrdinu v intenciách nadčloveka, boriaceho sa s príkoriami spôsobenými nižšími rasami. Aj tak bolo možné zdeformovať pôvodný vznešený a humánny odkaz tragédie.

Spojené štáty americké mali vo vzťahu k tragédii ako literárnemu žánru aj spôsobu bytia osobité postavenie. Amerika bola už vo svojej podstate antitragická: od čias svojho prvého

osídlenia v 17. storočí, ale najmä koncom 19. storočia a na začiatku 20. storočia predstavovala pre mnohých „krajinu nekonečných príležitostí“, rodisko technologického pokroku (reprezentovaného napríklad Fordovými automobilovými závodmi), krajinu nezaťaženú históriou (v zmysle európskych politických konfliktov) či triednym rozvrstvením (reprezentovaným napríklad gramatickou neschopnosťou anglického jazyka vyjadriť úctivú, podriadenú formu vykania). Táto euforická nálada sa odrážala aj v literárnom vkuse a žánroch prvých amerických dramatických pokusov, zväčša „ľahkých“ komédií, muzikálov a melodrám. Tragédiu bolo potrebné etablovať v myslení a cítení často nereálne optimistického amerického diváka, a práve o to sa zásadným spôsobom zaslúžil americký dramatik a priekopník tragédie Eugen Gladstone O’Neill. Práve on ako prvý poukázal na dovtedy neznámy tragický aspekt bytia Američana, na jeho latentne všadeprítomné zaťaženie minulosťou (puritánskou a emigrantskou) a na osud (alebo jeho moderné varianty), ktorý ovplyvňuje jeho konanie. O’Neillov odkaz bol často skeptický a vo svojej podstate neamerický – v rozpore s entuziazmom začiatku 20. storočia, zintenzívnenom populárnymi symbolmi (napríklad Sochou slobody), O’Neillov človek nikdy, a dokonca ani v takej liberálnej krajine, ako je Amerika, nie je úplne slobodný z hľadiska vonkajšej ani vnútornej slobody. Jeho konanie je u O’Neilla vždy determinované kváziantickými „osudovými“ dejotvornými javmi – nepremožiteľnosťou prírody, nezmeniteľnosťou rodinného zaťaženia či nesprávnym rozhodnutím iných postáv v kľúčovej situácii.

Prečo však skúmať tvorbu a prínos Eugena O’Neilla práve teraz, šesťdesiat rokov po jeho smrti, keď sa – s ohľadom na rozsiahlu literárnokritickú odozvu dramatikovho diela – zdá, akoby bolo už všetko k jeho tvorbe povedané? Hoci O’Neill nie je v našom kultúrnom kontexte úplne neznámy autor (už v 60. rokoch 20. storočia vychádza kvalitný súbor štúdií slovenského teatrológa J. Pašteku a v roku 1979 vychádza na vtedajšiu dobu reálneho socializmu prekvapujúco podrobná monografia českého teatrológa M. Lukeša), domnievame sa, že práve v kontexte v úvode predostretých úvah o vzťahu tragédie a modernej doby, ako aj v kontexte novovznikajúcich literárnych diel a poznatkov v oblasti teórie žánrov, literárna teória (aj napriek zdanlivo veľkému počtu odborných prác, ktoré sa predovšetkým v 60. rokoch 20. storočia zaoberali žánrovou problematikou v O’Neillovom diele) dlhuje práve tomuto dramatikovi štúdiu o tom, ako presne v jeho tvorbe, a najmä v jeho autobiografickej, finálnej hre *Cesta dlhého dňa do noci* dochádza k vývoju žánru tragédie, respektíve k obohateniu kľúčových prvkov tohto žánru o moderné reálie a kontexty.

V predloženej práci sa pokúsime dokázať, že O'Neill vo svojej finálnej hre nielen dodržal kľúčové prvky tragédie, ale obohatil ich o prvky „drámy ako žánru", melodrámy a čiastočne aj expresionistickej drámy, pričom ale nedochádza k ich vzájomnej negácii či erodovaniu prvkov jednotlivých žánrov, ale k ich súčinnej symbióze, unikátnej paralelnej koexistencii, pri ktorej sú čiastkové prvky jednotlivých žánrov neustále prítomné, no zároveň nijako neumenšujú celkový tragický dopad hry na diváka. Keďže sme pre takýto raritný spôsob žánrového prelínania inak autonómnych prvkov v odbornej literatúre nenašli zodpovedajúci termín, na účely skúmania O'Neillovho diela sme tento jav označili ako žánrový paralelizmus, respektíve **ekvilibrium žánrov** (tragédia, melodráma a dráma ako žáner)[2]. Predloženým výskumom sa pokúsime dokázať dve hypotézy:

1. Literárny žáner v modernej dobe nezaniká (moderná tragédia v zmysle emocionálneho dopadu na diváka je stále možná, a preto nemožno hovoriť o „smrti tragédie"), ale vyvíja sa, pričom tento vývoj pripúšťa aj integrovanie prvkov iných žánrov.
2. Klasická aristotelovská tragédia sa prirodzene mení, a to tak, že eroduje, hybridizuje, respektíve, v prípade O'Neillových hier dochádza k unikátnemu fenoménu rovnovážnej žánrovej koexistencie, tzv. „**ekvilibriu žánrov**".

Po formálnej stránke je práca rozdelená na siedmich kapitol. V prvej časti práce sa zaoberáme teoretickým podložím skúmanej problematiky. V prvej kapitole s názvom *Teoretické a metodologické východiská skúmania pojmov „žáner" a „tragédia"* analyzujeme historický diapazón skúmaní pojmov „žáner" a „tragédia" (1.1), ako aj špecifiká metód výskumu týchto pojmov (1.2 a 1.3). V druhej kapitole sumarizujeme stanoviská komparatívnej genológie a vytyčujeme prvky štyroch konkrétnych žánrov, vstupujúcich do O'Neillovej tvorby – tragédie (2.1), melodrámy (2.2), drámy ako žánru (2.3) a expresionistickej drámy (2.4).

Tretia kapitola sa zameriava na autorský profil dramatika a približuje štyri základné vplyvy na jeho záujem o tragédiu – osobný život (3.1), spoločenské a kultúrne premeny v USA (3.2), psychologické a filozofické vplyvy na autorov vzťah k literárnym žánrom (3.3) a súbor významných literárnych vplyvov na jeho tvorbu (3.4). V záverečnej časti kapitoly (3.5) sa venujeme periodizácii O'Neillovej tvorby, ktorá v mnohých ohľadoch vzbudzuje polemiku

[2] Termín „žánrové ekvilibrium" sme prvýkrát použili v monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe E. O'Neilla* (2008, s. 143).

o komplexnej žánrovej charakteristike jeho diela. Kľúčovou časťou výskumu je štvrtá a piata kapitola. Vo štvrtej kapitole s názvom *Žánrové inovátorstvo v hre Cesta dlhého dňa do noci* analyzujeme prítomnosť prvkov štyroch rôznych žánrov: tzv. „drámy ako žánru“ (4.1), melodrámy (4.2) a tragédie (4.3) v autorovej finálnej hre, pričom dokazujeme, že tieto prvky v hre synergicky spolupracujú na dotvorení postáv a zintenzívnení finálneho dopadu zobrazovaného deja na diváka, čím nastáva pre teóriu žánrov unikátne **žánrové ekvilibrium** (4.4).

Fenoménu žánrovej rovnováhy sme venovali piatu kapitolu tejto práce. V nej sme analyzovali v literatúre i v O'Neillovej tvorbe unikátnu symbiotickú koexistenciu troch žánrov (tragédie, drámy ako žánru a melodrámy), pri ktorej sa atribúty tragédie realizujú ako súbor piatich kompaktne prepojených prvkov (ktoré sme nazvali deterministický, eticko-idealistický, axiologický, ontologický a didaktický aspekt hry), no zároveň do tohto komplexu súčinne vstupujú aj viaceré prvky iných žánrov, napríklad melodrámy (predovšetkým jej jazyk) a tzv. „drámy ako žánru“ (ktorými sú v prípade hry *Cesta dlhého dňa do noci* závažná a aktuálna téma drogovej závislosti, realistické stvárnenie postáv a historické pozadie hry). Dokázali sme, že prvky jednotlivých žánrov sa v tejto hre nielenže navzájom nevylučujú a nepôsobia rušivo, ale funkčne prispievajú k čo najintenzívnejšiemu tragickému dopadu hry na diváka. Pre takýto literárny jav sme v odbornej literatúre nenašli adekvátny termín, a preto sme na jeho označenie pre účely nášho výskumu využili terminologický novotvar – **ekvilibrium žánrov**.

Prítomnosť, respektíve neprítomnosť žánrovej rovnováhy v šiestej kapitole práce s názvom *Pomer žánrov v O'Neillovej tvorbe* sme overili na súbore najznámejších O'Neillových hier, do ktorých vstupujú prvky viacerých žánrov – na melodrámach jeho skorého obdobia, tragédiách stredného obdobia i na jeho neskorých hrách. V záverečnej kapitole sumarizujeme dôsledky autorovho experimentu pre modernú genológiu a posun v myslení o literárnych žánroch, ktorý je na základe analýzy hry *Cesta dlhého dňa do noci* nevyhnutný.

Aj dnes, šesťdesiat rokov po smrti O'Neilla, nie je tento americký Strindberg či Shakespeare, ako býva označovaný, autorom, pri ktorom môže mať literárna kritika pocit dokonale odvedenej práce. Jeho dielo vzbudzuje stále nový typ otázok, kladených z pozície neustále sa vyvíjajúcej spoločnosti a novoodhalených literárnych zákonitostí. Veríme, že predloženou prácou prinesieme nový pohľad na klasického, no v mnohom aj nadčasového autora.

1 Teoretické a metodologické východiská skúmania pojmov „žáner“ a „tragédia“

1.1 Historický diapazón skúmaní pojmov „žáner“ a „tragédia“

Výskum literárnych žánrov predstavuje veľkú výskumnú výzvu. Ide totiž o konvergentný typ výskumu, ktorý integruje výsledky mnohých parciálnych výskumov (napríklad skúmanie podstaty hlavnej postavy v diele, analýzu rozdielov medzi zamýšľaným a skutočným emocionálnym dopadom umeleckého diela na diváka a dokonca otázky o samotnej podstate literatúry), ktoré by, vzhľadom na svoju obsažnosť, mohli predstavovať predmety samostatných výskumov. Aj úvaha o tom, čo je tragédia, akým spôsobom ju možno definovať a následne zvolené atribúty identifikovať v konkrétnych literárnych dielach, nevyhnutne privádza výskumníka k primárnej otázke, čo je literárny žáner *per se*. Tragédiu, vzhľadom na kompaktné prepojenie jej jednotlivých prvkov totiž, na rozdiel od iných žánrov, napríklad komédie, nemožno skúmať bez jednoznačnej definície literárneho žánru. Preto sa pred tým, ako pristúpime k analýze definície tragédie a k hľadaniu jej odrazu v tvorbe Eugena O’Neilla, musíme nevyhnutne zaoberať podstatou a evolúciou definície literárneho žánru, ako aj spôsobom jeho existencie ako literárnej kategórie. Mnohé teoretické aspekty týkajúce sa podstaty žánru neskôr pomôžu zodpovedať otázky o podstate a „spôsobe bytia“ tragédie a jej naplnenia v konkrétnej divadelnej hre.

1.1.1 Čo je žáner?

Odpoveď na jednoduchú otázku, čo je literárny žáner, je prekvapujúco zložitá. Etymológia slova „žáner“ pramení vo francúzskom jazyku (z franc. *genre* – vyjadrenie, výraz) a označuje „rod“ alebo „druh“ (Žilka, 1984, s. 208; Timofejev – Turajev, 1981, s. 293). Žáner predstavuje normatívnu estetickú konvenciu, ktorá má, ako ďalej špecifikuje T. Žilka, „ráz invariantného (ustáleného) modelu pre tvorbu konkrétnych textov, [ktoré predstavujú] variantnú realizáciu žánrového invariantu“ (Žilka, 1984, s. 208). Žáner, respektíve jeho definícia, a formálne prvky sa v podstate menia, alternujú a obohacujú s každou novou realizáciou, každá odchýlka sa stáva novou normou. Na neustály, stupňujúci sa vývin dramatických žánrov upozorňuje nielen T. Žilka, ale aj G. Müller, J. Pašteka a iní renomovaní teoretici (Timofejev – Turajev, 1981, s. 293-295; Szondi, 1969, s. 103-105; Mistrík, 1978, s. 142-143). Azda najvýstižnejšie sumarizuje najnovší výskum teórie žánrov austrálsky kulturológ Ch. Barker, ktorý vysvetľuje

spôsob existencie žánru prostredníctvom výstižnej metafory: žáner je ako džez – čiastočne predpísanú formu kopíruje a využíva, čiastočne improvizačne rozširuje a obohacuje tak, že divák si pôvodnú formu neustále uvedomuje, avšak prijíma aj na nej založenú improvizáciu ako kreatívne obohatenie pôvodného podkladu (Barker, 2006, s. 202-204).

Výskum literárneho žánru predstavuje jeden z najstarších a plošne najrozsiahlejších druhov literárneho skúmania. Výskumom literárnych žánrov a druhov sa zaoberá primárne disciplína nazývaná *genológia* (z lat. genus = rod), ale aj žánrová literárna kritika (*genre criticism*, respektíve *genre scholarship*), komparatívna genológia[3] a sekundárne napríklad aj nový typ rétorického diskurzu označovaný ako nová rétorika (*New Rhetoric*). V každom prípade ide o komplexný interdisciplinárny typ výskumu, predmet ktorého sa v rôznych historických epochách menil z literárnej klasifikácie formou normatívnej taxonómie na dešifrovanie a klasifikovanie funkcií literárnych žánrov vnútri literárneho procesu a celkových slohovo-druhových formácií (Hvišč, 1979, s. 37), či na holisticky ponímané osvetľovanie literárnych súvislostí (Frye, 1957, s. 131). Preto pochopenie podstaty literárneho žánru nevyhnutne vyžaduje aj pohľad na pôvod a genézu tohto javu v literatúre.

Historický prierez skúmaní pojmu „žáner“, ako sme už upozorňovali, pokrýva bezprecedentne široké časové obdobie, ako aj rozsah prístupov k skúmaniu tohto pojmu. Pokusy o definovanie a explikáciu žánru, respektíve tragédie, súbežne sprevádzali tragédiu počas celých 2500 rokov jej existencie, takže ich systematický prieskum bol už mnohokrát predmetom samostatného literárnohistorického diskurzu. Koncízny diachronický prehľad a analýzu teoretických skúmaní venovaných žánru, respektíve žánrom, systematizovali napríklad G. Steiner, P. Hernadi, J. Hvišč a I. Pospíšil, a preto uvedieme len niekoľko významných ilustrácií myšlienkových posunov pri uvažovaní o fenoméne „žáner“.

Hoci sa teória žánrov spomína už v Platónovej *Republike* (Zajac, 1990, s. 108), za prvého, kto sa pokúsil o zovšeobecnenie princípov literárnych žánrov (predovšetkým tragédie a komédie) na základe vybraných dobových (predovšetkým Sofoklových) hier, sa zvyčajne považuje Aristoteles (384 p. n. l – 322 p. n. l). V diele *Poetika* (355 p. n. l) definuje tragédiu ako hru, zobrazujúcu vznešeného hrdinu, upadajúceho zo šťastia do nešťastia kvôli vlastnému pochybeniu (*hamartia*) alebo charakterovej chybe (*hubris*), pri sledovaní ktorej divák zažíva

[3] Ako upozorňuje J. Hvišč (1985, s. 10).

pocity súcitu (stotožnenia) a strachu, vrcholiace v katarzii (emocionálnom a intelektuálnom očistení), prostredníctvom ktorej pochopí istú univerzálne platnú pravdu. Významnú úlohu v kreovaní tragického deja zohrávajú aj viaceré „doplňujúce“ prvky, napríklad osud, ktorý sa ironicky naplní aj napriek úpornej snahe hlavného hrdinu, a tragická irónia. Za najvýznamnejšiu tragédiu Aristoteles považoval Sofoklovho *Kráľa Oidipa* (429 p. n. l) [4].

V staroveku sa po Aristotelovi o vystihnutie podstaty tragédie snažil napríklad Diomedes (400 n. l), John z Garlandu (1180 – 1252) či Geoffrey Chaucer, ktorý v *Canterburských poviedkach* podstatu tragédie vníma aristotelovsky ako **zvrat deja** (Bradley, 1960, s. 156). V známom prológu *Mníchovho príbehu* zmieňuje nečakanosť hrdinovho pádu zo šťastia do nešťastia ako základný dejotvorný prvok tragédie:

Anhanged was Cresus, the proudè kyng;
His roial tronè myghte hym nat availle.
Tragédie is noon oother manner thyng,
Ne kan in syngyng criè ne biwaille
But for that Fortune alwey wole assaile
With ***unwar strook*** *the regn ès that been proude;*
For whan men trustheth hire, thanne wol she faille,
And covere hire brighte facè with a clowde (Bradley, 1960. s. 156)[5].

V stredoveku opäť zaznamenávame z Aristotela vyplývajúce úvahy, z ktorých vyniká autor Sir Phillip Sydney (1554 – 1586) a v 17. storočí Pierre Corneille. Až do romantizmu dominovala **normatívne chápaná poetika**, vychádzajúca z veršovaného diela N. Boileaua *Art Poétique* (1674). Tá vychádzala z predpokladu, že umelecké dielo sa dá úspešne konštruovať len vtedy, ak poznáme zákony, ktorými sa riadi jeho výstavba (Hrabák, 1973, s. 15). Aj F. M. A. Voltaire (1694 –1778) v úvahách o tom, či hra je, alebo nie je tragédia, vyžadoval dôsledné puristické rešpektovanie Aristotelovej *Poetiky* a čítanie literatúry bez tohto „zákonníka“ pripodobňoval „plávaniu v literatúre bez kompasu“ a „vystavovaniu sa nebezpečenstvu stroskotania“ (Pašteka, 1976, s. 216).

V novoveku sa vytýčením hraníc žánru s ohľadom na tragédiu zaoberali aj filozofi, napríklad D. Hume (*Of Tragedy*, 1757), ktorý skúmal **emocionálny efekt tragédie** a spôsob, akým vzbudzuje extrémne emócie, za ktoré považoval dej, smerujúci k jedinému vyvrcholeniu.

[4] Aristotelovej definícii sa podrobne budeme venovať v druhej kapitole, venovanej jednotlivým prvkom tragédie.
[5] V českom preklade a úprave: „A hrdý král Krésus byl nakonec oběšen a nic mu jeho královský trůn nepomohl. To je právě tragédie: osud postihne **pyšné nečekaně**; zradí toho, kdo mu důvěřuje, a mračnem zahalí svou jasnou tvář.“ (Skoumalová, 1976, s. 228).

A. Schopenhauer, ako upozorňuje J. Pašteka (1976, s. 221), uvažuje predovšetkým nad dejovou podstatou tragédie, systematik W. F. Hegel (*Estetika*, 1835) podstatu tragédie vnímal ako **konflikt dvoch etických princípov**, respektíve nesúmerateľných hodnôt (Bradley, 1960, s. 153). Asystémový filozof F. Nietzsche (*Zrodenie tragédie z ducha hudby*, 1872) chápe tragédiu, respektíve tragické bytie, ako jedinečný zážitok a zároveň jediný autentický spôsob života. Devätnáste a začiatok dvadsiateho storočia sú príznačné mnohými pokusmi o redefinovanie tragédie. S niekoľkými výnimkami však možno označiť väčšinu týchto snáh ako zámerne (ale aj nezámerne) nesystémovú.

Významné snahy o systematizáciu zaznamenáva francúzsky literát F. Bruntière v roku 1890 v štúdii *L´Évolution des genres dans l´histoire de la littérature*, v ktorej prvýkrát uvádza **evolučný prístup k žánrom** (čiže myšlienku, že žánre neexistujú ako nemenné statické kategórie, ale môžu vznikať, zanikať a podstatne sa meniť jednotlivými realizáciami). Stanovuje päť základných fáz „života“ žánru, ktoré určuje na základe všeobecných analógií:

1. Vznik a jestvovanie,
2. Diferenciácia,
3. Stabilizácia,
4. Modifikácia,
5. Transpozícia (Bruntière, 1890, s. 15), čiže zánik pôvodného žánru a vznik nového.

J. Hrabák (1973, s. 20) obdobie nasledujúce po Bruntièrovi označuje ako obdobie „literárno-vedného biologizmu“: žáner sa skúmal s takmer exaktnou presnosťou, vznikali prvé polemiky o charaktere druhov, žánrov a o ich výrazových hraniciach. V 20. storočí predvojnové obdobie genologického výskumu vo svete, ktoré možno nazvať obdobím jeho rozkvetu, nadväzuje najmä na Bruntièrove závery. Celosvetovo sa zvýšený záujem o problematiku odráža aj v množstve odborných periodík, zameraných na filozofické a psychologické otázky žánru (spomeňme napríklad periodiká *Revue de la littérature comparée* a *Slovo a slovesnost*). J. Hvišč toto obdobie 19. a začiatku 20. storočia označuje ako obdobie **pozitivistickej genológie** (Hvišč, 1979, s. 16), zameranej predovšetkým na hľadanie žánrovej čistoty (žáner ako ideálny model literárneho výrazu chápu napríklad zástupcovia ruskej formálnej metódy Tyňanov, Propp, Bachtin a predstavitelia poľskej predvojnovej genológie Wójicki, Kridl a Kleiner; Hvišč, 1985, s. 185), no výskum už naznačuje aj možnosti rôznych vývinových súvislostí. V medzivojnovom období vychádza významná práca amerického dramatika M. Andersona *Podstata tragédie* (1938), v ktorej sa napríklad zamýšľa nad etikou ľudského konania

v tragédii, čím dospieva, ako si všíma J. Pašteka (1976, s. 216), k redefinovaniu Aristotelovej poetiky a k zdôrazňovaniu **momentu poznania** ako jediného a ústredného vrcholu tragédie.

Povojnové obdobie v Európe, spájané predovšetkým s nástupom silnej poľskej genologickej školy, zameranej na prepojenie genológie a komparatistiky, býva označované ako **obdobie analytickej genológie** (Hvišč, 1979, s. 17-20). Toto obdobie sa zároveň vyznačuje rôznorodosťou prístupov k skúmaniu a k definovaniu žánru. Poľskí genológovia (za všetkých spomeňme napríklad S. Skwarczyńsku) svoje výsledky publikujú v časopise *Zagadnienia rozdajów literackych.* V rovnakom období v USA začína vychádzať analogický časopis *Genre*. Hoci jednotliví prispievatelia vo svojej dobe zastávali rôzne pozície, s odstupom viac ako troch desaťročí je už možné určiť ich hlavné smerovanie: žáner nechápali puristicky ako exkluzívnu kategóriu, ale ako „model", respektíve „**orientačný bod**" (Pospíšil, 1992, s. 18) pomáhajúci v interpretácii významu diela, čím sa prekvapujúco približujú súčasnému chápaniu žánru, napríklad v intenciách už spomínanej metafory džezu. V tomto období vzniká aj prvá metodologická reakcia na pluralitu prístupov k žánru. Za prelomovú považujeme štúdiu anglického genológa O. Mandela (1961, s. 11), ktorý systematicky rozdeľuje rôzne spôsoby definovania žánru (špecificky tragédie) na štyri skupiny:

- **Definícia podľa formálnych prvkov**, napríklad podľa vznešenosti hrdinu, dodržania jednoty miesta a času a podobne). R. C. Millerová, rovnako ako A. Miller tento typ definovania zamietajú. Aj slovenský teatrológ M. Mistrík (1999, s. 6-7) ohlasuje „progresívnu deštrukciu dramatického princípu" a „vznik novej drámy, ktorá [už] rezignovala na formálnu, ale aj obsahovú ucelenosť".
- **Definícia podľa situácie**, v ktorej ide o podstatu prezentovaného deja, napríklad Aristotelov „pád dobrého človeka zo šťastia do nešťastia", ktorý ako jeden z významných navigačných bodov pri určovaní tragédie navrhuje aj J. Pašteka a G. Steiner.
- **Definícia podľa etického smerovania**, v ktorej, na rozdiel od definície podľa situácie, nezáleží primárne na priebehu deja, ale na význame tragédie pre intelektuálny a emocionálny dopad na diváka. Inými slovami, ide o otázku, či zo zobrazovaného deja vyplýva istý ontologický alebo etický imperatív.
- **Definícia podľa emocionálneho účinku**, vzťahujúca sa k pôvodnej Aristotelovej požiadavke súcitu a strachu a dosiahnutí katarzie. P. Hernadi tento typ uvažovania

o tragédii nazýva alternatívne „pragmatická orientácia“ (Hernadi, 1972, s. 37). Na margo sporných hlasov proti objektívnosti a „merateľnosti“ takéhoto kritéria H. D. F. Kitto (1960, s. 7) dodáva: „Ak je ´význam´ hry jej celkový dopad na obecenstvo a ako je ho možné uchopiť, ak sa obecenstvá v rôznych dobách menia? Odpoveď znie: verte dramatikovi; ak zvážite každý aspekt jeho hry ako pravdepodobný výraz toho, čo chcel dosiahnuť, potom môžete oceniť dopad, ktorý chcel divákom sprostredkovať.“

Až takéto systematické a metodologicky podložené uvažovanie o spôsoboch definovania žánru vyjasňuje predchádzajúci literárny rozkol desiatok literárnych kritikov, ktorí mnohé hry hodnotili na základe rôznych, vzájomne si odporujúcich kritérií (napríklad formálnych prvkov, dopadu, dejových zvratov a podobne), a preto dospievali k rozporným žánrovým hodnoteniam. Práve to bol prípad mnohých O’Neillových hier.

Povojnový prístup k žánru upúšťa od chápania žánru ako exkluzívnej kategórie. Vyznačuje sa skôr liberalizmom a hľadaním prepojení, respektíve možností obohatenia medzi žánrovými novotvarmi. Renomovaní literárni vedci R. Wellek a A. Warren sa v *Teórii literatúry* (1948) napríklad prikláňajú k názoru, že žáner združuje nielen literárne diela, ktoré sú si podobné **vonkajšou formou** (napríklad metrickým systémom), ale aj **vnútornou formou**, napríklad prístupom, tónom, zámerom či témou alebo typom obecenstva (Wellek – Warren, 1966, s. 231). Rešpektujú aj historické úsilie o hľadanie čistých žánrov v zmysle klasických pozitivistických teórií, no pre moderné uvažovanie o literárnych žánroch vytyčujú menej limitujúce hranice ako pôvodný pozitivistický koncept *genre tranché*. Moderná teória žánrov je podľa týchto autorov deskriptívna, „neobmedzuje počet možných žánrov a autorom nepredpisuje pravidlá. Predpokladá, že tradičné druhy sa môžu „miešať“ a vytvárať nové druhy (napríklad tragikomédiu či psychologickú tragédiu) a nové žánre sa môžu vytvárať buď na princípe zakomponovania nových prvkov, na „**obohacovaní**“, rovnako ako na princípe „čistoty“ [...]. Namiesto zdôrazňovania rozdielov medzi druhmi sa však moderná teória žánrov [...] zaujíma o **hľadanie spoločného menovateľa**, spoločných umeleckých prostriedkov a literárnych zámerov (Wellek – Warren, 1966, s. 235). Práve zmieňovaný „princíp obohacovania“ umožňuje uvažovanie o koexistencii žánrov, napríklad tragédie, s integrálnymi prvkami melodrámy a *drame* (tento termín podrobne priblížime v kapitole 2.3), ktoré sa pokúsime explikovať v záverečnej časti práce na textovom podklade hier Eugena O’Neilla.

R. Wellek a A. Warren uvádzajú na margo historických a novovznikajúcich žánrov ešte jeden, z hľadiska O'Neillovej tvorby zaujímavý jav. Tvrdia, že „dobrý spisovateľ sa žánru čiastočne prispôsobuje a čiastočne ho modifikuje. Veľkí spisovatelia sú totiž zriedkakedy[6] tvorcami žánrov: Shakespeare a Racine, Molière a Jonson, Dickens a Dostojevskij sa „vmestia" aj do žánrov, ktoré vytvorili iní[7] (Wellek – Warren, 1966, s. 235). Existujú však autori (Steiner uvádza napríklad J. Anouilha), ktorí svoju tvorbu zameriavajú opačným smerom – práve na experiment s tradičnou formou, jej modifikovanie až na hranice pôvodného chápania prvkov žánru, respektíve za ne, čím dochádza k prekrývaniu žánrov a k vytváraniu ďalších zaujímavých novotvarov. O'Neill si vo svojom žánrovom experimente vyskúšal obidve pozície. Ako upozorňuje J. Pašteka, v niektorých hrách (napríklad *Anna Christie* a *Túžba pod brestami*) v súvislosti so zvolenou témou autor ponechal realistickú formu kompozície len s miernymi naturalistickými „deformáciami" (Pašteka, 1976, s. 478). V iných hrách s „vyslovene modernou tematikou mu už stará forma nestačila a potreboval novú, zložitejšiu a hybridnejšiu dramatickú formu s mnohotvárnou štruktúrou kompozície, postáv a jazykového kontextu, aby mohol adekvátne vyjadriť pluralitu ľudskej duše, deformovanej a depersonalizovanej chaosom a deštrukciou modernej civilizácie" (Pašteka, 1976, s. 478-479).

Je zrejmé, že na vyjadrenie tragična v takýchto moderných intenciách už pôvodné prvky Aristotelovej *Poetiky* nemôžu stačiť. Preto je nutné ich posúvať, modernizovať a modifikovať tak, aby spôsobom analogickým antickým tragédiám a ich uchopeniu sveta a jeho poriadku odrážali súčasnosť s jej postavami, zápletkami a dejovými zvratmi i riešeniami situácií. Práve úsilie o využívanie tradičných prvkov žánrov a zároveň ich kombinovanie a prekračovanie ich hraníc označuje J. Pašteka ako „najhlbší zmysel jeho experimentovania" (1976, s. 478-479). Dokonca sa nazdávame, že v prípade O'Neillových hier je metóda „modernizovania" historických prvkov žánrov, predovšetkým tragédie, ich kombinovania a vytvárania paralelne existujúcich žánrov možno ešte zaujímavejšia ako úporné pátranie po jedinom žánri (charakteristické pre povojnovú literárnu kritiku), do ktorého by bolo možné jeho hry zaradiť.
V 70. a 80. rokoch 20. storočia je žánrová problematika stále aktuálna. Na celom svete vychádza viacero rozsiahlych štúdií a monografií, sú zakladané periodiká s centrálnou žánrovou tematikou, ktoré vychádzajú na celom svete (v Poľsku napríklad vychádza

[6] J. Mistrík upozorňuje, že v skorších dielach R. Welleka a A. Warrena sa namiesto „sú zriedkakedy" uvádza „nie sú" (Mistrík, 1978, s. 153).
[7] Do slovenského jazyka preložil J. Mistrík.

periodikum *Zagadnienia Rozdajów Literackych* (Problémy literárnych žánrov), v USA štvrťročník *Genre*), sú organizované medzinárodné konferencie, zacielené na najnovšie poznatky v oblasti genológie[8]. Vo svetovom výskume popredné miesto zastáva rozsiahla vedecká monografia P. Hernadiho *Beyond Genre – New Directions in Literary Classifications* (1972). Autor v nej genologické koncepcie delí na výrazové, pragmatické, štruktúrne a mimetické, sám však, podobne ako pred ním Wellek a Warren, zastáva pozície **nenormatívneho poňatia žánrov** (Pospíšil, 1992, s. 20). K liberálnejším prístupom k žánru možno zaradiť aj prácu A. Fowlera *Kinds of Literature* (1982), v ktorej síce kritizuje vytváranie nepodložených terminologických novotvarov (zvyčajne vznikajúcich v hlavách kritikov a novinárov „bez premýšľania“[9]), no pripúšťa, že v prípade vzniku bezprecedentného, predtým nepomenovaného druhu literárneho diela je takého pojmové nóvum alebo hybrid nevyhnutný (Fowler, 1985, s. 23). K novším, menej striktným skúmaniam žánrovej problematiky možno zaradiť aj štúdie R. C. Millerovej (1984), v ktorých odporúča skúmať **tragický odkaz diela** podľa dopadu na diváka v súčinnosti s prítomnosťou, respektíve interpretovateľnosťou vybraných principiálnych prvkov tragédie v kontexte štyroch typov Mandelových definícií, ktorým sme sa venovali v predchádzajúcej kapitole.

Slovenský a český[10] **výskum žánru** možno rozdeliť do niekoľkých období. Už v dvadsiatych rokoch 20. storočia sa formuje dnes medzinárodne uznávaná česká genologická škola v Brne, ktorá svoje skúmania zakladá na komparatívnom genologickom výskume (Pospíšil, 1998, s. 2). Neskorší teoretický výskum reprezentujú predovšetkým publikácie českého autora J. Hrabáka, napríklad *Poetika* (1973), v tretej časti ktorej autor podrobuje skúmaniu literárne žánre a v rámci drámy diachronicky analyzuje vývoj divadla až po jeho „rozklad“ (Hrabák, 1973, s. 329). Slovenský autor J. Hvišč venuje rovnakej problematike dve publikácie: *Problémy literárnej genológie* (1979) a *Poetika literárnych žánrov* (1985), v ktorých sa snaží o systémovú diferenciáciu žánrových útvarov. Hoci svoje pozorovania zakladá predovšetkým na lyrike, viaceré z nich, napríklad jeho úvahy o „aspekte literárneho subjektu, objektu, literárnej výpovede, idey a témy, formy a kompozície“ (Hvišč, 1985, s. 13) sú relevantné aj pre drámu.

[8] Napríklad medzinárodná konferencia *Rethinking Genre* v Ottawe (1992) a *Strictly Genre* v Sydney (1994).
[9] Ako príklady uvádza termíny „dedinská próza“ a „magický realizmus“.
[10] S ohľadom na prepojenosť českej a slovenskej odbornej literatúry pre slovenskú odbornú verejnosť pred rokom 1989 sa pokúsime predstaviť hlavné teoretické diela oboch súčasných krajín.

V roku 1973 vychádza aj zborník s genologickou tematikou *Komparatistika a genológia.* Český genológ I. Pospíšil sa žánrovým otázkam venuje komplexne v celej svojej tvorbe, k systematickým dielam možno zaradiť predovšetkým jeho štúdiu *Rozpětí žánru*, názov ktorej je zároveň kľúčovým pojmom jeho vnímania žánrov: žáner má svoje príznačné **rozpätie** (Pospíšil, 1992, s. 29), ktoré je určované vnútorným napätím jednotlivých prvkov, pričom existujú aj tzv. „hraničné žánre". Žánrové hranice sú pohyblivé, podľa Pospíšila (1992, s. 20) je však potrebné si ich uvedomovať s ohľadom na komplexnú interpretáciu diela.

V nadväznosti na analýzu diela konkrétneho autora zažíva výskum žánru v prepojení na pojem tragédia plodné obdobie v súvislosti so súborom štúdií slovenského teatrológa J. Pašteku (vymenujme aspoň niektoré: *Dramatik Eugene O'Neill*, 1963; *O'Neillove majstrovské hry*, 1964 a *Nad O'Neillovou Elektrou*, 1965), ktoré syntetizoval v práci *Estetické paralely umenia* (1976) a neskôr v *Esejách o svetových dramatikoch* (1998).

Pašteka sa hĺbkovým spôsobom zamýšľa nad celým komplexom otázok, súvisiacich s klasickou aj modernou dramatikou, vrátane spôsobu transponovania klasických žánrov do súčasných podmienok, ideového prerodu antického „hrdinu" či modifikácii gréckeho fáta. Sumarizuje problémy modernej tragédie (redukciu tragického hrdinu na biologické a psychologické indivíduum, často degradované do dehumanizovanej podoby, náhradu antického fáta ľudskou slobodou a zodpovednosťou za činy a nemožnosťou kolektívneho prežívania tragédie). Tvrdí, že O'Neill „odkryl nové oblasti tragična v živote moderného človeka" (Pašteka, 1976, s. 202), čím oponuje kritikom, avizujúcim „rozklad a zánik tragédie" (Pašteka, 1976, s. 203) a stavia sa na pozície žánrového inovátorstva, ktoré podrobne rozpracujeme v nasledujúcej časti práce.

Z českých odborných prác vyniká v tomto období monografia M. Lukeša[11] *Eugen O'Neill* (1979), ktorá síce vychádza tri roky po Paštekových *Estetických paralelách*, avšak, zrejme v dôsledku nepriaznivých recenzií Paštekovej publikácie, na výsledky Paštekovho výskumu nenadväzuje a O'Neillovu tvorbu hodnotí skôr v kontexte vývoja divadla v USA.

[11] Známeho aj ako prekladateľa O'Neillových hier z anglického jazyka (napr. hry *Anna Christie* v r. 1965 a *Touha pod jilmy* v r. 1975 a scénickými úpravami jeho diel, napríklad hry *Smutek sluší Elektře* (1976). Neskôr sa stal šéfom činohry Národného divadla a ministrom kultúry Českej republiky.

Súčasný stav výskumu žánru na Slovensku zväčša existuje ako vedľajší produkt iných literárnych výskumov. Na rozdiel od českej odbornej literatúry, v ktorej sa genológii systematicky venuje už zmieňovaný I. Pospíšil (autor prác *Genologie a proměny literatury*, 1998; *Studie o literárních směrech a žánrech*, 2004; *Nové výzvy literární genologii*, 2010; a *K minulosti, současnosti a budoucnosti žánrů*, 2011), Paštekov detailný výskum zatiaľ nenašiel systematického pokračovateľa a výskum žánru v kontexte pojmu tragédia (respektíve žáner) po roku 1990 na Slovensku existuje len ako parciálna výskumná téma, napríklad vo vzťahu k výskumu literatúry pre mládež.

Vznikajú však viaceré zaujímavé štúdie, ktoré vo vzájomnom kontexte posúvajú uvažovanie o literárnych žánroch, respektíve o tragédii. Napríklad P. Zajac publikoval *Tvorivosť literatúry* (1990), zacielenú na celkové poslanie literatúry, v ktorej sa teórii žánru venuje v kapitole *Žánrová výstavba diela*. Zajac nadväzuje na J. Pašteku a zdôrazňuje dôležitosť **súčinnosti** formy a obsahu, ktoré nazýva „vnútornou diferencovanosťou a parametrickou komplexnosťou“ (Zajac, 1990, s. 117), pričom táto súčinnosť má viesť k odhaleniu „hodnoty“ literárneho diela, sprostredkujúcej „formy videnia a chápania určitých stránok sveta“ (Zajac, 1990, s. 119).

J. Hvišč publikuje *Porovnávací výskum literárnych žánrov* (1994), dielo nadväzujúce na ranejšie publikácie *Problémy literárnej genológie* (1979) a *Poetika literárnych žánrov* (1985). Z. Rampák vydáva dielo *Literatúra, dráma a dramatické umenie* (1998), v ktorom poukazuje na možnosť zmeny žánru: dráma „**mení svoju javovú substanciu´** v priestore a čase za zásadnej pomoci pohybu (vývin, premena) v jeho významových konotátoch a za synkretickej podpory výrazových prostriedkov ďalších umení“ (Rampák, 1998, s. 44).

Pre úplnosť predloženého prehľadu pripomeňme aj niektoré významné odborné články so žánrovou problematikou. V roku 2006 vychádza teoreticky a komparatisticky zameraná štúdia I. Šušu *K terminologickej diferenciácii v oblasti žánrovej klasifikácie z aspektu česko-slovenskej a talianskej teórie literatúry*, v ktorej poukazuje na terminologickú neujasnenosť pojmov „žáner“ a „literárny druh“ v slovenskej a svetovej literárnej terminológii, ktoré sa často prekrývajú. Na tomto mieste pripomeňme hierarchické členenie genologickej

terminológie, tzv. „trojrovinný model“, uvažujúci o hierarchii literárny druh – žáner – žánrový variant[12]:

Literárny druh (všeobecné, vysoký stupeň abstrakcie): ↓	**Lyrika**	**Epika**	**Dráma**
Žáner[13] (skonkrétňujúce, nižší stupeň abstrakcie): ↓	-	Napr. epos, román	Napr. tragédia, komédia, dráma ako žáner.
Žánrový variant (konkrétne, nízky stupeň abstrakcie):	-	Napr. hrdinský epos, dobrodružný román, detektívny román, atď.	Napr. k tragédii: melodráma, ku komédii: groteska, k dráme ako žáner: psychologická hra, atď.

I. Šuša upozorňuje, že ku kategorizačným nepresnostiam dochádza práve v dôsledku toho, že termíny „žáner“ a „žánrový variant“ sa používajú synonymicky. Na druhej strane J. Hrabák sa takémuto prekrývaniu nebráni: delenie literárnych druhov na rody, druhy a druhové formy považuje za „kváziprírodovedecké“ a limitujúce, nakoľko takéto vnímanie implikuje dojem, akoby žánre „tvorili vopred danú (apriórnu) štruktúru, rozrastajúcu sa podľa imanentných zákonov“ (Hrabák, 1973, s. 87).

Po roku 2000 vychádza niekoľko genologicky zameraných štúdií, v ktorých odborníci ustupujú z pozícií formalizmu a systematickej analýzy na pozície žánrového vývinu a synkretizmu. V roku 2001 v Prešove vychádza štúdia českej genologičky S. Urbanovej *Několik poznámek k aktuálnímu genologickému bádání*, v ktorom autorka v nadväznosti na výskum T. Žilku (2000), M. Jurča (2000) a Z. Stanislavovej (2000) vytyčuje dvanásť príznakov krízy genológie (napríklad prílišná sústredenosť na statickú podobu žánrov, novotvary v genologickom označovaní, terminologické výpožičky genológie z iných oblastí vied a umení a iných), pričom autorka uznáva skutočnosť **miešania žánrov**, **druhových foriem i žánrových variantov**, ktoré však vedú k čoraz problematickejšiemu identifikovaniu žánrového usporiadania a parametrického hodnotenia diela ako niečoho hotového

[12] Spracované podľa J. Hvišča (1985, s. 17) a I. Šušu (2006, s. 2).
[13] I. Šuša ďalej poznamenáva: „O žánroch môžeme uvažovať z rôznych hľadísk. Jestvujú napr. žánre tematické (historická dráma), kompozičné, resp. formové (román v listoch, sonet), kombinované (detektívka), synkretické (žánre literárno-publicistické).“ (Šuša, 2006, s. 2)

a konštituovaného (Urbanová, 2001, s. 59). A napokon, v kontexte tvorby Eugena O'Neilla, vychádzajú v rokoch 1998 – 2013 odborné štúdie a monografické práce J. Javorčíkovej, zastávajúce stanovisko možnosti zásadnej transformácie historických žánrov (v zmysle synkretizmu, hybridizmu a žánrového paralelizmu) a zmeny tradičného uvažovania o nich (a o ich prvkoch) ako o exkluzívnych kategóriách.

Na uvedenom prehľade sme sa snažili zdokumentovať zásadné posuny, ktoré uvažovanie o žánroch zaznamenalo v literárnej histórii, od striktne preskriptívneho, kladúceho dôraz na jednotlivé prvky, k súčasnému vnímaniu literárneho žánru ako orientačnému bodu, respektíve niekoľkých súčinne prepojených bodov, ktoré má divák pri vnímaní literárneho diela neustále na očiach a ktoré mu pomáhajú pri uchopení diela v jeho významovej komplexnosti.

1.2 Špecifiká metódy výskumu pojmov „žáner" a „tragédia"

Skúmanie podstaty pojmu „žáner" prináša potrebu zamyslieť sa aj nad metodologickými aspektmi tohto termínu. Problematickosť a takmer neuchopiteľnosť pojmov „žáner" a „tragédia" vystihol G. Müller, ktorý na výskum žánru tragédie sformuloval principiálnu otázku:

> *Ako môžem definovať tragédiu (alebo akýkoľvek iný žáner) skôr, ako viem, na akých dielach založiť túto definíciu, a naopak, ako môžem vedieť, na akých dielach založiť definíciu skôr, ako som definoval tragédiu?*[14]

R. B. Sewall označuje takého vzájomné argumentovanie ako „**kruhový dôkaz**" (*circular evidence*), spočívajúci vo využívaní jednotlivých tragédií na definovanie tragédie a zároveň využitie definície na spätné posudzovanie tragédií (Sewall, 1991, s. 175). Ide o rovnaký spôsob dôvodenia, akoby sme sa snažili napríklad z atribútov drevenej stoličky (veľká, ťažká, drevená, slúžiaca na sedenie, majúca štyri nohy) vytvoriť definíciu pojmu „stolička", ktorý by sme ďalej uplatňovali na posudzovanie iných typov stoličiek (barovej stoličky, taburetky, zubárskeho kresla a podobne) a hľadali u nich predvolené prvky.

Ch. Barker v súvislosti s metódou skúmania žánru na margo vzťahu všeobecného a jednotlivého výstižne poznamenáva: „Koncepcia žánru vyžaduje systematické a štruktúrované

[14] Cit. in HERNADI, P. 1972. *Beyond Genre: New Directions in Literary Classification*, s. 2.

opakovanie problémov a ich riešení v naráciách (jednotlivých dielach – pozn. J. J.). Ak však majú žánre vytvárať význam a slasť (v zmysle vytvárania estetického zážitku – pozn. J. J.), musia obsahovať aj dostatok rovín textových diferencií. Inými slovami, každý western alebo muzikál musí byť rovnaký ako ostatné westerny alebo muzikály, ale zároveň sa od nich musí líšiť.“ (Barker, 2006, s. 205)

Abstraktný pojem žánru, respektíve tragédie (univerzálneho) preto nutne musíme hodnotiť z pohľadu konkrétneho literárneho diela (jednotlivého). G. Müller (ako aj iní odborníci, napríklad zmieňovaný Ch. Barker) takýto typ analýzy nielenže uznávajú, ale dokonca odporúčajú: „Výskum tragédie neustále balansuje medzi jednotlivým a všeobecným, pričom jednotlivé hodnotíme z hľadiska všeobecného a všeobecné z hľadiska jednotlivého.“ (Müller, 1984, s. 139) Pre výskum žánru preto kruhový dôkaz nepredstavuje logickú chybu, ale funkčnú metódu výskumu.

Slovenský literárny teoretik P. Zajac proces žánrového určenia literárneho diela diferencuje ešte detailnejšie – podľa neho pri žánrovej identifikácii môžeme postupovať dvoma spôsobmi: Prvým spôsobom je metóda „**zdola nahor**“, pri ktorej vychádzame od jednotlivých prvkov (často najskôr ruptúrnych, útržkovitých, významovo odľahlých, no majúcich tendenciu spájať sa do jednotného celku) a smerujeme k dielu ako celku. Druhý spôsob „**zhora nadol**“ je postup, pri ktorom vychádzame z celkovej (žánrovej) predstavy diela a usilujeme sa ju identifikovať vo vnútornej rozľahlosti diela, v jednotlivých tematických nositeľoch a ich vzťahoch, v celej rozmanitosti, rôznorodosti a individuálnej, historickej variabilite literárneho diela. Podľa Zajaca sa obe cesty dopĺňajú, a to potiaľ, pokiaľ pracujú s oboma momentmi: s vnútornou diferencovanosťou literárnych diel a s ich komplexnou povahou (Zajac, 1990, s. 127-128). V predloženej analýze O’Neillových hier budeme vzhľadom na zjavnosť prvkov tragédie, melodrámy a tzv. „drámy ako žánru“ postupovať primárne druhým Zajacovým spôsobom, no výsledky analýzy jednotlivých prvkov využijeme pri opätovnom integrálnom uchopení diela rovnako ako v prvom naznačenom prípade.

1.3 Spôsoby výskumu žánru

Vzhľadom na diachronicky i synchronicky premenlivú povahu žánru (respektíve tragédie) sa takýto typ výskumu môže uskutočňovať rôznorodým spôsobom. S ohľadom na veľké

množstvo spôsobov výskumu tohto fenoménu považujeme za potrebné uviesť základný prehľad možných spôsobov a zvážiť ich prínos pre skúmanú problematiku.

V odbornej literatúre sa výskum pojmu „tragédia“, respektíve žáner uskutočňuje týmito rovnako akceptovateľnými spôsobmi:

1. **ako samostatný primárny výskum sémantiky pojmu „tragédia“**; aj takýto výskum sa však musí aspoň čiastkovo opierať o konkrétne dramatické diela; za všetkých autorov postupujúcich touto metódou uvedieme výskum P. Hernadiho (*Beyond Genre – New Directions in Literary Classifications*, 1972).

2. **ako aplikovaný výskum pojmu „tragédia“**, ktorý vyplýva a podstatne sa inšpiruje analýzou konkrétnych dramatických diel. Tento typ výskumu je najlogickejší, nakoľko korešponduje s prirodzeným procesom nadobúdania ľudskej skúsenosti tak, ako ju nadobúda napríklad dieťa (ktoré si z viacerých jednotlivých zážitkov postupne vytvára zovšeobecnenie). Takto postupoval aj Aristoteles, ktorý svoje premisy o podstate tragédie formuloval na základe konkrétnych tragédií svojej doby, napríklad na textovom podklade tragédie *Kráľ Oidipus* (Millerová, 1984, s. 160-165).

Okrem výskumu jednotlivého (pomocou všeobecného) a všeobecného (pomocou jednotlivého) k Müllerovmu, respektíve Zajacovmu zoznamu pridávame ešte dva možné druhotné spôsoby:

1. **výskum „tragična“ ako vedľajší produkt výskumu iných žánrov,** napríklad rozprávky. „Tragično“ sa totiž nevyskytuje len v dramatických, ale aj v epických prozaických žánroch. Takémuto typu výskumu sa na Slovensku venuje napríklad V. Žemberová v štúdiách, týkajúcich sa detskej literatúry (*Žáner ako noetický a estetický systém*, 2013), niektoré jej závery o podstate a posolstve tragična sú však aplikovateľné aj na výskum žánru, respektíve tragédie v dráme. K takémuto druhu výskumu možno priradiť napríklad aj skúmanie tragédie na podklade prozaických diel (máme na mysli štúdie typu *Tragický rozmer Urbanových noviel: Uvažovanie nad tragickým rozmerom postavy v diele Mila Urbana*, 2013).

2. **výskum tragédie ako vedľajší produkt iných literárnych výskumov**, napríklad na výskum fenoménu chronotopu v literárnom diele, ktorými sa na Slovensku zoberá

napríklad X. Činčurová a E. Hohn. P. Hernadi upozorňuje, že každý druh literárneho výskumu „obsahuje, implikuje alebo neguje“ určitý aspekt žánru (Hernadi, 1972, s. 7).

Vzhľadom na komplexnosť pojmu „tragédia“ ho môžeme skúmať prinajmenšom zo siedmich ďalších aspektov, zacielených na kontinuitu vývoja (diachrónnosť) alebo koexistenciu (synchrónnosť), napríklad ako:

1. **skúmanie definície tragédie ako diachrónneho útvaru.** Takýto druh výskumu by sa zameral na rozdiely medzi jednotlivými definíciami tragédie od Aristotela po definície stredoveké, novoveké a súčasné;

2. **skúmanie definície tragédie ako synchrónneho útvaru.** Takýto druh výskumu by sa zameral na rozdiely medzi definíciami pojmu „tragédia“ (napríklad rôznymi slovníkovými definíciami) v jednom historickom období, napríklad v romantizme alebo v slovenskej literárnej teórii a kritike po roku 1945. Literárny vedec postupujúci týmto spôsobom by si napríklad v poslednom zmieňovanom prípade všímal rozdiely medzi spôsobom definovania tragédie u Hrabáka, Harpáňa, Hvišča a iných;

3. **skúmanie tragédie (umeleckého diela) ako diachrónneho útvaru.** Takýto druh výskumu by sa sústredil na kontinuitu vývinu tragédie (napríklad na porovnanie drám Aischyla, Euripida a Sofokla so súčasnými hrami (napríklad s hrami O’Neilla) a na analyzovanie rozdielov v umeleckom stvárnení esenciálnych prvkov tragédie (napríklad gréckeho a moderného osudu, osudovej chyby *hubris* hlavného hrdinu a podobne);

4. **skúmanie tragédie (umeleckého diela) ako synchrónneho útvaru.** Takýto druh výskumu by sa zacielil na porovnanie viacerých súčasne existujúcich konkrétnych dramatických diel (napríklad na drámy O’Neilla v kontexte s inými „modernými tragédiami“ jeho súčasníkov a pokračovateľov A. Millera, T. Williamsa, T. Wildera a iných);

5. **skúmanie formálnych zložiek tragédie.** Takýto výskum by sa orientoval na prítomnosť formálnych zložiek v diele, čiže na prítomnosť expozície, zápletky, zauzlenia, vyvrcholenia vrátane momentu katarzie a rozpoznania, anagnorízy,

rozuzlenia a záverečnej katastrofy v súlade s Freytagovou pyramídou. Od výskumu tragédie na základe jej formálnych zložiek sa však v súčasnosti upúšťa, slovenský teatrológ M. Mistrík (1999, s. 5) doslova hovorí o vytrácaní klasickej formy dramatického textu vychádzajúcej z aristotelovskej poetiky zo súčasnej drámy, o demontáži kanonizovanej formy drámy a o narušení jej základných pilierov, počnúc dramatickou gradáciou, vývinovou krivkou od expozície po záverečnú katastrofu a končiac spôsobom zobrazenia dramatických postáv;

6. **skúmanie žánru/pojmu tragédia ako interdisciplinárneho prepojenia v kontexte súvisiacich disciplín, napríklad filozofie a etiky.** Takýto druh výskumu by sa orientoval na prepojenie dramatického diela s filozofickými skúmaniami tragédie, napríklad v tvorbe F. Nietzscheho, existencialistických filozofov, napríklad S. A. Kierkegaarda a iných;

7. **skúmanie žánru/pojmu tragédia v kontexte s jeho emocionálnym (psychologickým) dopadom na percipienta** (s orientáciou na zažívanie tragického pocitu života, v hudbe zvyčajne spájaného s tvorbou R. Wágnera. Inými slovami, ide o skúmanie psychologického, pocitového účinku tragédie; takéto kritérium odporúča napríklad O. Mandel, ale aj R. C. Millerová v štúdii *Genre as Social Action* (1984, s. 151), v ktorej píše: „...rétoricky zmysluplná definícia žánru sa nesmie orientovať [len] na obsah alebo formu diskurzu, ale na [pocitový] dôsledok, ktorý má vyvolať.“

Všetky zmieňované typy výskumu, snáď s výnimkou dnes už zriedkavo využívaného formálneho prístupu, typického pre pozitivistické obdobie výskumu, orientovaného na hľadanie formálnych prvkov tragédie, sú legitímne a akceptovateľné a v súčasnosti prebiehajú v najrôznejších formách ako záverečné a habilitačné práce aj grantové výskumné úlohy).

Ani tieto početné možnosti skúmania žánru tragédia ešte nepredstavujú konečný zoznam, nakoľko niektorí genológovia navrhujú skúmať tragédiu formou **kombinovaného výskumu**. Napríklad už zmieňovaná R. C. Millerová úplne zamieta skúmanie jednotlivých prvkov tragédie a prikláňa sa k prepojeniu výskumu formálnych znakov a dopadu na diváka zdôrazňujúc, že žáner nie je normatívne taxonomický, ale pragmatický typ diskurzu a jeho úloha závisí od percipienta:

- **Pre diváka** slúži na lepšie pochopenie situácie, v ktorej sa postava nachádza a z ktorej vyplýva potenciál úspechu či neúspechu;
- **pre kritika** je žáner registrom kultúrnych vzorcov v danom type spoločnosti (čím autorka mieni axiologické hodnotenie žánru, napríklad jeho význam pre antickú spoločnosť ako výchovno-vzdelávací prostriedok – pozn. J. J.);
- **pre študenta literatúry** je žáner kľúčom k pochopeniu vlastnej participácie na konaní spoločenstva (čím mieni teoreticky podložené kritické myslenie o prvkoch žánru a konfrontáciu vlastného vnímania hodnotových axióm so zobrazovanými – pozn. J. J.) (Millerová, 1984, s. 165).

Pre úplnosť predloženého výpočtu metodologických prístupov k žánru ostáva ešte niekoľko extrémnych názorov. K najextrémnejším možno zaradiť **žánrový skepticizmus** B. Croceho, ktorý v *Estetike* (1902) úplne popiera existenciu literárnych žánrov. Argumentuje, že žánre neexistujú, pretože žáner (v zmysle eposu, tragédie, komédie, idyly či rytierskeho románu) je len druhotnou kategóriou literárnej kritiky, nie primárnym a intuitívnym estetickým zážitkom (*esthetic fact*), ale formou ako výsledkom logického uvažovania (Croce, 1922, s. 10). Španielsky filozof M. Unamuno patrí k žánrovým agnostikom systematického výskumu; vzhľadom na interdisciplinaritu a komplexnosť pojmu **popiera možnosť systematického skúmania** žánrov (1992, s. 154) a prikláňa sa k ich spontánnemu, výlučne zážitkovému vnímaniu. Jeho argument však vyvracia samotný Aristoteles, ktorý už v *Etike Nikomachovej* na margo rezignácie na exaktný výskum v literatúre poznamenáva: Je znakom vzdelaného človeka, že hľadá presnosť v každom odbore tak, ako to povaha skúmaného predmetu dovolí; zjavne je rovnako nerozumné prijať približné dôvodenie od matematika ako žiadať [vedecky presné] dôkazy od rétora[15]. Preto nie je nutné uchyľovať sa k agnosticizmu, ale skúmať žáner tak, ako to jeho „povaha“ dovolí. Súčasní žánroví kritici už Croceho a Unamunove skeptické východiská nenasledujú. Jednotiace stanovisko za všetkých formuluje P. Hernadi:

1. žáner existuje a je možné o ňom uvažovať (aj spojením Croceho estetického zážitku a logického uvažovania);
2. žáner je „ideálny typ“, s ktorým jednotlivé realizácie (varianty) v rôznej miere korešpondujú (Hernadi, 1972, s. 11).

[15] Z anglického do slovenského jazyka preložila J. Javorčíková. Citát sa vzťahuje k zlomku *Etiky Nikomachovej*, Kniha prvá, 1094b (Aristoteles, 2011).

Ďalšie kritické prístupy, ktoré uznávajú existenciu žánru/tragédie, zvyčajne stoja na jednej z pozícií, ktoré môžeme sumárne označiť ako „žánrový pesimizmus“, „žánrový optimizmus“ a „žánrové inovátorstvo“:

	1. žánrový pesimizmus	2. žánrový optimizmus	3. žánrové inovátorstvo
Reprezentant:	F. Dűrenmatt, G. Steiner J. Krutch F. Tetauer[16]	F. Hebbel[17] E. O'Neill J. Anouilh	E. O'Neill, G. Lukács, M. Anderson, A. Shopenhauer, Miller, A. Camus, J. Pašteka, Hvišč, J. Hrabák
Východiskové premisy:	„Pravá“ tragédia dnes nie je možná (resp. „je mŕtva“ pretože: -obecenstvo je príliš liberálne; -obecenstvo netvorí homogénnu komunitu; -obecenstvo „nevzhliada“ k hrdinovi; hrdina je „obyčajný človek“[18]) či „menší ľudia“ (*littler people*[19]); -pojmy vina a trest v našej dobe nemajú jasný význam; -moderné hry nemajú jasný didaktický prínos; -osud jednotlivca už neovplyvňuje osud národa, komunity; -v súčasných hrách absentuje tragická veršovaná forma (Steiner, 1996).	„Pravá“ tragédia je možná, lebo je možný dokonalý prenos minulých ideálov do súčasnej formy, resp. súčasných ideálov do klasickej formy, pričom sa dosahuje rovnaký dopad na súčasného diváka, ako kedysi na antického.	Tragédia je dnes možná, ale dochádza k jej „inovácii“, k „bruntierovskému“ posunu, resp. k dekonštrukcii tradičných kategórií na aspekty, napr.: -tragický hrdina môže byť i „obyčajný človek“ (Miller, 1986, s. 171); -tragédia nemusí ovplyvňovať osud národa, komunity, alebo len v symbolickej rovine (Miller, 1986, s 171); -antický osud sa presúva do vnútra jednotlivca, napr. ako biologický determinizmus, nutnosť voľby a pod. (Pašteka, 1976, s. 207-218);
Čo nahradilo tragédiu:	„Takmer-tragédia“ (near tragedy), „takzvaná tragédia“ (so called tragedy[20]), „dobre urobená hra“ (*well-made play*); „dráma ako žáner“, činohra, drame, problémová hra.	Moderná tragédia.	„Inovované“, resp. špecifické varianty tragédie: senekovská, shakespearovská, o'neillovská, millerovská alebo „občianska[21]“, moderná.

Pristavme sa podrobnejšie pri jednotlivých prístupoch. **Žánrový pesimizmus** vychádza z premisy, že existujú niektoré historické žánre (napríklad tragédia), ktoré nie je možné transponovať do modernej doby, pretože napríklad percipient tragédie (a jeho schopnosť vnímať tragický dej), ako aj spoločenské pomery (uzavretosť komunity, jej pravidiel, z toho vyplývajúca jasná polarizácia pojmov dobré – zlé) sú nenávratne zmenené. Toto stanovisko

[16] Cit. in PAŠTEKA, J. 1976. *Estetické paralely umenia*, s. 207.
[17] „Myšlienku ‚pantragizmu´ v 19. storočí bránil a teoreticky rozpracoval iba Hebbel.“ (Pašteka, 1976, s. 208)
[18] Aristoteles v *Poetike* (1996, s. 81) navrhuje ako ideálneho tragického hrdinu človeka „medzi dvoma krajnosťami.“ A. Miller v štúdii *Tragédia a prostý človek* (1986, s. 1113) rozširuje pôvodnú Aristotelovu kategóriu na „obyčajného človeka“, ktorý je výnimočný práve svojím konaním.
[19] Cit. in KRUTCH, J. , 1970, s. 164.
[20] [20] Cit. in KRUTCH, 1970, s. 166.
[21] Zmieňuje sa o nej napríklad J. Hrabák (1973, s. 316).

zaujíma napríklad autor G. Steiner v monografii s príznačným názvom *The Death of Tragedy* (1961), v ktorej tvrdí, že moderná tragédia nie je možná, nakoľko sa vytratila antická osudovosť, uzavretosť spoločnosti (v zmysle gréckej *polis*) a iné principiálne prvky antickej tragédie. V tomto zmysle možno hovoriť o „smrti tragédie“ a o absolútnom a nevratnom zániku tohto žánru v modernej dobe. Americký literárny kritik J. Krutch súhlasí a dodáva:

> Tragédie v pravom zmysle slova sa už nepíšu či už v dramatickej, alebo akejkoľvek inej forme a tento jav nevysvetľujú iba literárne súvislosti. Nie je to výsledok ani akejsi „módnosti“ v literatúre, alebo úmysel písať o ľudskej povahe z iných aspektov [...], naopak, je to dôsledok oslabenia ľudského ducha [...] a ďalší príklad postupného oslabovania ľudskej schopnosti interpretovať javy života spôsobom, prijateľným pre ľudské túžby. [...] Ak dnešné hry a romány zobrazujú „menších ľudí“ a menej silné emócie, nie je to tým, že by sme naraz získali záujem o všedných ľudí a bezvýznamné pletky, ale tým, že sme začali viac-menej (*sic.*) vidieť ľudskú dušu ako všednú a jej emócie ako v podstate triviálne[22] (Krutch, 1970, s. 164).

Táto skepsa preniká do viacerých častí Krutchovho diela. V ďalších kapitolách sa príznačne zaoberá rovnako negativistickými postojmi voči úpadku hodnôt v modernej dobe, napríklad úpadkom lásky ako hodnoty v modernej civilizácii (Krutch, 1970, s. 120-160). V prípade tragédie Krutch argumentuje chýbajúcou možnosťou víťazstva v závere hry, pričom sa opiera najmä o hru H. Ibsena *Strašidlá,* podľa neho mylne označovanú ako tragédiu (1970, s. 166). Ako však dokážeme v štvrtej kapitole tejto práce na základe O'Neillovej záverečnej hry, aj v psychologicky prepracovanej hre a na podklade „menších ľudí“ je možné vytvoriť hru, ktorá dáva tragickú možnosť víťazstva, tá však už nespočíva len v bezprostrednom svedectve hrdinovho heroizmu, ale aj v možnosti, ktorú naznačuje divákovi. Preto s Krutchovou jednostrannou interpretáciou nemôžeme súhlasiť.

Steinerovi a Krutchovi oponuje aj F. Dűrenmatt. Tvrdí, že „tragično je ešte stále možné, aj keď už nie je možná čistá tragédia[23]“, keďže tragickosť hrdinu erodovala na jeho komickosť až absurdno. Tým sa však čiastočne stavia aj na pozície žánrového inovátorstva. Ako zaujímavosť opäť uvádzame postreh J. Pašteku (1976, s. 210-220), ktorý na margo žánrového pesimizmu dopĺňa, že niektorí kritici deklarovanú „smrť tragédie“ chápali ako úpadkový jav modernej doby, sprevádzaný pocitmi straty a nostalgie, kým iní tento jav chápu skôr ako nevyhnutný sprievodný jav modernity bez sprievodných negatívnych pocitov. Na druhej strane, stanovisko, že žánre môžu zanikať, implikuje skutočnosť, že žánre môžu aj vznikať. M.

[22] Preložila J. J.
[23] Cit. in PAŠTEKA, J. 1976, *Estetické paralely umenia*, s. 232.

Mistrík (1999, s. 12-13) ako príklady novovznikutých dramatických žánrov, ktoré síce vychádzajú z tradičných žánrov, no úspešne sa etablovali ako autonómne žánre, uvádza „nový brutalizmus“, „divadlo urbánnej nudy“, „špinavé hry“, „nové jakobínstvo“ a ultranový žáner „in-yer-face“.

V literatúre nepochybne dochádza k zániku žánrov. Nie však z toho dôvodu, že súčasné pokusy o tieto žánre sú neadekvátne alebo nespĺňajú kritériá, stanovené literárnymi kritikmi a teoretikmi. Žánre zanikajú skôr z dôvodu straty svojho historického opodstatnenia, ako napríklad stredoveké mystériá. Preto, zvlášť v prípade úvah o zániku či „smrti“ tragédie, považujeme stanoviská žánrového pesimizmu za limitujúce pre využitie celého interpretačného potenciálu mnohých moderných hier.

Žánrový optimizmus predstavuje pomerne vzácne stanovisko, ktoré verí, že pôvodnú antickú tragédiu je možné dokonale preniesť do súčasného kontextu (respektíve modernizovať) pri zachovaní jej pôvodných výstavbových prvkov (napríklad antického osudu), no najmä pôvodného (alebo porovnateľného) dopadu na diváka. Toto stanovisko zastáva menej literárnych kritikov, no o to početnejšia skupina autorov, ktorí zrejme chápu kritikmi deklarovanú absenciu modernej tragédie ako osobnú umeleckú výzvu. J. Pašteka eviduje rozsiahly súbor pokusov o „modernú“ tragédiu, ktoré sa zvyčajne realizujú dvoma spôsobmi: **historizovaním** a **transponovaním** klasických myšlienok do nových tém. K moderným tragédiám, vznikajúcim na týchto dvoch princípoch, radí napríklad hry J. P. Sartra, R. Jeffersa (*Médea*, *Pevnosť na druhom brehu tragédie*, *Kréťanka*), J. Anouilha, B. Brechta a iných autorov (Pašteka, 1976, s. 209).

Žánrový optimizmus ostro kritizoval už zmieňovaný G. Steiner v monografii *The Death of Tragedy*. Všetky uvádzané novodobé tragédie (vrátane O’Neillových hier, ktoré nelichotivo nazýva „čiastkové tragédie“, „šarády“ a dokonca upozorňuje na ich „vnútorný vandalizmus [štýlu] a degradáciu tragického odkazu“ na „incestné (*sic*) ťahanice v provinčnej diere“) však Steiner zamieta ako nedokonalé a neuspokojivé, práve z dôvodov chýbajúceho homogénneho obecenstva a absolútnych pojmov trestu a viny (1996, s. 326-341). Steinerov „exkluzivistický“ prístup k prvkom žánru tragédia sa dnes považuje za prekonaný – ako presvedčivo argumentuje už o dva roky po Steinerovej monografii napríklad J. Pašteka v štúdii *Dramatik Eugene O’Neill – náčrt príležitostnej štúdie* (1963). Upozorníme ešte na jeden zaujímavý literárny paradox, ku ktorému dochádza v prípade O’Neillovho postoja k žánrom. Kým autor

svojimi teoretickými úvahami o podstate tragédie zastáva skôr pozície žánrového optimizmu, v textovom podklade jeho hier častejšie dochádza k žánrovému inovátorstvu a k podstatnému modifikovaniu pôvodných prvkov tragédie. Týmto javom v kontexte Paštekovej štúdie o modifikácii tragédie sa budeme podrobne zaoberať v záverečnej kapitole práce.

Žánrové inovátorstvo predstavuje strednú cestu medzi dvoma extrémami. Táto teória uznáva, že aj v modernej dobe je možné napísať tragédiu, ktorá spĺňa aristotelovské kritériá, čiže, povedané slovami J. Pašteku, „dokáže spracovať antickú tematiku na antickej umeleckej úrovni, pretože ju dokáže interpretovať na antickej myšlienkovej úrovni“ (Pašteka, 1976, s. 201). Za takýto dokonalý moderný variant gréckej tragédie (americká tragédia *par excellance*) odborníci (E. Kazan, M. Gressnet[24]) považujú napríklad hru A. Millera *Smrť obchodného cestujúceho* z roku 1949. Rovnaké stanovisko zaujíma napríklad aj už zmieňovaná R. C. Millerová, ktorá (v príkrom rozpore so zmieňovaným žánrovým pesimizmom aj optimizmom) tvrdí, že inovovaný variant pôvodného žánru ešte nie je nový žáner, ale len jeho jednotlivá (modernizovaná) realizácia (Millerová, 1984, s. 159), napríklad moderná tragédia je inovovaná klasická tragédia. V chápaní žánrového inovátorstva teda pôvodné historické žánre pri „strate“ alebo zásadnej modifikácii tradičných prvkov nezanikajú, ale prechádzajú historickými transformáciami (ktoré rozpracoval už zmieňovaný F. Bruntière), respektíve inováciami, no stále je ich možno klasifikovať ako pôvodné historické žánre, napríklad tragédie či komédie. Podľa odborníkov táto žánrová premena prebieha niektorým z nasledujúcich spôsobov. Tradičné žánre:

1. Erodujú (to znamená, že žánre „upúšťajú“ z tých pôvodných normatívnych kritérií, ktoré v modernej dobe už nie sú opodstatnené. Napríklad J. Pašteka upozorňuje, že protagonistom tragédie v súčasnosti už nemusí byť len Aristotelov vznešený hrdina (muž), nakoľko vo väčšine vyspelých spoločenstiev žena, dokonca aj žena pochádzajúca zo strednej či nižšej vrstvy, môže zažívať rovnakú možnosť slobodnej voľby, nevyhnutnej pre naplnenie tragického odkazu, ako pôvodný Aristotelov pojem tragického vznešeného hrdinu (Pašteka, 1976, s. 215).

2. Dochádza k žánrovému synkretizmu (to znamená, že žánre sa spájajú, prekrývajú, krížia, hybridizujú, respektíve koexistujú, ako sa pokúsime dokázať v záverečnej kapitole práce na

[24] Cit. in PAŠTEKA, *Estetické paralely umenia*, 1976, s. 230.

podklade žánrového experimentu E. O'Neilla). Jeden žáner môže dokonca integrovať a aktívne využívať prvky iného, napríklad tragédia a komédia môžu obsahovať prvky melodrámy a frašky (Hernadi, 1972, s. 109), no celkové vyznenie diela ostáva tragické, respektíve komické. Podobne môžeme hovoriť napríklad o modernej či psychologickej tragédii, čiže spájať historicky protikladné, vzájomne sa vylučujúce koncepty tak, ako to navrhoval už zmieňovaný A. Fowler. V súvislosti s O'Neillovými hrami takéto stanovisko zaujíma väčšina literárnych a divadelných kritikov. Napríklad hra *Smútok pristane Elektre* bola označená dvoma predtým nesúvisiacimi termínmi ako „naturalistická tragédia" (Woodbridge, 1970, s. 317). Rozsiahlejší zoznam protirečivého kategorizovania O'Neillových hier uvádzame v Prílohe A. Keďže sa tragično v kontexte súbežnosti žánrov do istej miery stáva aspektom (čím sa v podstate vraciame k Dűrenmattovmu tvrdeniu) a hry majú „tragický potenciál" (či už v súvislosti s ich emocionálnym dopadom na diváka, ontologickým alebo etickým odkazom a podobne), prvky iných žánrov nepôsobia v dobre napísanej hre, respektíve „modernej tragédii" rušivo, ale aktívne a kreatívne dotvárajú hlavný žáner, pričom neumenšujú jeho dopad na diváka. V poľskej genológii sa pre tento jav ustálil termín „**wielogatunkowość**" (mnohožánrovosť) ako „hodnotiaci faktor mnohoaspektovej klasifikácie literárnych žánrov" (Hvišč, 1979, s. 38). Práve prítomnosť mnohožánrovosti (alebo jej varianty – unikátnej koexistencie žánrov) v tvorbe Eugena O'Neilla sa pokúsime dokázať v záverečnej kapitole práce.

Na aspekt synkretizmu, respektíve mnohožánrovosti reagujú aj viacerí slovenskí a českí teoretici: J. Hvišč, J. Hrabák a F. Miko. F. Miko pripúšťa premenlivosť žánrov a „stabilitu žánrov" vníma len ako „historickú kategóriu", ktorá však „neznamená ich nemennosť" (Miko, 1973, s. 88). J. Hrabák (1973, s. 68) chápe synkretizmus ako prirodzený jav vývinovej diferenciácie literárnych žánrov [tvoriaci] most medzi štruktúrou literárneho diela a všeobecným výrazovým systémom. J. Hvišč (1985, s. 13) ho dokonca víta ako mimoriadne prínosný fenomén: „Genetická a typová mnohotvárnosť organicky vyúsťuje do mnohotvárnosti ich odvodených foriem, v ktorých sa genetické a typologické prvky literárneho výrazu napĺňajú vzájomnými vzťahmi a vzájomne sa oživujú, dynamizujú alebo zvýrazňujú, alebo – na druhej strane – umŕtvujú, oslabujú. Na tomto základe prebieha dialektický zápas ustavičného vzniku, vývinu a zániku žánrov, ktorý sa prenáša do povedomia literárneho percipienta ako kvalitatívne meradlo literárnej komunikácie. V tomto rámci žáner vstupuje do literárneho diania ako nositeľ **tvorivej výmeny štruktúr** vo výrazovom procese literárneho vývinu."

Dovoľme si záverečné stanovisko zakladajúce sa na zhrnutí predchádzajúcich úvah. Po prekonaní počiatočných období terminologickej neujasnenosti a koncepčnej nejednotnosti i žánrového „agnosticizmu“ je možné v súčasnosti chápať žáner ako kategóriu, ktorá:

1. môže vznikať a zanikať;
2. môže sa inovatívne a tvorivo rozvíjať (modernizovať), obohacovať svoje pôvodné (historické) prvky alebo tieto prvky opúšťať, likvidovať;
3. môže sa prekrývať (miešať, hybridizovať, synkretizovať) s inými hraničnými alebo aj nesúvisiacimi žánrami;
4. môže simultánne využívať prvky viacerých žánrov, ktoré sa vzájomne nevylučujú, ale umelecky dotvárajú, a tak dosahovať efekt mnohožánrovosti.

V kontexte skúmania žánrových aspektov dramatickej tvorby Eugena O’Neilla (ako sa pokúsime dokázať v záverečných kapitolách práce) sa uskutočňuje práve posledný zmieňovaný, v literatúre pomerne raritný spôsob žánrovej koexistencie, ktorý v odbornej literatúre zatiaľ nebol dostatočne preskúmaný, hoci práve v tvorbe Eugena O’Neilla sa prejavuje markantným spôsobom. Ide o spôsob rovnovážnej, vzájomne symbioticky prepojenej existencie viacerých žánrov, ktoré vzájomne harmonicky a divácky prijateľne koexistujú, vzájomne sa dopĺňajú a umocňujú cieľový efekt literárneho diela.

Keďže sme sa v odbornej literatúre zatiaľ nestretli s termínom, ktorý by takýto jav označoval (hybridizácia a synkretizácia pracujú s premisou jedného dominantného žánru priberajúceho čiastkové prvky iných, alebo so splývaním jednotlivých žánrov; mnohožánrovosť síce vystihuje podstatu problému, terminologicky však nespresňuje druh zmieňovaných žánrov), pre účely tejto práce budeme využívať termín, označujúci vyváženú rovnováhu prvkov rôznych žánrov, ktorý sme navrhli v monografii *Žánrové paralely v tvorbe Eugena O’Neilla* (2008): „**ekvilibrium žánrov**“ tragédia, melodráma a tzv. „dráma ako žáner“.

2 Komparatívna genológia

V nasledujúcej časti práce sa vzhľadom na koncepčnú a terminologicky nejednotnosť, ktorá sprevádza literárne žánre, pozrieme na históriu, obsah a styčné body definícií pre O'Neilla najrelevantnejších žánrov – tragédie, melodrámy, tzv. „drámy ako žánru" (označovanej aj ako činohra a tzv. „drame") a niektorých princípov realistických, naturalistických a expresionistických hier[25].

2.1 Tragédia – výstavbové prvky a podstata fenoménu

Je známe, že tragédia podľa Aristotela aj podľa G. F. Hegla predstavuje najvyšší a najvznešenejší žáner. Možno preto sa takmer každá doba a spoločnosť snažila o vlastnú definíciu tragédie, čo zrejme prispelo k určitej neprehľadnosti medzi rôznymi definíciami. Snažili sa ju definovať nielen dramatici, literárni vedci, ale aj filozofi a politici, z ktorých niektorí sa vyjadrovali vedecky exaktným jazykom, iní poeticky vzletným štýlom, a možno preto sú jej definície, ako upozorňuje O. Mandel (1961, s. 11), také rôznorodé, protirečivé a v kontexte žánrovej klasifikácie konkrétnych hier často prakticky neuchopiteľné.

Podľa akých znakov možno rozoznať súčasnú tragédiu? Túto otázku sa pokúsili zodpovedať mnohí svetoví literárni kritici a dramatici. V tejto kapitole sa oprieme najmä o pôvodnú Aristotelovu definíciu a výskumné závery J. Pašteku, založené na štúdiách svetových teatrológov a dramatikov A. Millera, E. O'Neilla a M. Andersona.

Ako sme už čiastkovo uviedli v predchádzajúcej kapitole, Aristoteles sa v druhej knihe *Poetiky*, venovanej „vážnej poézii", zaoberal tragédiou z najrôznejších hľadísk:

- **obsahového:** Tragédiu definoval ako „zobrazení vážného a uceleného děje s určitým rozsahem, a to takové, při němž se používá řeči zkrášlené v každém úseku příslušnými prostředky zvlášť, děj se nevypráví, ale předvádějí se jednající postavy a soucitem a strachem se dosahuje očištění od takových pocitů" (Aristoteles, 1996, s. 69).

[25] Táto kapitola je prepracovaným a doplneným pokračovaním výskumu, ktorý sme prvýkrát predstavili v monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe E. O'Neilla* (2008, s. 24-39).

- **formálneho:** Aristoteles štruktúru tragédie rozčlenil do piatich stupňov: expozícia (úvod), kolízia (zauzlenie), kríza (vyvrcholenie), peripetia (obrat) a katastrofa, čiže záver (Harpáň, 2004, s. 247). V 19. storočí nemecký dramatik a spisovateľ Gustav Freytag (1816 – 1895) v štúdii *Die Technik des Dramas* (1863) rozpracoval Aristotelovu štruktúru ešte podrobnejšie a navrhol známe pyramídové znázornenie tragédie:

(klimax)
vyvrcholenie
kolízia zvrat
zauzlenie rozuzlenie
moment prvého napätia moment posledného napätia
expozícia katastrofa[26]

- **obsahovo-formálneho:** Aristoteles (1996, s. 70) zároveň uvažoval o šiestich „zložkách" tragédie, v ktorých sa prepája obsah a forma. Sú to: dej, povahokresba, reč, myšlienková stránka a hudba. Podrobne sa nimi zaoberal v šiestej až dvadsiatej druhej kapitole, kde rozpracoval rôzne čiastkové prvky tragédie. V azda najznámejšej trinástej kapitole analyzoval hodnotový register tragického hrdinu, ktorý ho definuje ako „člověka, který je uprostřed mezi těmito krajnostmi. Takovým je ten, kdo ani nevyniká ctností a spravedlivostí, ani neupadá do neštěstí pro svou špatnost a zlou povahu, nýbrž pro nějaké pochybení, a patří k lidem žijícím ve velké slávě, jako Oidipús a Thyestés a vůbec významní příslušníci takových rodů" (Aristoteles, 1996, s. 81).

Ako však dôvodí J. Pašteka, doba a divák sa zmenili natoľko, že už nemožno postupovať len podľa Aristotelovej *Poetiky*, tak ako to vyžadoval napríklad Voltaire. Preto J. Pašteka abstrahuje od v súčasnosti nerelevantných prvkov (napríklad nutnosti „skrášlenej reči" či vznešeného pôvodu hrdinu) a definuje tieto štyri aj v dnešnej dobe platné kritériá, respektíve prvky antickej tragédie:

1. ***dejovo*** [musí v tragédii aj v dnešnej dobe ísť o] likvidáciu alebo sebalikvidáciu človeka;
2. ***tematicky*** o predvedenie najzávažnejších otázok ľudského života v pozitívnom alebo negatívnom zmysle;
3. ***ideovo*** o naplnenie nadosobnej sudby, predurčujúcej ľudský údel do krajných dôsledkov;

[26] Podľa G. Freytaga (1986, s. 216), T. Žilku (1984, s. 325-326) a M. Harpáňa (2004, s. 253) upravila J. J. Táto schéma bola prvýkrát uvedená v monografii *Profily prominentných osobností americkej dramatiky* (2004).

4. ***eticky*** o indivíduum poznačené tragickou vinou, uvádzajúce [seba] i ostatných zočivoči (*sic*) smrti (Pašteka, 1976, s. 203).

V nadväznosti na tieto úvahy o princípoch antickej tragédie následne Pašteka (1976, s. 218) spresňuje tri súvisiace nadčasové a určujúce znaky tragédie, platné aj v modernej dobe. Ide o:

1. **povahokresbu:** charakterovú nepoddajnosť ústrednej postavy; postavu odhodlanú hoci aj život obetovať, len aby si zachovala jedno: vedomie svojej osobnej dôstojnosti[27];
2. **obsahový dejotvorný prvok 1:** zápas o svoje právoplatné miesto v spoločnosti;
3. **obsahový dejotvorný prvok 2:** odhalenie tragickej viny.

Paštekova definícia sa od Aristotelovej líši len liberálnejším chápaním „povinných" prvkov tragédie, pričom niektoré prvky v Paštekovej definícii len nahrádza ich voľnejšia interpretácia. Napríklad pri uvažovaní o modernej tragédii sa Pašteka zdanlivo vzdáva tragického konca i antickej osudovosti ako nevyhnutného dejotvorného prvku. Na inom mieste svojej úvahy však uznáva nevyhnutnú potrebu náhrady za antický osud. Píše: „Antické *fátum* je možné nahradiť slobodou moderného človeka, jeho etickou zodpovednosťou za činy." (Pašteka, 1976, s. 218) Ani v Paštekovom ponímaní teda fenomén „osudu" nemizne; je len nahradený iným, súčasnejším javom.

Na rozdieloch medzi Paštekovou a Aristotelovou definíciou môžeme vlastne ilustrovať rozdiel medzi klasickým a moderným spôsobom definovania tragédie. Moderná (Paštekova) definícia je menej preskriptívna a umožňuje voľnejšiu interpretáciu pôvodných prvkov. Obidvaja teoretici tragédie však za významný prvok tragédie považujú **ucelenosť** (Aristoteles, 1996, s. 69), respektíve **kompaktnosť** (Pašteka) deja. Jednotlivé prvky musia súčinne a divácky hodnoverne koexistovať, vzájomne zo seba vyplývať a tým alternovať dej.

O'Neillova tvorba zaujímavým spôsobom prepája Aristotelov preskriptívny a Paštekov liberálny prístup k interpretácii tragédie. V O'Neillových hrách sa nachádzajú viaceré pôvodné Aristotelove prvky, najmä osudovosť. Iné sa uskutočňujú len v interpretačnej, symbolickej rovine.

[27] J. Pašteka parafrázuje známu esej A. Millera *Tragédia a prostý človek* (1949).

Pokiaľ z nich však vyabstrahujeme podstatné znaky (argumentujúc práve dramatickou tvorbou Eugena O'Neilla), zistíme, že každá tragédia by v paštekovskom i aristotelovskom chápaní mala obsahovať päť prvkov, respektíve úzko či voľnejšie interpretovateľných aspektov, ktoré by malo byť možné identifikovať bez ohľadu na to, v akom historickom, spoločenskom či kultúrnom kontexte sa hra odohráva. Tieto aspekty zohľadňujú:

1. zásah externej sily, respektíve „osudu",
2. výnimočnosť tragickej postavy,
3. hodnotový register tragickej postavy,
4. výnimočné utrpenie ako kompenzáciu za prečin,
5. univerzálny odkaz zobrazovaného diela.

Pokiaľ je dodržaná kompaktnosť deja, tieto znaky môžu byť fakultatívne, to znamená, že niektorý z nich môže byť predmetom voľnejšej interpretácie alebo stvárnený symbolicky. Ako dobrý príklad poslúži antický pojem „vznešený hrdina", ktorý sa v dnešnej dobe transformuje ako „prostý človek", majúci však určitý nevšedný, výnimočný povahový rys. Pristavme sa teraz pri jednotlivých aspektoch a dôvodoch, prečo sú nevyhnutné pre modernú tragédiu:

1. Osud (gr. *moira*, *aisa*, *daimôn*) v gréckych drámach predstavoval silu, respektíve najvyšší zákon, ktorý mohli uvaliť, ale nemohli zmeniť ani prírodní bohovia. Predurčoval život jednotlivca a ovplyvňoval ho v každom okamihu jeho života. Osud mohol byť šťastný, no nehrdinský, alebo nešťastný, neblahý, ale prinášajúci príležitosť preukázať nevšedné vlastnosti. Grécky osud mal tieto atribúty: bol nespravodlivý v duchu kresťanskej tradície (t. j. trestal nielen vinných, ale aj nevinných), relativizujúci (napr. účinok dobrého skutku či úmyslu mohol mať negatívne následky) a zvyčajne bol zvestovaný vopred, napr. veštbou. Nešťastný, neblahý osud bolo možné privolať svojím správaním tak, že človek urazil, zahanbil alebo vyprovokoval niektorého z bohov a za takéto previnenie bol zvyčajne potrestaný celý rod aktéra. Ako však chápať osud v súčasnosti, v dobe, keď sa vytratila pôvodná religiozita, viera v „Boží trest"? Na túto otázku odpovedá O. Mandel: „V určitom zmysle sa boh jednoducho presunul z Olympu či hory Sinaj do ľudského vnútra. Už sa nezjavuje Apolón, zvestujúci cestu. Tento ukazujúci boh je vo vnútri človeka, a ak bol Orestes bábkou v rukách osudu, teraz o ňom musíme uvažovať ako o hračke v rukách svojich vlastných motívov." (Mandel, 1961, s. 134)

V súlade s gréckou drámou je teda tragédia stále zápasom človeka s osudom. Moderný osud je však v dnešných súvislostiach možné preložiť aj ako „akúkoľvek **reťaz udalostí**, nevyhnutnosť“ (Mandel, 1961, s. 134), čiže ako intencionálne využitie princípu *post hoc, ergo propter hoc*. J. Pašteka o modernom osude uvažuje aj ako o „manipulácii“ a tento spôsob chápania osudu glosuje citátom: „Osud, to sú vždy (respektíve často – pozn. J. J.) tí druhí.“ (Pašteka, 1976, s. 230)

Pokiaľ teda považujeme osud za akúkoľvek externú silu, na ktorú jednotlivec nemá vplyv, potom osud nesúvisí iba s religiozitou ako v antickej dráme, ale v dnešnej dobe môže byť spôsobený širokým spektrom „moderných“ príčin, napr. príslušnosťou k rasovým a etnickým menšinám, politickými a ekonomickými silami, manipulatívnou výchovou, no i AIDS, epilepsiou a podobne. Je však pravda, že podobné témy sa ako spúšťací mechanizmus tragédií zatiaľ vyskytujú v modernej literatúre sporadicky. Niektorí autori, napríklad G. Steiner, na tento fakt poukazujú: pre modernú tragédiu by za úvahu stáli napríklad „možnosti termonukleárnych alebo biologických prostriedkov sebadeštrukcie či hromadného utrpenia. A predsa sa žiadny z týchto apokalyptických procesov nestal námetom žiadnej naozaj veľkej tragédie“ (Steiner, 1996, s. 544).

Na tomto mieste si dovolíme so Steinerom nesúhlasiť. Existujú viaceré divadelné hry, ktoré sa zaoberajú práve nadindividuálnymi silami, ktoré môžu pôsobiť ako moderný variant osudu jedinca. Ako príklad uvádzame hru *Six Degrees of Separation* (1994) amerického autora J. Guara, ktorý prezentuje príslušnosť k černošskej rase, homosexualitu a chudobu ako predurčenie, s ktorým hlavný hrdina odhodlane, no neúspešne zápasí. Ďalším príkladom môže byť hra *´night Mother,* ktorú v roku 1983 napísala americká autorka M. Normanová. Epilepsia spôsobuje sled udalostí, ktoré vedú k smrti hlavnej postavy, čím vytvárajú bizarnú verziu antického osudu. Domnievame sa, že zaujímavým variantom antického osudu by mohol byť aj určitý spoločný povahový rys, charakter regiónu a jeho etický kódex, tabu, čiže všeobecne uznávané alebo zaznávané hodnoty, ktoré, podľa nášho názoru, môžu ovplyvniť život a údel jednotlivca bez toho, aby si to uvedomoval. Najznámejším literárnym príkladom takéhoto vplyvu je postava Willyho Lomana v hre A. Millera *Smrť obchodného cestujúceho* (1949), ktorého ovplyvnila a nakoniec aj zničila veľká hospodárska kríza a následná spoločenská premena v Spojených štátoch. Práve z uvedených dôvodov sa nazdávame, že osud je nevyhnutným prvkom každej tragédie, no jeho interpretácia v moderných hrách akceptuje aj jeho prenesené, symbolické stvárnenie.

2. Hodnotový potenciál tragického hrdinu je ďalšou významnou kategóriou, ktorá mala v gréckej tragédii literárny, ale aj spoločenský význam. Tragický hrdina musel mať etický rozmer, čiže kladný hodnotový register, ktorý bol v súlade s hodnotovým kódexom svojej doby a spoločnosti. Potenciálnym hrdinom tragédie teda nemohol byť násilník, zlodej, vrah, respektíve sebec či ziskuchtivý materialista. Nakoľko sa však v súlade s Aristotelovou definíciou (1996, s. 81) konanie postavy môže líšiť od jej povahy, tragická postava sa pod vplyvom hraničných situácií môže dopustiť násilia, krádeže a dokonca vraždy, tak ako antický kráľ Oidipus. Každý z týchto eticky a spoločensky neprijateľných činov však musí byť vysvetliteľný z hľadiska tzv. „idealistického rozmeru postavy", ktorý chápeme ako určitú nevšednú víziu, túžbu, respektíve potrebu, kvôli ktorej je táto postava ochotná konať neracionálne, nepragmaticky, extrémne. M. Unamuno za takúto hodnotu označuje tzv. *tragic sense of life,* „tragický pocit života" (Unamuno, 1992, s. 50), ktorý je však, v súlade s Breretonovým chápaním, možné označiť ako tragický zmysel života (1968, s. 57), respektíve ideál.

Domnievame sa, že práve zvláštna konfigurácia etického a idealistického dávala antickému hrdinovi status vznešenosti, výnimočnosti a odlišnosti od obyčajných, egocentricky a pragmaticky konajúcich ľudí. Aristotelovskú „vznešenosť" tragického hrdinu je teda dnes potrebné chápať ako metaforickú výzvu k výnimočnosti, za eticko-idealistický spôsob existencie či paštekovský zápas o autentické bytie. Podobne ako J. Pašteka sa pritom opierame o známu esej A. Millera *Tragédia a prostý človek* (1949), v ktorej autor tvrdí, že obyčajný človek, schopný zápasiť o svoje právoplatné miesto vo svete, je práve taký vhodný hrdina tragédie ako starovekí vládcovia (Miller, 1986, s. 1367). Moderná tragická postava by však mala mať určitú silnú hodnotu, istý ideál, pre ktorý by bola schopná vzdať sa ostatných hodnôt, napr. formálnych aj neformálnych spoločenských výhod, materiálnych statkov, no pokiaľ je to nevyhnutné, i uznávaných spoločenských noriem, statusu „normálnosti", riskovať výsmech, opovrhnutie, ignoráciu. Práve takáto nevšedne silná hodnota je charakteristická pre mnohé postavy Eugena O'Neilla.

3. Hodnotový, axiologický register postáv predstavuje podľa mnohých teoretikov žánru (napríklad A. Millera, M. Unamuna, G. Breretona) invariantný znak pri určovaní modernej tragédie. Výraz „axiologický" odráža skutočnosť, že utrpenie protagonistov je vo veľkej miere

zapríčinené axiologickým, hodnotovým rámcom ich priorít. Vyvrcholením klasickej tragédie je zvyčajne scéna, v ktorej tragický hrdina stráca svoju axiologicky najsilnejšiu hodnotu, svoj zmysel života. Ako príklad v tragédii *Kráľ Oidipus* môžeme uviesť moment *anagnorízy*, keď Oidipus odhalí svoj pravý pôvod, pochopí svoju chybu a celý jeho hodnotový systém stratí svoje najzákladnejšie oporné body. Predtým veril, že je dobrým vládcom v Thébach, že je inteligentnejší ako ostatní ľudia a že sa mu podarilo „prekabátiť" osud. To všetko spoluvytváralo jeho „ja", podstatu jeho existencie, jeho ľudskú dôstojnosť. Strata takýchto hodnôt znamená spochybnenie jeho existencie, podstaty jeho bytia. Preto je za svoju vinu, svoj omyl pripravený niesť najprísnejší trest. Nakoľko sa však v Thébach nenájde človek, ktorý by dokázal zvážiť jeho previnenie a určiť adekvátny trest, Oidipus sa potrestá sám.

4. Neprimeraná kompenzácia za tragický čin je ďalším prvkom modernej tragédie. Na klasickom príklade kráľa Oidipa vidíme, že pre tragického hrdinu je existencia bez zmyslu života nepredstaviteľná. Jeho životný štýl sa okamihom straty zmyslu života dramaticky mení. Tragický hrdina vyhľadáva a víta trest. Neadekvátnym utrpením chce kompenzovať svoju vinu. Na utrpenie ako kompenzáciu tragického prečinu upozorňujú aj viacerí literárni kritici. Americký literárny historik D. Greene (1973, s. 5) napríklad uvažuje o nevyhnutnom a nevedomom prečine, ktorý môže kompenzovať len adekvátne utrpenie vinníka. Upozorňuje tiež na rozdiel medzi Aischylovým vnímaním utrpenia, ktoré sa v Aischylových tragédiách (*Siedmi proti Thébam*, r. 467; *Orestia*, r. 458) zvyčajne spája s momentom záverečného poznania, respektíve na rozdiel medzi kresťanským utrpením, ktoré sníma všetky viny hriešnika (Greene, 1973, s. 5).

Utrpenie ako forma trestu, respektíve kompenzácie previnenia, môže mať v rôznych tragédiách rôzne podoby. V tragédii *Kráľ Oidipus* sa dokonca realizujú hneď tri jeho podoby: od utrpenia fyzického (Oidipus si vypichol oči), spoločenskej deprivácie (Oidipus sa odsúdil na samotu) až po psychické utrpenie (Oidipovo večné blúdenie sprevádzané výčitkami svedomia). O'Neill tieto alternatívy obohatil o ďalšie umelecké varianty voľby medzi nesúmerateľnými hodnotami a kompenzácie za nesprávne rozhodnutie, ktoré sa v O'Neillových hrách zvyčajne realizuje ako extrémne psychické utrpenie sprevádzané často dobrovoľne zvolenou spoločenskou izoláciou.

5. Univerzálny odkaz tragédie – aristotelovská tragédia bola ambiciózna a kládla si najvyšší cieľ. Divák sa po vzhliadnutí tragického predstavenia mal citovo aj intelektuálne povzniesť,

zlepšiť nielen svoju empatiu k iným, no aj lepšie pochopiť seba a svoje miesto vo svete. Najdôležitejším cieľom antickej tragédie preto nebolo len odhalenie všetkých okolností vedúcich k tragédii, ale predovšetkým záverečné spoznanie a pochopenie určitej objektívne platnej pravdy o človeku a jeho mieste vo svete, katarzia a vytvorenie morálnej paradigmy správania (Losev – Šestakov, 1978, s. 89). K takémuto záverečnému získaniu múdrosti môžeme priradiť Oidipovo odhalenie, že osud sa vždy naplní, či Orestovo uvedomenie si, že najvyššia spravodlivosť prináleží len bohom a absolútna spravodlivosť neexistuje. Tragická postava (a prostredníctvom nej aj diváci tragédie) utrpením dospela k subjektívnemu poznaniu svojho miesta v kozme – svojho osudu a tiež k objektívnemu poznaniu božského poriadku sveta.

Esteticko-intelektuálne prežívanie poznania viacerí autori stotožňujú so známym antickým zážitkom katarzie (Losev – Šestakov, 1978, s. 89). Zážitok katarzie je však natoľko subjektívny, že nie je porovnateľný a objektívne kvantifikovateľný. Poznamenávame, že O'Neill v úsilí o tento prvok klasickej tragédie niekedy svoje hry zakončoval monologickými scénami, pripomínajúcimi antické tragédie, v ktorých zaznievalo záverečné objektívne poznanie, ktoré svojím utrpením nadobudli jeho postavy.

Každý z piatich analyzovaných princípov sa naviac musel uplatňovať súčinne (v ucelenosti, respektíve kompaktnosti) a smerovať dej k jedinému vyvrcholeniu. Pre tragédiu, na rozdiel od melodrámy, stále ostáva typický jediný dramatický vrchol a táto požiadavka pretrvala od antickej až do modernej doby. Na podklade predchádzajúcich úvah teda môžeme nadčasovú tragédiu definovať ako dramatický žáner zobrazujúci konanie postavy, determinovanej, respektíve **deterministicky** ovplyvnenej určitým spoločenským, biologickým alebo historickým variantom osudu, ktorá z **etického** hľadiska predstavuje obyčajného, v podstate dobrého človeka, ktorý má aj určitý nevšedný **idealistický** aspekt. Nie je nevyhnutné, aby z **ontologického** hľadiska predstavoval absolútne slobodného jedinca, musí však konať bez priameho vonkajšieho donútenia. Z **axiologického** hľadiska môžeme aktéra tragédie definovať ako postavu, ktorá je ochotná znášať i neprimerané dôsledky svojich činov či udalostí. Pre nadčasový odkaz tragédie je tiež dôležité, aby prežívané utrpenie malo aj **didaktický** rozmer – aby nebolo samoúčelné a utrpením sa tragická postava dozvedela či pochopila určitú subjektívnu, ako aj objektívnu, univerzálne platnú pravdu o sebe samom a o svojom mieste vo svete.

Navrhovanú definíciu môžeme vyjadriť aj graficky ako uzavretý kruh, v ktorom sa moderná tragická postava posúva zo šťastia do nešťastia, ale aj od nevinnosti k skúsenosti, od nevedomosti k vedeniu, pochopeniu. Zjednodušene preto môžeme konštatovať, že tragédia má uzavretú, kruhovú (respektíve „kompaktnú“) štruktúru:

Deterministický aspekt:	OSUD - - - - - - - - - - - - - - - - ↓	(resp. jeho moderný variant, zapríčinený zvyčajne inou, ako tragickou postavou)
Eticko-idealistický aspekt:	OBYČAJNÝ ČLOVEK +	(komplexný psychologický jedinec, s ktorým sa divák môže, ale nemusí stotožniť, tento jedinec má idealistický, tzv. tragický zmysel života a idealistickú víziu vlastného sveta)
	hamartia, nezámerná osudová chyba +	(napr. chyba úsudku)
Axiologický aspekt:	UTRPENIE + neprimeraný TREST +	(ktoré je neúmerné, nezaslúžené a môže mať aj formu dobrovoľného a neprimeraného trestu) (môže, ale nemusí byť totožný s utrpením)
Ontologický aspekt:	SLOBODNÝ ČLOVEK ↓	(rozhodujúci sa bez vonkajšieho donútenia)
Didaktický aspekt:	POZNANIE	(poznanie „osudu“ a zároveň určitej univerzálnej pravdy, napr. pýcha bude potrestaná, príroda je mocnejšia ako človek, pomsta môže byť najneznesiteľnejšia pre pomstiteľa a pod.).

Uvedená schéma integruje Paštekovo a Aristotelovo hľadisko, pričom pôvodnú Aristotelovu definíciu obohacuje iba širším poňatím moderného tragického hrdinu, ktoré zohľadňuje aj psychologickú dimenziu postáv, ich nerozhodnosť, zápas, váhanie či neistotu, teda pocity, ktoré Aristoteles nepovažoval za potrebné zdôrazňovať, hoci klasické grécke tragédie ich často zobrazujú. Navrhovaný „obyčajný človek“ však musí mať okrem týchto vlastností aj určitý nesamozrejmý, tragický rys, ktorý by zodpovedal morálnemu rozmeru antických postáv. Nemal by teda zastupovať „...malé mysle, upriamené na hmotné statky a blahobyt alebo na zháňanie, míňanie či hromadenie majetku [...], ale povznášať náš pohľad nad obzor drobných starostí a každodenných úzkostí tým, že ho upriami na najvyššie otázky života, priamo spojené s naším duchovným dobrodením...“ (Hatlen, 1975, s. 35).

V záverečnej časti práce na podklade O’Neillovej poslednej hry *Cesta dlhého dňa do noci* preskúmame prítomnosť a spôsob umeleckej realizácie týchto piatich prvkov tragédie, ako aj ich modernizáciu, respektíve „nahraditeľnosť“ modernými, súčasnú spoločnosť odrážajúcimi

variantmi. Zvážime, ktoré z týchto prvkov môžu byť prípadne aj vynechané (pri dodržaní princípu kompaktnosti hry) a dielo stále dokáže vzbudzovať tragický pocit, analogický klasickým tragédiám.

2.2 Melodráma – výstavbové prvky a podstata fenoménu

„Príbeh“ žánru melodráma sa v historických a literárnych súvislostiach úplne líši od tragédie. Melodráma je moderný žáner. Pred obdobím romantizmu vôbec neexistovala, no krátko po svojom vzniku a etablovaní sa, najmä v USA, sa stala dominantným žánrom. Výskum melodrámy a jej prvkov, ako upozorňuje M. Laundy v zborníku štúdií *Imitations of Life : A Reader on Film and Television Melodrama* (1991, s. 16), prekvapujúco zaostáva za inými žánrami, zrejme z dôvodu jej statusu „nízkej“ či „únikovej“ kultúry, orientovanej na priemerné divácke „masy“. Rovnaký autor upozorňuje, že melodráma je „prenosný“ žáner, ktorý, podobne ako tragédia, „**traverzuje**“ mnohé iné žánre, napríklad romantickú či historickú literatúru a detektívne žánre.

Melodráma však nepreniká len do iných žánrov, ale aj do nových médií – okrem klasickej prozaickej a dramatickej podoby si v 30. rokoch 20. storočia našla cestu k hrám pre rozhlas a v 50. rokoch k prvým telenovelám, spočiatku zacieleným na zobrazovanie rodinného života stredných vrstiev, no od 70. rokov 20. storočia zahrňujúcich takmer nekonečný register tém, historických i súčasných námetov, exotických miest, korunovaných rodov a podobne. Telenovely, postavené na princípoch klasickej melodrámy sú napríklad aj u nás známe TV-série *Dallas* a *Dynasty.* Po obsahovej stránke sa zvyčajne rozlišujú tzv. „**sociálne melodrámy**“, v ktorých je dôraz kladený na zobrazenie určitého spoločenského problému. Najznámejším autorom sociálnych melodrám bol Ch. Dickens (Clawelti, 1991, s. 31). Druhú skupinu tvoria „**rodinné melodrámy**“ (najznámejšie americké filmové melodrámy 70. rokov sú *Kramerová v. Kramer*, 1979 a *Príbeh našej lásky*, 1970).

Po stránke výstavby deja sa melodráma (a aj jej súčasná modifikácia – telenovela) môže zdanlivo podobať na tragédiu, dokonca aj v paradoxných, karikatúrnych súvislostiach. Ústredná postava môže byť (a dokonca často býva) vznešený hrdina z vyšších kruhov (pripomeňme napríklad *Grófa Monte Christo* alebo niektoré súčasné telenovely). Tento hrdina (alebo – výnimočne – hrdinka) sa môže nezaslúžene ocitnúť v problematických okolnostiach pripomínajúcich tragédiu, dokonca môže čeliť neriešiteľnej dileme, voľbe medzi

nesúmerateľnými hodnotami (napríklad voľbe medzi svojimi deťmi, medzi povinnosťou k rodičom a nasledovaním svojho poslania a podobne). V skutočnosti však melodráma nedosahuje dva základné atribúty tragédie: **kompaktnosť** a **racionalitu deja**. Melodráma má v porovnaní s tragédiou oveľa jednoduchšie metódy aj ciele a prechádza úplne iným vývojom ako grécka tragédia. Ako uvádza L. A. Jacobus, vzniká v Nemecku a Francúzsku v druhej polovici 18. storočia a svoj názov preberá z gréckeho slova *melos*, pieseň (Jacobus, 2001, s. 645). Jedným z prvých priekopníkov melodrámy bol aj tvorca tohto slova, francúzsky dramatik Guilbert de Pixérécourt (1773 – 1844), ktorého v roku 1800 preslávila hra *Caelina, ou L'enfant du Mystére*.

Melodráma na rozdiel od tragédie predstavuje podľa M. H. Abramsa (1957, s. 91) nižší, intelektuálne a citovo menej náročný žáner. K zvyčajným znakom melodrámy sa zaraďujú jednorozmerné, **ploché postavy**, pozostávajúce zvyčajne z kladného hrdinu, hrdinky a zápornej postavy, ktoré sa už ďalej nevyvíjajú. Melodrámy mávajú dramatický alebo romantický dej, ktorý je dôležitejší ako charakterizácia postáv a obyčajne smeruje ku katastrofe. Tú sa však podarí v poslednej chvíli odvrátiť a nasleduje šťastný koniec, respektíve dosiahnutie takzvanej **poetickej spravodlivosti**, čiže potrestanie záporných postáv a odmenenie kladných. Záver melodrámy sa vyznačuje jednoduchým morálnym ponaučením (MacNichols, 1981, s. 142-143).

Ďalší autori k týmto znakom melodrámy zaraďujú aj **prevahu emócií** (napríklad strachu, súcitu a radosti) a **senzačnosť** (Holman – Harmon, 1986, s. 295). L. A. Jacobus k týmto znakom pridáva aj **preexponovaný jazyk** a ako príklad uvádza dialóg z pera populárneho nemeckého tvorcu melodrám a citovo-sentimentálnych osvieteneckých hier[28] Augusta Friedricha Ferdinanda von Kotzebue (1761 – 1819), v ktorom dve ženy zisťujú, že sú manželkami toho istého muža, ktorý jednu z nich považoval za mŕtvu. Vzniknutú situáciu navrhujú riešiť takto:

MALVÍNA: (*Plná citov, rozochvená sa otáča k Adelaide.*) Modlila som sa za teba, aj za seba – buďme sestry!

ADELAIDE: Sestry! (*Ponorí sa do myšlienok.*) Sestry! Drahá priateľka, v mojej hrudi ste vzbudili utešujúcu myšlienku! Áno, budeme sestry a tento muž bude naším bratom! Tak ho budeme mať každá. (*Nadšene.*) Ako sestry budeme bývať pod jednou strechou a on nablízku. Budeme vychovávať naše deti a on nám

[28] Ako zaujímavosť uvádzame, že J. W. Goethe, zrejme v dôsledku vlastného negatívneho nazerania na melodrámu, tohto autora považoval za „absolútne bezvýznamného" (Nullität) (Rampák, 1998, s. 28).

> obom bude pomáhať – cez deň budeme jedna rodina, len v noci sa rozdelíme – čo hovoríte? Súhlasíte? (*Natiahne ruky k La-Peyrouse.*) Sesterské objatie![29] (Kotzebue, 1798, s. 646).

O čo úprimnejšie a realistickejšie vyznieva analogická scéna konfrontácie dvoch mužov jednej ženy („Amerikána" Ondreja, o ktorom sa verilo, že je mŕtvy, a terajšieho Evinho manžela, baču Miša, otca jej druhého syna, ktorý ju a jej prvorodeného syna sobášom vytrhol z biedy) v azda najznámejšej slovenskej tragédii I. Stodolu *Bačova žena* (1927):

ONDREJ: Nuž, a s Evkou ako?
MIŠO: Nijako.
ONDREJ: Čo nijako? Veď dvoch mužov predsa nemôže mať.
MIŠO: Pravdaže nemôže mať.
ONDREJ: Nuž, tak odstúpiš?
MIŠO: Ja neodstúpim.
ONDREJ: Však vravíš, že dvoch mužov nemôže mať.
MIŠO: Veď má len jedného.
ONDREJ: Koho?
MIŠO: Mňa.
ONDREJ: Nuž a ja?
MIŠO: Ty si mŕtvy.
ONDREJ: Hlúpy. Nestojím pred tebou?
MIŠO: Ale si zomrel.
ONDREJ: Ja že som zomrel?
MIŠO: Na to sú písma a svedkovia. Úrad by ináč nebol povolil ohlášky.
ONDREJ: Ty si blázon, tie písma sú falošné. (Stodola, 2005, s. 225).

Obidve hry od svojho vzniku delí takmer sto rokov, no aj napriek tomu realistickejšie vyznieva nielen obsah Stodolovho dialógu – neochota oboch mužov ustúpiť, no aj jeho forma, v situácii, keď „sa musí hovoriť, hoci niet viac čo povedať", redukovaná takmer na holé vety bez akýchkoľvek emocionálnych „verbálnych ornamentov".

Podľa J. A. Cuddona (Cuddon, 1998, s. 502-503) k najznámejším tvorcom melodrám v 18. storočí patria autori J. J. Rousseau (*Pygmalion*, 1775), už spomínaný G. de Pixerécourt (*Caelina, ou L´enfant du Mystére*, 1800), M. G. Lewis (*The Castle Spectre*, 1797). V 19. storočí predstavujú najpopulárnejších melodramatikov D. Jerrold (*Black-Ey'd Susan*, 1829; *Maria Marten or, The Murder in the Red Barn*, 1830) a melodrámy (*The Corsican Brothers*, 1852; *Jessie Brown; or The Relief of Lucknow*, 1858).

[29] Do slovenského jazyka preložila J. J.

K typickej melodráme postupne pribúdajú aj derivačné žánre. G. B. Shaw písal tzv. „intelektuálne melodrámy“, napríklad *The Devil's Principle* (1897) a A. Jarry vytváral „komické melodrámy“, napríklad *Ubu Roi* (1896). K najznámejším melodrámam patrí hra A. Dumasa *La Dame aux Camélias, Dáma s kaméliami* (1852).

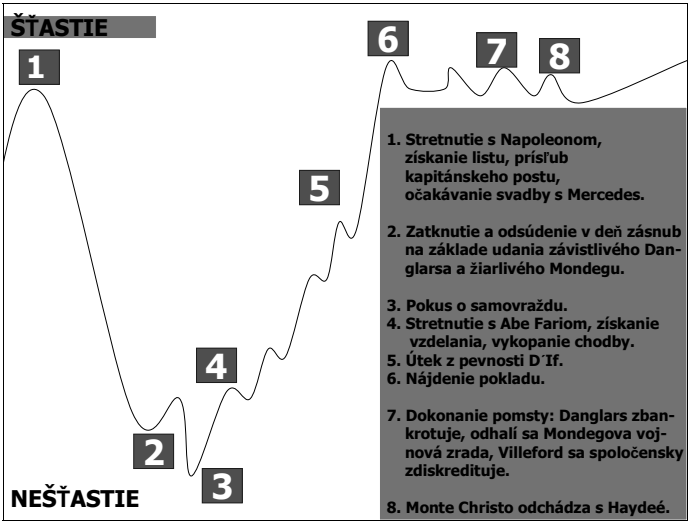
V Spojených štátoch si melodráma získala okamžitú popularitu už od začiatku devätnásteho storočia. Po období prekladov nemeckých a francúzskych melodrám vznikali aj pôvodné americké melodrámy, z ktorých pravdepodobne najznámejšia je adaptácia románu Harriet B. Stoweovej *Chalúpka strýčka Toma* (1852). Menej známou skutočnosťou je, že autorkami mnohých obľúbených melodrám boli v skutočnosti ženy, napríklad Louisa Medina, autorka hry *Posledné dni Pompejí* (*The Last Days of Pompeii*, 1835) a „kasového trháku“ *Norman Lesie* (1836). Ďalšími dramatičkami tohto žánru boli Charlotte Barnesová (*Octavia Bragaldi*; 1837), Anna Cora Mowattová (*Fashion; Autobiography of an Actress;* 1845), Susana Haswell Rowsonová (1762 – 1824), Laura Keeneová (1826 – 1873), Mercy Ottis Warenová (1728 – 1814) či O'Neillova súčasníčka Elisabeth Robinsová (1862 – 1952). Ich melodrámy boli nielenže populárne, ale, ako uvádza M. Rodríguezová (2004, s. 146), prinášali im aj komerčný úspech.

Aj na základe týchto hier T. Hatlen vo svojej eseji *Melodrama* znaky melodrámy ďalej spresňuje. Melodramatickí hrdinovia sú podľa Hatlena (1975, s. 36-38) zvyčajne dva extrémne protipóly: nepoškvrnený hrdina a neopísateľný zlosyn – melodráma teda pracuje s premisou, že ľudia sa v zásade delia na dobrých a zlých, na rozdiel od tragédie, ktorá uznáva, že ľudia sú v zásade rovnakí a ich konanie vyplýva z konkrétnej situácie. Hatlen ďalej dodáva, že melodramatické postavy sú zvyčajne jednorozmerné, za svojím cieľom idú priamočiaro, bez zvažovania, vývoja alebo psychologickej komplexnosti. Viac konajú, ako premýšľajú, a preto sa často ocitajú v absurdných situáciách: uprostred noci bez svetla alebo zápaliek, bosí a stratení v snehu alebo v osídlach záporných postáv len preto, že výrazne podhodnotili ich charakter a motívy.

Konanie postáv v melodrámach je jednoduché a ničím výnimočné, často podlieha túžbe, pričom obecenstvo sa s objektmi tejto túžby ľahko stotožní. Preto postavy melodrám takmer nikdy nemôžeme zameniť so psychologicky prepracovanými protagonistami tragédie: kladné melodramatické postavy sú v podstate jednoduchí zidealizovaní ľudia každodenného života, kým záporné, negatívne postavy predstavujú ľahko identifikovateľných a vydedencov bežnej

spoločnosti – sú to cudzinci, bezškrupulózni zbohatlíci alebo príslušníci panských vrstiev (1975, s. 36-38).

Podľa Hatlena sa aj dej melodrámy nezameniteľne odlišuje od tragédie. Dej, respektíve zápletka, výrazne dominuje. Autor melodrámy je predovšetkým rozprávač napínavého príbehu, v ktorom majú dôležité miesto rytmus, tempo a zmysel pre napätie. V melodráme sa napätie exponuje na maximálnu mieru a často prebieha séria klimaktických momentov a kríz, ku ktorým štandardne patrí únik, stroskotanie, vražda, súboj, explózie, topenie sa, požiare, popravy, ale aj záchrana v poslednej chvíli. Takýmito extrémnymi výkyvmi deja sa melodráma môže priblížiť až k prvkom tzv. gotickej literatúry, vyznačujúcimi sa desivou atmosférou a scenériou, ktorá ju dotvára: opustenými desivými miestami, napríklad hradmi, ostrovmi, stratenými loďmi či temným podsvetím. Nemožno preto hovoriť o kompaktnosti deja, odvíjajúceho sa od jedinej ústrednej udalosti, skôr o reťazi senzačných udalostí, nútiacich diváka sledovať, „čo príde ďalej“. Takto by napríklad vyzeralo názorné zobrazenie dejových zvratov v jednom z najznámejších príbehov vytvorených na princípe melodrámy, v románe *Gróf Monte Christo* (1844 – 1845):



V melodráme sa často zjavuje aj motív „poslednosti“ – poslednej kvapky vody, posledného sústa jedla, poslednej guľky, posledného bozku či dolára (Hatlen, 1975, s. 36-38). Všetky tieto

extrémne akcie sa dejú v extrémnych podmienkach – víchriciach, lavínach, povodniach, výbuchoch sopiek, ktoré zmnohonásobujú možnosť fyzického ohrozenia postáv. Do deja zasahuje až neuveriteľná náhoda, napríklad v románe *Gróf Monte Christo* zatknutie Dantésa len okamih pred jeho zásnubami. Aj to dokazuje, že logika deja a racionálne prepojenie udalostí sú v melodráme druhoradé. Aj emotívny dopad na diváka v melodráme je podľa Hatlena odlišný od tragédie. Cieľom melodrámy nie je povznesenie alebo katarzia, ale napätie a senzácia. Graficky preto môžeme melodrámu na rozdiel od tragédie znázorniť ako jednoduchú a neuzavretú, nekompaktnú štruktúru:

kladný hrdina vs. záporný hrdina ↓	
zdanlivo neriešiteľný problém, hroziaca katastrofa ↓	- spôsobený často zápornou postavou
hrdina zabráni katastrofe ↓	- pričom zažíva množstvo napínavých až extrémnych situácií
šťastný koniec, resp. dosiahnutie „poetickej spravodlivosti“ ↓	- dobro je odmenené, zlo je primerane potrestané
zjednodušené morálne ponaučenie	napr. láska zvíťazí, zlo býva potrestané, nerob druhému, čo nechceš sám atď.

Z tohto znázornenia je zrejmé, že hoci tragédia a melodráma môžu zdieľať niektoré podobné prvky (napríklad smerovanie deja ku katastrofe), melodráma je jednoduchšia a menej náročná na divákovu intelektuálnu a emocionálnu schopnosť interpretácie univerzálneho odkazu sledovaného deja. Nakoľko je hlavná postava melodrámy plochá a zvyčajne kladná, nemusí v úvode hry spáchať intelektuálny omyl, *hamartiu*, a preto následne v závere hry nezažíva skutočnú *anagnorízu*, moment rozpoznania všetkých skutočností, ale len jej paródiu, napríklad spoznanie príbuznosti postáv, nájdenie strateného dieťaťa či opätovné stretnutie pravej lásky. Divák preto tiež nie je svedkom katarzie a celkový dojem z hry je krátkodobejší a menej univerzálny. To však neznamená, že melodráma je horší žáner ako tragédia. Ide však o úplne iný žáner, s inými autorskými zámermi aj očakávaniami. Pri rozhodovaní sa o žánri sledovanej divadelnej hry však môžeme naraziť na úskalie subjektivizmu, napríklad pri posudzovaní závažnosti riešeného problému. Preto H. E. Woodbridge, odvolávajúc sa na definíciu O'Neillovho učiteľa profesora Bakera, podstatu melodrámy charakterizuje takto: „Melodráma nastáva, ak dramatik obetuje pravdivosť (konzistentnosť, hodnovernosť) postavy alebo deja kvôli divadelnému efektu. (Woodbridge, 1970, s. 309) Práve hodnovernosť a racionalita,

respektíve ich absencia rozhodujú, nakoľko prvky melodrámy vstupujú do O'Neillových hier, čím ovplyvňujú ich žánrové hodnotenie.

2.3 „Dráma ako žáner" – výstavbové prvky a podstata fenoménu

V tejto kapitole sa opäť musíme vrátiť k problému tretieho žánru, ktorý sme čiastkovo načrtli v úvode. „Dráma ako žáner" (bežnejšie označovaná aj ako činohra, zriedkavejšie aj termínom *drame*), rovnako ako melodráma predstavuje nový, moderný typ drámy. Ide o akýsi „stredný" žáner, ktorý zjavne nie je komédia, no nedosahuje ani existenciálne horizontály tragédie, ani evidentnú triviálnosť melodrámy, ale zobrazuje vážny, racionálny dej. V literárnej teórii pre tento fenomén existuje prekvapujúce množstvo označení, čo spôsobuje istú neprehľadnosť.

Pristavme sa najskôr pri genéze „drámy ako žánru". Aristoteles v *Poetike* rozlišoval len dva druhy hier: tragédie a komédie, hoci už v jeho dobe existovalo množstvo hier, ktoré sa vymykali tejto binárnej sústave (Wellek – Warren, 1966, s. 231). Postupne vznikali nové a nové typy hier, ktoré posúvali hranice existujúcich žánrov a vytvárali nové varianty pôvodných žánrov, respektíve nové žánre. Aj G. W. F. Hegel (1966, s. 347) v druhej časti *Estetiky*, venovanej moderným dramatickým žánrom, pripúšťa existenciu tretieho žánru medzi tragédiou a komédiou, ktorý označuje ako **„stredný"**. Upozorňuje, že hranice tohto stredného žánru sú „kolísavejšie ako hranice tragédie a komédie", a preto je ho zložitejšie definovať, no napriek tomu ho špecifikuje ako žáner, ktorý vyrovnáva rozdiely medzi tragédiou a komédiou: „[v strednom žánri] sa naplňuje subjektivita vážnosťou rýdzich pomerov a udržateľných charakterov, kým tragická pevnosť vôle a hĺbka kolízií sa zmäkčuje a uhladzuje do tej miery, že môže dôjsť k uzmiereniu záujmov a k harmonickému zjednoteniu účelu indivíduí" (1966, s. 346). Hegel (1966, s. 346) ďalej dodáva, že z takéhoto chápania „stredného" žánru „pramení moderná činohra a dráma". Na inom mieste uvádza, že práve činohra a dráma je zmieneným „stredným" členom medzi tragédiami a komédiami. Podobne o dráme uvažoval aj D. Diderot v úvahe *O dramatickom básnictve* (1758) a tento variant nazýval aj *genre serieux*, *genre moyen* alebo *genre mixte* (Hořínek, 2008, s. 1). Z. Hořínek navrhuje označenie „dráma v užšom zmysle slova" (Hořínek, 2008, s. 1).

„Drámu ako žáner" definujú F. Hegel, Z. Hořínek a napríklad aj T. Žilka ako „názov žánru, ktorý vznikol syntézou tragédie a komédie [...], ktorý je výsledkom miešania a prelínania žánrov, hoci má viac čŕt tragédie ako komédie. Uprednostňuje vážne témy, ale jej zakončenie

nie je tragické. Jej protipólom je v súčasnosti veselohra. Dominantnou vlastnosťou „drámy ako žánru“ je zobrazenie charakteru postáv, preto sa tieto texty zjednodušujúco nazývajú aj psychologickými drámami, hoci nie vždy dokonale napĺňajú definíciu psychologickej drámy. „Dráma ako žáner“ obyčajne nastoľuje aktuálne otázky zo spoločenského života, využíva hovorové prvky, náhle dejové zvraty a v tematickej rovine preferuje každodennosť nad vznešenosťou, výnimočnosťou. Podľa spracovania témy sa rozlišujú spoločenské, historické, ľudové a budovateľské hry, respektíve drámy sociálne, osudové, satirické a charakterové“ (Žilka, 1984, s. 332). V podobnom duchu definuje T. Žilka aj termín „dráma ako žáner“, pričom za jeho dištinktívne znaky považuje realistické zobrazovanie postáv a deja a psychologizáciu postáv. K predstaviteľom drámy ako žánru priraďuje A. P. Čechova, M. Gorkého či H. Ibsena (1984, s. 328-329).

T. W. Hatlen namiesto zmienených termínov „činohra“ a „dráma ako žáner“ navrhuje využívanie nového, z francúžštiny pochádzajúceho označenia, tzv. *drame*. Hatlen doslova tvrdí, že tento termín uprednostňuje pred termínom „dráma“ ako „menšie zlo“, pretože zaužívaný generický termín „dráma“ sa „vyznačuje obrovskou rôznorodosťou, technickým experimentovaním a zmesou viacerých štýlov písania“ (Hatlen, 1975, s. 38), je natoľko všeobecný a všeobjímajúci, že takmer stráca svoju podstatu. „Drámu ako žáner“ navrhuje Hatlen z dôvodu podobnosti tohto termínu s termínom „dráma“ označovať ako *drame.* Ďalej tento žáner špecifikuje ako označenie hry **vážneho zamerania**, zaoberajúce sa otázkami súčasného života, ktoré nespadajú do kategórie melodrámy ani tragédie. *Drame* sa od melodrámy líši skutočným záujmom o sociologickú a filozofickú podstatu zápletky. Od tragédie sa odlišuje predovšetkým záujmom o **konkrétnu udalosť** bez hľadania univerzálnosti, pozdvihnutia, respektíve katarzie (Hatlen, 1975, s. 38-39). Postavy *drame* sú veľmi dobre **psychologicky prepracované indivíduá** s prijateľnou motiváciou. Nie sú to však hrdinovia, padajúci z vysokých piedestálov, ale obyčajní ľudia, hľadajúci zmysel a pocit bezpečia v labyrinte meniacich sa hodnôt. Dej je jednoduchý, racionálny a logický, bez divadelných ornamentov. Dôraz je kladený na dôvody konania postáv. Grafické znázornenie *drame* je oproti tragédii aj melodráme úplne zjednodušené:

Obyčajné, realistické postavy s bežnými problémami

↓

Konflikt, sociálny problém, často spätý s konkrétnym miestom alebo udalosťou

↓

Riešenie konfliktu alebo uvedomenie si jeho neriešiteľnosti

Predmetom nášho výskumu nie je určovať, ktorý zo zmienených termínov: činohra, „dráma ako žáner“ či *drame* by mal byť kodifikovaný ako jediný správny. Pre účely tejto práce sa prikloníme k termínu „dráma ako žáner“, ktorý je zaužívaný v českých a slovenských slovníkoch a štúdiách. Podstatné pre nasledujúcu analýzu a lepšie pochopenie O’Neillovho žánrového experimentu je však dôležité rozlíšenie medzi tromi zmienenými hraničnými žánrami: tragédiou, melodrámou a „drámou ako žánrom“, ktoré je možné vyjadriť sústavou opozícií:

	Tragédia	**Dráma ako žáner**	**Melodráma**
Dej	vážny	vážny, súvisiaci napr. so sociálnym problémom	dôraz na zvyčajne senzačný príbeh
Hlavná postava	výnimočný tragický hrdina, ktorý chce naplniť zmysel svojho života aj za cenu nadľudských obetí	súčasný hrdina; prostý človek, tzv. „common man“; postava zo strednej triedy	jednorozmerná, predvídateľná a priamočiaro konajúca postava
Vyvrchole-nie	katastrofa, naplnenie osudu, ktorý je pre tragického hrdinu horší ako smrť	rozuzlenie problému alebo problémov	namiesto jedného vrcholu viacero vrcholov senzačných a napínavých príbehov
Téma, dopad	pochopenie a zmierenie sa so svojím osudom, miestom v kozme	pochopenie, resp. vyriešenie určitého sociálneho problému	šťastné alebo nešťastné ukončenie príbehu, poetická spravodlivosť

Domnievame sa, že tvorba Eugena O’Neilla najväčšmi balansovala práve na hrane týchto troch podobných žánrov, pričom O’Neill často vedome využíval a prispôsoboval si ich prvky, no rovnako často nevedome „skĺzol“ z jedného žánru do druhého, a práve preto je žánrové zaradenie jeho hier také zložité. Nepovažujeme to však za akýsi O’Neillov umelecký nedostatok; nijaké literárne dielo predsa nevzniká podľa teoretickej príručky, ale spontánne podľa toho, ako to autor cíti a mieni, a je známe, že O’Neill nepísal svoje hry ľahko ani rýchlo.

Analýzou prieniku žánrov preto nechceme docieliť akýsi žánrový purizmus či mechanickú kategorizáciu O’Neillových hier, ale hlbšie preniknúť do O’Neillovho diela a pochopiť jeho estetické a literárne paralely. Vyjadrené slovami slovenského literárneho teoretika J. Hvišča (1979, s. 31), „určujúcim faktorom interpretácie nie je žáner, ale jeho dielo, jeho text“. Preto

sa v jednej z nasledujúcich kapitol zameriame na analýzu koexistencie žánrov a ich prvkov v troch obdobiach O'Neillovej tvorby, čím sa pokúsime odhaliť nové aspekty interpretácie týchto hier.

2.4 Expresionistická dráma – výstavbové prvky a podstata fenoménu

O'Neillovo mnohorozmerné dielo si vyžaduje ešte jedno zamyslenie nad špecifickou oblasťou drámy. Ide o tzv. expresionistickú drámu, ktorá v kontexte s predchádzajúcimi úvahami predstavuje žánrovú formu, ktorou sa môže vyjadriť iný typ deja, napríklad rodinný, spoločenský alebo historický námet. Expresionizmus však vyjadruje takú výraznú rovinu O'Neillových hier, že ho pri žánrovej klasifikácii jeho diela nemožno prehliadnuť. Aj z tohto dôvodu mnohé O'Neillove hry, bez ohľadu na ich celkové žánrové hodnotenie, dostávali prívlastok „expresionistické" (Pozri prílohu A).

Termín „expresionizmus" po prvýkrát použil v roku 1911 vydavateľ berlínskeho časopisu *Sturm* H. Walden ako diferencujúci voči termínom „impresionizmus" a „naturalizmus" (Timofejev – Turajev, 1981, s. 61). Pripomeňme, že v tomto období kulminovala aj Moderna a jej experimentálne uchopenie objektívnej reality, ktorými sa preslávili napríklad V. Woolfová a J. Joyce. Aj expresionizmus predstavuje smer zo začiatku 20. storočia, prekonávajúci impresionizmus v tom, ako sa snaží zaznamenať a objektivizovať vnútornú skúsenosť, vnútorné pocity postáv, respektíve vnútorný princíp zobrazovaného deja (Holman – Harmon, 1986, s. 194-195) pomocou metód realizmu a naturalizmu, obidve metódy však zároveň prekonáva. Kým realizmus sa sústreďuje na zobrazovanie, odrážanie čo najvernejšej „reality", expresionizmus je „reprezentatívny", čiže selektuje zobrazované obrazy za účelom generalizovania. Podstatu tohto umenia výstižne sformuloval E. Utitz, ktorý do ohniska pozornosti expresionizmu dáva „nie padajúci kameň, ale zákon príťažlivosti". (Timofejev – Turajev, 1981, s. 62)

Techniky expresionizmu sa vyznačujú **nereálnosťou**: atmosférou snov, halucinácií a nočných mor, ako aj symbolickými výjavmi. Pointou zobrazovaného deja je **zovšeobecnená myšlienka** a dôraz je kladený na hromadnú psychologizáciu a odosobnenie jedinca. Postavy často mávajú namiesto mien **generické označenia**: „bankový úradník", „otec" a podobne. Takúto typológiu postáv O'Neill využíva napríklad vo svojej jednoaktovke *Hughie* v postave

„nočného vrátnika“. Dej často využíva symboliku, ktorá sa premieta aj do surreálnych kulís a rekvizít. Dialóg sa vyznačuje skratkovitosťou a „telegrafickosťou“ (Holman – Harmon, 1986, s. 195). P. Szondi k charakteristike expresionistických divadelných hier dodáva radenie scén ako „sledu výjavov“, „extrémny subjektivizmus“ a pohľad na človeka ako na „abstraktum“ (Szondi, 1969, s. 103). Medzi typických reprezentantov expresionizmu v divadelnom umení býva zaraďovaný A. Strindberg a jeho hry *Tanec smrti* (1901) a *Hra snov* (1902). Za ďalších reprezentantov bývajú považovaní nemeckí expresionisti Georg Kaiser a Ernst Toller a český autor Karel Čapek (Holman – Harmon, 1986, s. 195). Uvedení autori ako jedno z popredných expresionistických diel uvádzajú aj hru *Cisár Jones* Eugena O'Neilla.

O'Neill majstrovsky využíval prvky všetkých uvádzaných žánrov – tragédie, melodrámy, drámy ako žánru aj ich expresionistické stvárnenie. No nielen to. Dobovo previazanú ústrednú zápletku hry a prvky realizmu dokázal funkčne vkĺbiť do takmer surreálneho prostredia symbolicky zahaleného v hmle alebo až naturalisticky obnaženého v elektrickom svetle žiariviek. Nakoľko však expresionistické techniky, ktoré autor využíva vo svojej poslednej hre predstavujú len metódu umeleckého stvárnenia zvolenej myšlienky, respektíve žánrový variant (tak, ako ho chápe napr. I. Šuša), nebudeme sa nimi v tejto práci zaoberať samostatne, ale v súčinnosti s trojicou skúmaných žánrov tragédia, melodráma a „dráma ako žáner“. Pokúsime sa dokázať, že O'Neillovi sa v jeho poslednej hre *Cesta dlhého dňa do noci* podaril unikátny žánrový experiment – **súčinná koexistencia viacerých žánrov** (a dokonca aj žánrových variantov), ktoré spoločne vzbudzujú tragický zážitok analogický klasickým tragédiám.

Práve O'Neill však predstavuje dramatika, pri ktorom nemožno postupovať podľa východísk „novej kritiky“ a ktorého dielo nemožno skúmať bez pohľadu na dobu a osobnosť autora imanentne prítomného vo svojich hrách. Toto špecifikum sa premieta aj v žánrovej kritike jeho dramatického diela. Preto začnime pohľadom na O'Neillov osobný a umelecký život v kontexte s jeho dobou.

3 Profil dramatika – Eugen Gladstone O'Neill

Hoci pohnutý život Eugena O'Neilla a turbulentná medzivojnová doba, v ktorej vznikali jeho diela, boli už predmetom mnohých odborných publikácií, z ktorých svojou minucióznou presnosťou detailov, ako aj prezentáciou literárnych súvislostí vyniká komplexný súbor štúdií J. Pašteku, monografia M. Lukeša *Eugen O'Neill* (1979) a výročná monografia *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill* (1998), analýza žánrovej interakcie v dramatickej tvorbe tohto autora nie je možná bez komplexnejšieho pohľadu na autorov životopis, divadlo a kultúrno-spoločenskú atmosféru jeho čias, ale ani bez pohľadu na vplyvy dobovej literatúry, filozofie a psychológie. Každá z týchto rovín totiž výrazne prispela k forme a obsahu O'Neillových hier. Preto sa domnievame, že na komplexné pochopenie O'Neillovho diela, jeho celoživotného záujmu o žánrový formát a úporné, osobne fyzicky aj psychicky vyčerpávajúce úsilie o vytvorenie čo najúdernejšieho žánru, dopadajúceho na diváka, je potrebné pripomenúť si prinajmenšom päť oblastí vplyvov, ktoré sa podieľali na formovaní autorových literárnoteoretických východísk. Ide o biografické, spoločenské, literárnokritické a filozoficko-psychologické vplyvy, ako aj vplyvy konkrétnych literárnych postáv, napríklad A. Strindberga a H. Ibsena[30].

3.1 Biografické vplyvy na O'Neillov vzťah k literárnym žánrom

K najvýznamnejším O'Neillovým životopiscom patrí americký literárny historik a kritik S. A. Black, J. Bryer a M. Manheim. Vo svojich biografických štúdiách upozorňujú na mnohé detaily verejne relatívne známeho súkromného života Eugena O'Neilla. K známym skutočnostiam patrí napríklad fakt, že O'Neillov osobný život bol dramatickejší ako životy väčšiny ľudí. Narodil sa síce ako tretí syn v dobre situovanej rodine úspešného herca (potomka írskeho prisťahovalca prvej generácie) Jamesa O'Neilla a aristokratky Elly Quinlanovej, no už od detstva ťažko znášal neustále sťahovanie, konflikty rodičov a disharmóniu, ktorá v rodine panovala. Vo veku necelých štrnástich rokov objavil, že nesúlad a citové výkyvy medzi rodičmi majú závažnejší dôvod. Nielenže sa narodil ako „náhrada" za svojho brata, ktorý ako dvojročný zomrel v dôsledku infekčnej choroby, nechtiac prenesenej ich najstarším, vtedy sedemročným bratom Jamesom, ale jeho narodenie bolo aj údajným začiatkom matkinej

[30] Táto kapitola je doplneným pokračovaním výskumu, ktorý sme prvýkrát predstavili v monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe E. O'Neilla* (2008, s. 9-18).

závislosti na morfiu[31]. Morfium bolo totiž v tej dobe osvedčeným prostriedkom proti pôrodným a popôrodným bolestiam, následná závislosť mnohých žien z vyššej spoločnosti bola však prísnym spoločenským tabu a hanbou celej rodiny (Black, 2006, s. 2-4).

Matkina tridsaťdvaročná závislosť, z ktorej sa vyliečila až krátko pred svojou smrťou v roku 1920, poznačila celú rodinu. Otec a starší brat James nachádzali útechu v alkohole. Eugene sa obviňoval z matkinej závislosti, vinu však dával aj otcovi preto, že nebol schopný pre matku zabezpečiť kvalitného lekára. Zmietaný pocitmi viny a žiaľu, ktoré sa neskôr pretavujú do jeho hier, vedie O'Neill neusporiadaný život a často sa ocitá fyzicky aj psychicky na dne. V necelých tridsiatich rokoch má už za sebou rýchly sobáš so spoločensky nižšie postavenou Kathleen Jenkinsovou, narodenie syna Eugena, ktorého sa vzdáva, únik pred spoločenským škandálom do Hondurasu, neúspešný pokus o samovraždu a napokon chorobu, na začiatku dvadsiateho storočia démonizovanú rovnako ako dnes HIV – tuberkulózu –, z ktorej sa lieči v rokoch 1912 – 13 v sanatóriu Gaylord Farm v Wallingforde v štáte Connecticut[32]. To je aj obdobie, keď napíše svoju prvú jednoaktovku *Pavučina*.

Preto nie je prekvapujúce, že dominantnou témou O'Neillovho života a tvorby sa stávajú zväčša nefunkčné rodinné a partnerské vzťahy a väzby. Konfliktné vzťahy k jednotlivým členom svojej rodiny a ich slabostiam – otcovej prehnanej šetrnosti až lakomosti, matkinej slabej vôli a bratovej závisti, sa umelecky podpísali ako inšpirácia a typologicky ovplyvnili aj žáner a melodramatický až tragický tón mnohých jeho hier. Autorov vlastný život, ako upozorňuje známy O'Neillov životopisec M. Manheim, mal skutočne všetky kvality melodrámy: bolo tu neodhalené tajomstvo, ukrývajúce okolnosti jeho narodenia, podozrievanie, podvod, intrigy a pomsta (Manheim, 1988, s. 1-2). Aj členovia jeho rodiny mali charakter melodramatických postáv – matku a brata Jamesa si O'Neill idealizoval, otca často démonizoval a dosť nespravodlivo mu dával za vinu matkinu závislosť. Podobná extrémna typológia postáv v intenciách dobré-zlé sa odráža v mnohých jeho hrách.

[31] Existujú aj názory, že O'Neillova matka bola závislá na morfiu oveľa skôr, po operácii nádoru na prsníku (Lukeš, 1979, s. 56).

[32] V r. 1909 sobáš s Kathleen Jenkinsovou, v r. 1910 sa narodil syn Eugene. O'Neill v júni odchádza do Argentíny, v r. 1912 sa s Jenkinsovou rozvádza. Žije v bare Jimmy-the-Priest's, v r. 1912 sa pokúsi o samovraždu. V decembri r. 1912 odchádza do sanatória Gaylord Farm, po návrate nadviaže platonický vzťah s Beatrice Ashovou. V r. 1918 sa žení s Agnes Boultonovou, v r. 1919 sa narodí syn Shane. V r. 1920 matka prestáva byť závislá na morfiu, no v r. 1922 zomiera. V r. 1923 zomiera na rakovinu O'Neillov brat James. (Bryer, 1988, s. 7-76).

Na O'Neillov vzťah k žánrom a témam, ktoré si neskôr vyberá, sa podieľala aj skutočnosť, že jeho otec James O'Neill (1847 – 1920) bol jedným z najprominentnejších hercov melodrám tých čias, predovšetkým hry *Gróf Monte Christo* s jej „...témami zničenej nevinnosti, zložitými intrigami a pomstou, jednorozmernými postavami hrdinov a zlosynov, vstupujúcimi do O'Neillovho vedomia od jeho najútlejšieho detstva a ovplyvňujúcimi takmer každú jeho hru a celý literárny kánon" (Manheim, 1998, s. 206). O'Neill mal aj bezprostrednú skúsenosť s melodrámou, dokonca v hre *Monte Christo* krátkodobo stvárňoval jednu z postáv. Veľmi skoro však pochopil limity melodrámy a vyhlásil svoj umelecký rozchod s týmto žánrom. V liste Georgovi C. Tylerovi z 20. decembra 1920 dokonca píše, že „...romantická melodráma nie je umenie" (O'Neill, 1988a, s. 143) a už v roku 1926 žiada „...nových hercov, nových režisérov a nové divadlo pre svoje nové hry" (O'Neill, 1988a, s. 139). Verejne deklaruje svoju túžbu napísať veľkú americkú tragédiu:

> ...istý kritik sa vyjadril, že tragédia nie je vlastná našej podstate, a preto nemôže reprezentovať americkú drámu. S tým v nijakom prípade nemôžem súhlasiť. Ak by to totiž bola pravda, išlo by o najneľútostnejšiu kritiku našej duchovnej nahoty. Toto tvrdenie možno platilo pred desiatimi rokmi, teraz však Amerika stojí na prahu duchovného prebudenia. Známky tohto prebudenia je vidieť všade. Zrodila sa duša, a kam vstupuje duša, tam vstupuje aj tragédia (O'Neill, 1988a, s. 159).

O'Neillovi v súvislosti s jeho umeleckými zámermi nemožno uprieť ambicióznosť. Divadlo podľa neho bolo majestátnou a pompéznou inštitúciou, ktorá mala stvárňovať veľké témy a monumentálne ľudské osudy. Americká literárna historička M. L. Ranaldová píše:

> [O'Neill] divadlo chápal ako povznášajúcu, kvázi náboženskú inštitúciu, miesto dramatizácie vážnych tém. [...] Vo svojich náhľadoch bol aj nacionalistický. Za hlavnú tému si zvolil Spojené štáty, dokumentovanie stretu starého a nového sveta a pokus vystavať nový, dynamický svet z kliatby starého. [...] Vytvoril tak nové divadlo, prepájajúce minulosť s prítomnosťou a dokonca aj s budúcnosťou v hre *Čudná medzihra*. Čo je ešte dôležitejšie, vytvoril rodinnú mytológiu, smerujúcu k univerzalite, ktorá v divákovi budí súcit a empatiu (Ranaldová, 1998, s. 52).

Snáď práve kvôli čo najintenzívnejšiemu emocionálnemu zážitku sa O'Neillove hry, ako uvádza O'Neillov prísny kritik F. Fergusson, často vyznačujú pompéznym jazykom (Fergusson, 1970, s. 272) a emocionálne preexponovanými scénami. Jeho hrám chýba hovorovosť, zmysel pre jednoduchosť a každodenné malé scény. Ďalším dôvodom nadneseného jazyka však môže byť aj skutočnosť, že O'Neill bol, podobne ako jeho otec, samouk a vzdelanie získal skôr z nedisciplinovaného čítania, ako z akademických kurzov

(Ranaldová, 1998, s. 51). Preto sa dokonca ani v závere svojej kariéry nevyhol niektorým chybám amatérskych dramatikov: pridlhým monológom, opisným, takmer románovým dialógom či komplikovaným a neinscenovateľným režijným poznámkam. Znalec literárnych žánrov preto môže pochybovať o miere zámernosti O'Neillovho experimentu s kombinovaním tragédie, melodrámy a príbuzných žánrov, odpoveď na túto otázku vo väčšine prípadov pozná len sám autor. Každopádne však O'Neill do svojej dramatickej tvorby pretavil mnohé z vlastných emocionálnych výkyvov: pocitovú extrémnosť (vedúcu až k dramatikovmu pokusu o samovraždu), upätosť na jedinú hodnotu (v prípade O'Neilla napríklad na celoživotnú nenaplnenú túžbu po harmonickom domove, no aj túžbu po dobrodružstve), úpornosť, s ktorou sa postavy snažia dosiahnuť svoj cieľ (pripomeňme pohľad na O'Neilla hodiny zamknutého vo svojej pracovni, kde sa snažil dokončiť svoje hry), či nekompromisné uvažovanie v zmysle buď – alebo (v dôsledku ktorého O'Neill odvrhol svojho prvorodeného syna a manželku, dcéru Oonu, ktorá si proti jeho vôli zobrala Ch. Chaplina, či jeho nespravodlivé odsudzovanie vlastného otca). Autentický zážitok tým prepožičiava O'Neillovým hrám nezvyčajnú emocionálnu plastickosť a neprestajnú prítomnosť autora v texte.

3.2 Spoločenské vplyvy na O'Neillov vzťah k literárnym žánrom

Na O'Neillovej popularite a možno aj na jeho ocenení Nobelovou cenou v roku 1936 sa podieľala skutočnosť, že svoje hry písal práve v rozmedzí rokov 1913 a 1943. Divácky záujem aj celková kultúrna atmosféra tohto medzivojnového obdobia bola obzvlášť naklonená experimentom. Naviac, americká aj svetová divadelná scéna zaznamenávala výrazný posun k realizmu. Je pravdepodobné, že keby sa O'Neill v nástupe na svoju umeleckú dráhu oneskoril len o desať či dvadsať rokov, význam jeho hier by zatienili spoločenské udalosti ako veľká hospodárska kríza či druhá svetová vojna a jeho meno by nerezonovalo v spoločenskom a umeleckom svete tak výrazne ako dnes.

Obdobie, v ktorom O'Neill začína písať, sa skutočne nieslo v duchu realizmu. Ako upozorňuje P. Egri v kapitole *Theatrical Developments*, tento príklon spôsobila predchádzajúca „prekomercionalizovanosť" amerického divadla a z nej vyplývajúci výber nenáročných

žánrov. V roku 1896 šesť podnikateľov[33] vytvorilo „Divadelný syndikát“ (The Theatrical Syndicate), ktorý čoskoro ovládol všetky „dôležité divadlá v Amerike“ a rozhodoval o výbere ich repertoáru, spôsobe propagovania hier aj o hereckom obsadení (Egri, 1988, s. 28). Komerčný prístup k divadlu sa odrazil na nízkej kvalite ponúkaných hier bez vyšších umeleckých ambícií. Typická broadwayská sezóna 1920 ponúkala široké spektrum melodrám a ľahkých žánrov, napríklad frašiek, ľahkých romantických či dvojzmyselných muzikálových komédií, revue a operiet (Watermeier, 1998, s. 38).

Z Európy však prichádzajú nové názory na realistické poslanie divadla a nové hry, predovšetkým naturalistická hra E. Zolu *Thérese Raquinová* (1873) a realistické hry H. Ibsena (1828 – 1906), A. Strindberga (1849 – 1912) a A. P. Čechova (1860-1904), ako aj požiadavka K. Stanislavského (1865 – 1938), aby divadelná hra bola „**vnútorne realistická**“ (Jacobus, 2001, s. 650). Ako odpoveď na tieto zmeny vzniká viacero divadelných spoločností, známych ako hnutie „malých divadiel“ (Little Theatres) či „umelecké divadlá“ (Art Theatres). Patria k nim napríklad spoločnosti The New Theatre v Chicagu (1906), The Toy Theatre v Bostone (1912) a najznámejšia skupina The Washington Square Players (1914), ktorá má prezentovať „realistické a symbolické hry a predovšetkým nové hry amerických autorov v týchto štýloch“ (Watermeier, 1998, s. 38). Aj divadelný cech Guild má záujem na prezentovaní realistických hier a, ako uvádza L. A. Jacobus, divadlu dominuje celkový záujem o realizmus. Od roku 1930 americké obecenstvo začína od hier realizmus priam očakávať a termín „melodráma“ sa čím ďalej, tým viac využíva ako pejoratívny (Jacobus, 2001, s. 888). Je možné, že aj tieto vplyvy sa podpísali na dobovom divadelnom imperatíve renomovaného amerického dramatika, režiséra a producenta Davida Belasca: „Všetko musí byť realistické!“ (Watermeier, 1998, s. 42).

Aj tejto realizmu prajúcej atmosfére O’Neill vďačí za skutočnosť, že jeho experimenty, ostentatívne sa rozchádzajúce s melodrámou, no využívajúce mnohé jej prvky (prostredníctvom čoho si zaručovali divácku popularitu), mohli uzrieť divadelné dosky. Dokonale totiž využil obrovský záujem o divadlo, ktorý však, ako tvrdí Watermeier, trval len do roku 1939 – 1940. Od tejto divadelnej sezóny záujem o divadlo v Amerike výrazne upadá a divadlá zívajú prázdnotou, alebo na ich mieste vznikajú modernejšie kiná (Watermeier,

[33] Marc Klaw, Abraham Erlanger, Charles Grohman, Al Hayman, Sam Nixon a Fred Zimmermann (Egri, 1988, s. 28).

1998, s. 49). Preto, ako sme už uviedli v úvode, bol príchod Eugena O'Neilla na umeleckú scénu veľmi dobre načasovaný a stretol sa s obrovským diváckym a kritickým záujmom.

Za svoje hry získal štyri Pulitzerove ceny (v r. 1920 za hru *Za obzorom*, v r. 1922 za hru *Anna Christie* a v r. 1926 za „škandalóznu" hru *Čudná medzihra*). K autorovým úspechom nepochybne patrí aj posmrtne získaná posledná Pulitzerova cena, cena New York Drama Critic Circle Award za hru *Cesta dlhým dňom do noci* z r. 1957 a mnohé iné prestížne ocenenia, napr. zlatá medaila, venovaná spoločnosťou National Institute of Arts and Letters, ktorú získal v r. 1923, a čestný doktorát Yaleskej univerzity z r. 1926. Výpočet autorových ocenení dopĺňa ocenenie Nobelovou cenou za literatúru z roku 1936, ktoré získal ako dodnes jediný americký dramatik (Jensen, 1981, s. 139).

3.3 Psychologické a filozofické vplyvy na O'Neillov vzťah k literárnym žánrom

Náhly záujem umeleckého sveta o realizmus a strata záujmu o dovtedy populárnu melodrámu na začiatku storočia pramení aj v dobovej psychológii. D. Watermeier poukazuje v tejto dobe na vplyv modernej psychológie Williama Jamesa (1842 – 1910), zaoberajúcej sa komplexnosťou ľudského podvedomia (Watermeier, 1998, s. 44). K nemalým vplyvom určite môžeme zarátať aj populárnu psychológiu Sigmunda Freuda (1856 – 1939), ktorý vyprovokoval záujem o ľudské podvedomie a skutočnú motiváciu konaní. Priamy vzťah Freudovej psychológie s literatúrou umocňuje aj skutočnosť, že Freud uverejnil viacero štúdií o literárnych dielach, napríklad o gréckych tragédiách a klasických divadelných hrách, napríklad o Hamletovi, v práci *Interpretácia snov*, ktorá vznikala postupne medzi rokmi 1900 – 1930. Ešte intenzívnejší záujem o psychológiu spôsobil Freudov žiak Carl Gustav Jung (1875 – 1961), ktorý analyzoval mýty a gnozeologické problémy (Jacobus, 2001, s. 889). O'Neill osobne podstúpil psychoanalýzu a dokonca mu bol diagnostikovaný oidipovský komplex (Moorton, 1989, s. 304), no vplyv Freuda na svoje dielo zásadne popieral a tento názor vyjadril v liste z 5. februára 1925:

> Dramatici sa intuitívne zaujímajú o analytickú psychológiu – alebo nie sú dobrí dramatici. Snažím sa byť dobrý dramatik. Pre mňa Freud znamená len určité spojitosti a vysvetlenia emocionálnej minulosti celého človečenstva, ktoré sa snaží zachytiť každý dramatik už od počiatku divadla... Freudovu prácu si nesmierne vážim – ale nie som na ňom závislý! (O'Neill, 1988a, s. 192).

Bráni sa aj prehnanej psychoanalýze svojich hier. V liste B. H. Clarkovi zo 6. júna 1931 píše: „Myslím, že poznám ľudí dosť dobre na to, aby som napísal *Smútok pristane Elektre* presne tak, akoby som nikdy nepočul o Freudovi, Jungovi a ostatných. Zo všetkých kníh od Freuda a Junga som prečítal len štyri a Jung ma z nich zaujal najviac. Niektoré jeho pozorovania sú osvetľujúce vo svetle mojich vlastných skúseností so skrytými ľudskými motívmi. Ale čo sa týka vplyvu na moju prácu, najväčší vplyv mal na mňa Dostojevský.“ (O'Neill, 1988a, s. 386) Aj napriek autorovmu odmietaniu psychologizácie svojich hier je však takmer nemožné nevšimnúť si freudovské motívy konania niektorých postáv v intenciách vzťahov matka – syn, respektíve otec – dcéra, napríklad v hre *Smútok pristane Elektre*, *Cesta dlhého dňa do noci* a iných. Iní autori upozorňujú na takmer schizofrenickú bipolárnosť a extrémnu fyzickú a psychickú premenlivosť O'Neillových postáv: napríklad Lavínia v hre *Smútok pristane Elektre* sa z upätej, puritánsky strohej dievčiny zmení na vyzývavú ženu a naspäť na pokornú pustovníčku, Reuben v hre *Dynamo* sa z neistého dospievajúceho mládenca mení na vetrom ošľahaného „desperáda“ a neskôr na vyziabnutého askéta a tak, ako sa mení ich zovňajšok, sa mení aj povaha týchto postáv.

Ďalším O'Neillovým, na svoju dobu pomerne prevratným experimentom bol pokus o fúziu filozofie a literatúry. Osobne bol amatérskym nadšencom a stúpencom filozofie kontroverzného nemeckého filozofa Fridricha Nietzscheho (1844 – 1900). Niektorí literárni kritici tvrdia, že väčšina jeho hier je vlastne zápas nadčloveka o sebauvedomenie a autentické bytie. Typickým príkladom takéhoto zápasu je túžba Ephraima Cabota o prekonanie samého seba v hre *Túžba pod brestami.* Pre puritánsky založeného Cabota predstavuje odriekanie a ťažká práca spôsob, ako byť silnejší, zocelenejší, tvrdší, a práve to sú atribúty, ktoré priraďuje k svojej vízii Boha, keď hovorí: „...Boh je tvrdý…Boh je ako skala“. (O'Neill, 1988, s. 653). Vo svojom vrcholnom diele *Cesta dlhého dňa do noci* dokonca O'Neill využíva postmodernú metódu pastišu a postave Edmunda vkladá do replík parafrázy alebo citáty z diela F. Nietzscheho *Tak vravel Zarathustra*[34] (1883 – 85):

> EDMUND: (*Zádrapčivo*.) Modlil si sa za matku?
> TYRONE: Modlil. Po celé tie roky som sa za ňu modlil.
> EDMUND: Potom má Nietzsche pravdu. (*Cituje z knihy Tak vravel Zarathustra*.) Boh je mŕtvy: z ľútosti nad človekom Boh umrel. (O'Neill, 1968, s. 51).

[34] Pokiaľ nie je uvedené inak, citácie z divadelných hier uvádzame v preklade autorky J. Javorčíkovej. Citácie z hry *Cesta dlhého dňa do noci* uvádzame v slovenskom preklade J. Trachtu z r. 1968 alebo v slovenskom preklade českej verzie z r. 1988. Preložila J. Javorčíková.

Vplyv filozofie v O'Neillových hrách sa prejavuje aj iným spôsobom. Podobne ako dánsky existenciálny filozof a spisovateľ Sören Aabye Kierkegaard (1813 – 1855) aj O'Neill svoje postavy vystavuje známym etickým a axiologickým dilemám, v ktorých sú nútené voliť medzi etickými a estetickými hodnotami, čiže slúžia ako beletrizované príklady známych filozofických problémov. Napríklad Orin a Lavínia v hre *Smútok pristane Elektre* musia rozhodnúť, či majú svoju matku potrestať za otcovu vraždu, alebo či ju majú ďalej milovať. Aj v iných hrách protagonisti musia rozhodovať za iné postavy a niesť bremeno následnej zodpovednosti či riešiť konflikt nesúmerateľných hodnôt. Postavy mnohých O'Neillových hier tak len rozohrávajú známe filozofické, etické či axiologické problémy, podobne ako postavy v Platónových dialógoch. Infiltrovanie psychológie a filozofie do O'Neillových divadelných hier však často pôsobilo kontraproduktívne. Ako upozorňujú niektorí literárni kritici, negatívne ovplyvnilo stavbu a dĺžku O'Neillových dialógov, hodnovernosť vykresľovaných postáv i stvárňovanej zápletky.

3.4 Literárne vplyvy na O'Neillov vzťah k literárnym žánrom

Eugen O'Neill sa pokúsil o literárne unikátny experiment vo viacerých oblastiach. V jeho divadelných hrách je možné zaznamenať pokusy o konfrontáciu umenia a filozofie aj psychológie, no azda najzaujímavejšie sú aj jeho pokusy o konfrontáciu antických a európskych divadelných hier s jeho vlastnými literárnymi ambíciami a s tým, čo možno považovať za americkú realitu konca devätnásteho a začiatku dvadsiateho storočia.

Tento experiment umožnila predovšetkým skutočnosť, že O'Neill bol mimoriadne sčítaný, až náruživý čitateľ americkej a svetovej literatúry, ktorá ho inšpirovala aj ovplyvnila. Už ako dieťa viackrát čítal romantické príbehy z 19. storočia, neskôr pochmúrne príbehy H. Melvilla, J. Conrada, E. A. Poea a O. Wilda. Veľký inšpiračný vplyv na jeho „hry mora" mal román J. Conrada *Černoch z lode Narcis* (*The Nigger of the "Narcissus"*, 1897), v ktorom O'Neilla zaujala aj Conradova túžba dosiahnuť vo svojich románoch maximálnu „úprimnosť výrazu" (Sewall, 1991, s. 3). Podobný cieľ si stanovil aj O'Neill pri písaní takmer každej svojej hry. Ako mladík však O'Neill objavil aj avantgardné, psychologické a sociálnokritické diela E. Zolu, F. Dostojevského, F. Nietzscheho, M. Gorkého a A. Ch. Swinburna, no i Shakespearove a viktoriánske hry. Ako dvadsaťšesťročný v roku 1914 navštevoval divadelný kurz

renomovaného teatrológa G. P. Bakera, v ktorom sa stretol s literárnou teóriou a kritikou a po prvýkrát aj s klasickou gréckou tragédiou a s Aristotelovou *Poetikou* (Egri, 1988, s. 111). A, ako upozorňuje J. Chothia, O'Neill ako mladík navštevoval predstavenia H. Ibsena, J. M. Syngea, W. B. Yeatsa a T. C. Murrayho, G. B. Shawa a J. Galsworthyho ako i A. Strindberga (Chothia, 1998, s. 197). Práve zmienení škandinávski dramatici A. Strindberg a H. Ibsen a ich metóda postupného odhaľovania pravdy a psychologizácia postáv mali na O'Neilla obrovský vplyv. Nakoľko na domácej americkej scéne takéto hry absentovali, O'Neill sa pokúsil vniesť strindbergovské a ibsenovské metódy a symboly do svojich hier. Za typicky „strindbergovskú" sa považuje jeho hra *Cesta dlhého dňa do noci.*

Autor sám uznáva aj obrovský vplyv, aký na neho mala tvorba nórskeho dramatika H. Ibsena. Ibsenovský prvok retrospektivity je zase možné zaznamenať v hre *Dotyk básnika* a za „ibsenovskú" sa označujú aj jeho hry *Ľadár prichádza*, ktorá sa niekedy prirovnáva k hre *Divá kačka* (1884), a *Čudná medzihra*, ktorá pripomína hru *Hedda Gablerová* (1890). Hru *Cesta dlhého dňa do noci* literárna kritika často prirovnáva k Ibsenovej hre *Strašidlá* (1881). Sám autor pripúšťa obrovský vplyv Ibsena na svoje hry v liste z 13. mája 1938:

> Na rozdiel od pána Shawa si nepamätám odozvy prvých Ibsenových hier na anglického diváka, keďže som sa vtedy ešte len narodil. Ale dobre si pamätám, aký vplyv mala na mňa prvá Ibsenova hra *Hedda Gablerová*, ktorú som videl v starom divadle Bijou desaťkrát za sebou. Toto predstavenie mi otvorilo úplne nový svet drámy a dalo mi prvý pojem moderného, pravdivého divadla. Nedávno som si znovu prečítal Ibsena a jeho hry mi pripadali rovnako pravdivé. Len povrchným divákom, prehnane zameraným na detaily, môžu pripadať zastarané či prežité. Sú to hry odkrývajúce ľudskú dušu a ako také budú rovnako veľkolepé dnes aj o sto rokov (O'Neill, 1988a, s. 477).

Pre O'Neilla je charakteristický aj ibsenovský symbolizmus. Najčastejšie používa symboly svetla, metaforicky osvietenia, pravdy a tmy, prenesene temnoty, lži, nevedomosti. V hre *Cesta dlhého dňa do noci* sa napríklad otec James Tyrone nemôže zbaviť zvyku zhasínať žiarovky, čím sa celý dom ponára do tmy, do ilúzie a klamu. Podobne pôsobí aj hmla, ktorá zahaľuje tyronovské sídlo a problémy jednotlivých členov rodiny. V hre *Lazar sa smial* je Lazarovo „osvietenie", poznanie podstaty božskej lásky symbolizované „jemným vyžarovaním malých, akoby fosforeskujúcich plamienkov" (O'Neill, 1988, s. 542). V hre *Spojení* O'Neill používa symbol svetla inak, ako symbol „svojho miesta na slnku", sebectva: „dva svetelné kruhy ako aury sebectva zdôrazňujú a umocňujú Eleanor a Michaela počas hry" (O'Neill, 1988, s. 235). V hre *Všetky Božie dietky majú krídla* protiklad svetla a tmy evokuje

dočasné zbavenie sa bremena afroamerickej rasy a stret belošskej a černošskej kultúry. Vo viacerých hrách symbol tmy ako klamu či sna zaujímavo dotvára hmla, reprezentujúca ilúziu, polcestu medzi pravdou a klamom. Stretávame sa s ňou nielen v hre *Cesta dlhého dňa do noci*, ale aj v hrách *Cesta na východ do Cardiffu* a *Anna Christie* a vlastne vo všetkých hrách z cyklu „hier mora".

Ďalším symbolom, ktorý sa doslovne alebo metaforicky vyskytuje v prevažnej väčšine O'Neillových hier, je maska. Okrem autorových expresionistických hier, ako napríklad *Veľký boh Brown*, *Chlpatá opica*, *Cisár Jones* a *Všetky Božie dietky majú krídla* (Törnquist, 1998, s. 27), sa motív masky vyskytuje aj v hre *Smútok pristane Elektre* a *Lazar sa smial*, kde masky vyjadrujú až štyridsaťdeväť povahových archetypov (od prostoty, krutosti, ľútostivosti až po pýchu, servilnosť a iné) a vek postáv (od detstva po starobu). Masky tiež symbolizujú strach zo smrti, a preto je Lazar jediná postava bez masky. Strata masky tiež môže symbolizovať stratu viery, tak ako v hre *Dni bez konca* (1931 – 34).

Ešte väčší vplyv ako Ibsen mal však na O'Neillovu tvorbu jeho predchodca, nekonformný *enfant terrible* švédskej literatúry August Strindberg (1849 – 1912), ktorého O'Neill označoval za „najväčšieho dramatického génia moderny" (Rakšányiová, 1988, s. 15). Strindberga a O'Neilla spájajú dokonca mnohé autobiografické idiosynkrácie: aj Strindberg, podobne ako O'Neill, vyrastal v prostredí, „ktoré malo len málo pochopenia pre chlapcovu senzibilitu, kde súrodenci boli konkurentmi, otec postrachom, matka príliš unavená a nervózna na to, aby vedela prejavovať priazeň" (Rakšányiová, 1988, s. 15). Preto sa možno O'Neill dokázal so Strindbergovým životom stotožniť a v mnohom ho napodobňoval. Podobne ako Strindberg píše viac ako päťdesiat hier, z ktorých každá je vo veľkej miere autobiografická a v mnohých, rovnako ako Strindberg, často „vykresľuje sám seba v štylizovaných polohách" (Rakšányiová, 1988, s. 15).

Obaja dramatici tiež experimentujú s témami, no predovšetkým s modernizovaním formy divadelných hier; nevydarené hry a pokusy však nemilosrdne pália či zakazujú vydať pred svojou smrťou. Svoje osobné aj umelecké predstavy zverujú v tisícoch listov, Strindberg ich za svoj život údajne napíše až sedemtisíc. Sú očarení kontroverznou filozofiou F. Nietzscheho, zaujímajú sa o žáner tragédie, moderné ekvivalenty antického osudu, ako aj o skryté motívy ľudského konania.

O'Neilla a Strindberga spája aj pohnutý osobný a citový život, ktorý prvého z nich privádza k pokusu o samovraždu a návštevám psychoanalytika; druhý z autorov priznáva, že trpel psychickými krízami, mániami, chorobnými predstavami, pocitmi viny a obsesie a podľa dobových psychiatrov, analyzujúcich jeho knihu *Bláznova obhajoba* (1887), aj paranojou, patologickou žiarlivosťou, stihomamom, komplexmi menejcennosti a strachom z impotencie (Rakšányiová, 1988, s. 10-11). Obidvaja autori sa snažia tieto spaľujúce city a vášne, ktoré zmietali ich životmi, pretaviť s rovnakou intenzitou do textov svojich hier.

Je zaujímavé, že rok Strindbergovej smrti, 1912, je aj pre O'Neilla osobne prelomovým rokom a stáva sa obdobím, do ktorého umiestňuje množstvo svojich hier. Tu sa však podobnosť obidvoch autorov končí. Strindberg za svojho života nedosiahol pochopenie a ocenenie, aké by si zaslúžil, a podobne ako A. P. Čechovovi či H. Ibsenovi mu nikdy nebola udelená Nobelova cena. Na rozdiel od Strindberga sa O'Neill, čerpajúci zo Strindbergovho diela námety aj žánrové experimentovanie, už v roku 1922 ako tridsaťtriročný dočkal svojho prvého fenomenálneho komerčného, diváckeho aj literárnokritického úspechu a už v roku 1936, päť rokov predtým, ako napísal súbor svojich, podľa mnohých kritikov najlepších hier, získal Nobelovu cenu za literatúru.

Všetky tieto skutočnosti, vplyvy a osobnosti vedome alebo podvedome ovplyvnili O'Neillov výber námetov, literárnych žánrov a ich prvkov v jeho hrách, ako aj ich prijatie laickou a odbornou verejnosťou a ich literárnokritickú a spoločenskú odozvu.

3.5 Periodizácia a žánrová charakteristika O'Neillovej tvorby

3.5.1 Periodizácia O'Neillovej tvorby

Na rozdiel od mnohých súčasníkov, ktorých preslávil menší počet hier, Eugen O'Neill predstavuje nesmierne výkonného autora. Počas svojho tvorivého obdobia, ktoré začalo v roku 1913 a v dôsledku choroby predčasne skončilo v roku 1943, napísal okrem málo známych básní a poviedok, tisícov listov v rámci osobnej korešpondencie a početných literárnych úvah aj viac ako dvadsať celovečerných divadelných hier (z ktorých najrozsiahlejšia trvala deväť hodín) a takmer päťdesiat jednoaktoviek. Tieto hry sú rozmanité nielen námetom, ale aj žánrom či rozsahom, a preto ich nemožno jednoducho typologicky či tematicky začleniť. Aj

z tohto dôvodu k periodizácii O'Neillovej dramatickej tvorby existujú prinajmenšom dva prístupy.

Jedna skupina literárnych kritikov navrhuje rozdelenie O'Neillových hier podľa dramatických techník, ktoré používal, na obdobie **skorého realizmu**, s ktorým sa rozchádza v roku 1920, na obdobie **expresionizmu** po roku 1920 a na obdobie dramatikovho návratu k **realizmu** v závere jeho tvorby (Piemmová, 2008, s. 6). Takéto rozdelenie však nezohľadňuje mnohorakosť O'Neillovho experimentu ani skutočnosť, že O'Neill sa k rozpracovaným témam či obľúbeným žánrom často umelecky vracal a mnohé repliky, postavy, ba aj celé scény vo viacerých hrách variantne opakoval, respektíve aj počas svojho „expresionistického" obdobia písal realistické hry bez prvkov expresionizmu. Ďalším problémom periodizácie podľa prevažujúcich techník príslušného obdobia je, že neponúka nijaké riešenie na žánrové zaradenie O'Neillových najväčších tragédií *Túžba pod brestami* a *Smútok pristane Elektre*.

Preto sa koncepčne prikláňame k druhej skupine literárnych historikov, ktorí uprednostňujú chronologickú periodizáciu O'Neillových hier. K tejto skupine patria napríklad M. L. Ranaldová, J. A. Robinson a N. Berlin, ktorí navrhujú žánrovo inkluzívnejšie rozdelenie O'Neillových hier na základe chronológie ich vzniku a rozoznávajú tzv. **skoré** (1913 – 24), **stredné** (1924 – 34) a **neskoré** (1934 – 46) obdobie jeho tvorby (Manheim, 1998, s. 51-96). Míľniky týchto období pritom predstavuje rok 1913, keď vzniká podľa O'Neillových slov jeho prvá hra *Pavučina* (Cargill, 1970, s. 482), rok 1924, keď sa O'Neill etabluje ako renomovaný americký dramatik, a rok 1934, keď má derniéru na dlhý čas posledná autorova hra *Dni bez konca.* Po tejto hre nasleduje dvanásťročné „obdobie ticha", ktoré preruší až premiéra hry *Ľadár prichádza* v roku 1946. O'Neill počas svojho posledného obdobia píše svoje vrcholné hry, okrem už spomínanej hry *Ľadár prichádza* však všetky majú premiéru až po jeho smrti (Berlin, 1998, s. 82).

V skorom, umelecky najplodnejšom období svojej tvorby v rozmedzí rokov 1913 a 1924 O'Neill napísal štyridsaťpäť divadelných hier (pozri prílohu B), z toho tridsať jednoaktoviek, štrnásť celovečerných hier a v roku 1923 aj jedno umelecké pásmo s názvom *Starý námorník* (*The Ancient Mariner*), až sedem jednoaktových hier však sám zničil. Prvých desať jednoaktoviek píše ako dvadsaťpäťročný v sanatóriu Gaylord Farm, kam si prichádza liečiť tuberkulózu. V septembri roku 1914 nastupuje do kurzu G. P. Bakera a pod jeho vedením sa zoznamuje s metodológiou písania divadelných hier a píše svoje pokročilejšie dramatické

pokusy. Už v nasledujúcom roku však kurz opúšťa a pripája sa k skupine The Provincetown Players, pre ktorú píše viaceré experimentálne hry. V roku 1916 sa skupina sťahuje do New Yorku, čo opäť ovplyvňuje O'Neillov výber tém a žánrov (Manheim, 1998, s. 8-16).

Začínajúci autor pristupuje k svojej tvorbe kriticky. Až sedem rozpracovaných hier (*Drahý doktor*, *Baltazár*[35], *Hrôza*, *Kým sa stretneme*, *G.A.M*[36], *Česť Bradleyovcov* a *Trúbky*) sám zničí a viaceré hry neúnavne prepisuje a prepracováva. K prepracovaným hrám patrí napríklad neúspešná hra *Chris Christopherson*, ktorú neskôr autor mení na populárnu hru *Anna Christie*, no aj hra *Najstarší človek*, ktorú prepracúva na finálny variant s názvom *Prvý človek*, a hra *Deti mora*, ktorú prepisuje na úspešnejšiu hru *Plavba na východ do Cardiffu*. Autorovo skoré obdobie sa nesie v duchu prvých úspechov, no aj nečakaných neúspechov. K najúspešnejším hrám skorého obdobia možno zaradiť hry *Cisár Jones*, ktorá dosiahla až 204 repríz, či hru *Anna Christie* (177 repríz), ktorú však sám autor nepovažoval za úspešnú (Johnsonová, 2003, s. 1). Aj na sklonku skorého obdobia, v rokoch 1922 až 1923, však O'Neill píše aj prekvapujúco neúspešné hry *Spojení*, *Prameň* či *Steblo*, ktoré nedosahujú ani tridsať repríz (Jensen, 1981, s. 156).

Stredné obdobie O'Neillovej tvorby predstavuje rozpätie rokov 1924 a 1934. O'Neill počas neho píše len deväť celovečerných hier, no sústreďuje sa na rozsiahlejšie, až deväťhodinové projekty (*Čudná medzihra*, 1926 – 27) a na náročnejšie variovanie žánrov a dramatických techník ako v skorom období. V tomto období píše predovšetkým moderné varianty antických tragédií (*Túžba pod brestami*, 1924; *Smútok pristane Elektre*, 1929 – 31) a expresionistické pokusy (*Veľký boh Brown*, 1925; *Lazar sa smial*, 1925 – 26), v ktorých, podobne ako v satirickej hre *Miliónový Marco* (1923 – 25), kritizuje materializmus a absenciu duchovných hodnôt. V závere stredného obdobia sa O'Neill vydáva aj cestou nábožensky ladených hier (*Dynamo*, 1918 a *Dni bez konca*, 1931 – 34). Ich neúspech ho navždy odradí od dopísania zamýšľanej trilógie a v roku 1932 svoj záujem sústredí na prvú vyslovene autobiografickú hru *Ach, divočina*. Aj napriek úspechu tejto hry sa však po nej takmer na celé desaťročie autorsky odmlčí. V roku 1936 síce dostáva Nobelovu cenu za literatúru, no na jeho najbližšiu hru si americké a svetové publikum musí počkať až do roku 1946, keď má premiéru hra *Ľadár prichádza*.

[35] Baltazár (pôvodný názov Belshazzar) je meno posledného kráľa Babylonu (Belshazzar, 2008, s. 1).
[36] Názov hry naznačuje súvislosť s rybárskym výrazom pre spoločenské stretnutie námorníkov veľrybárskych lodí (What is a Gam?, 2008, s. 1).

Neskoré obdobie (1934 – 1946) je poznačené O'Neillovou postupujúcou chorobou, podobnou Parkinsonovej. Počas tohto obdobia vzniká skupina piatich, azda najvýraznejších dramatikových hier (*Ľadár prichádza*, 1939; *Dotyk básnika*, 1940; *Cesta dlhého dňa do noci*, 1940 – 41; jednoaktovka *Hughie*, 1941; a *Mesiac zatratencov*, 1943), v ktorých sa autor námetovo vracia k témam skorého a stredného obdobia. Tie však spracováva žánrovo precíznejšie a vyváženejšie ako v predchádzajúcich obdobiach. Toto obdobie sa však nesie aj v duchu O'Neillovho osobného a autorského zápasu – v roku 1936 začína písať ambiciózny cyklus až jedenástich hier (*Povesť o vlastníkoch, ktorí sa sami vyvlastnili*), okrem dvoch zachovaných hier (*Dotyk básnika* a nedokončenej hry *Honosnejšie obydlia*) však všetky pokusy a rozpracované podklady sám ničí. Všetky hry dramatikovho posledného tvorivého obdobia mali, až na jedinú výnimku hru *Ľadár prichádza*, premiéru až po jeho smrti a O'Neill paradoxne nikdy nezažil ich úspech.

3.5.2 Žánrová charakteristika O'Neillovej tvorby

V monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe Eugena O'Neilla* (2008) sme sa zamerali na podrobnú žánrovú analýzu takmer sedemdesiatich jednoaktových a celovečerných hier, ktoré O'Neill napísal v rôznych obdobiach svojho života: ako začínajúci neskúsený dramatik, známy, hraný a oceňovaný autor a neskôr umelec, ktorého životná a umelecká dráha sa chýli k neodvratnému koncu, snažiaci sa zanechať po sebe svoje najväčšie literárne dielo. Pripomeňme aspoň niektoré závery:

V skorom období sa O'Neill ako dramatik ešte len hľadá. Jeho hry nesú nezmazateľný vplyv v tej dobe populárnej melodrámy, no začínajúci autor už úspešne skúma možné kombinácie melodrámy s inými žánrami. Literárnokritickým zhodnotením vybraných hier a ich literárneho aj extraliterárneho pozadia sme dospeli k záveru, že okrem jednoaktoviek len jediná z rozsiahlejších hier skorého obdobia, *Anna Christie* z roku 1919 – 20, predstavuje dokonalú melodrámu. Hoci pôvodným O'Neillovým zámerom bolo napísať tragédiu s psychologickými prvkami, jazyk, povahokresba a dej tejto hry dosahujú takmer ideál žánru melodrámy kvôli jej preexponovanej emotívnosti, predvídateľným scénam, no predovšetkým kvôli dôrazu na citový a nie intelektuálny zážitok diváka.

Akousi „prípravou“ na napísanie hry *Anna Christie* boli O’Neillove rané jednoaktovky, známe aj ako „hry mora“. Výrazné prvky melodrámy v nich však O’Neill kombinuje nielen s prvkami gotickej, hororovej literatúry, no aj s psychologickým pohľadom na stvárňovaných protagonistov. Kategóriu melodrámy, predovšetkým v trojici najlepších „hier mora“: *Dlhá cesta domov*, *Pod karibským mesiacom* a *Tam, kde je kríž*, už v začiatkoch svojej dramatickej kariéry O’Neill zaujímavo rozširuje a obohacuje a v tomto experimentálnom duchu sa nesie aj stredné a neskoré obdobie jeho tvorby.

V záverečných hrách skorého obdobia (*Chlpatá opica*, *Cisár Jones* a *Všetky Božie dietky majú krídla*) O’Neill čerpá zo svojich nových dramatických skúseností a ustupuje z pozícií čistej či kombinovanej melodrámy. Spoločenskokritické námety podáva prostredníctvom expresionistických techník, čím dosahuje silný bezprostredný emocionálny účinok na diváka. Prostredníctvom nereálnych, až halucinačne pôsobiacich scén, doplnených maskami a zvukmi, O’Neill ponúka symbolické stvárnenie toho, čo považuje za americkú stratu spirituality. Posolstvo týchto hier vyznieva ako ostrá a dnes prekvapujúco aktuálna kritika materializmu.

V strednom období tvorby sa O’Neill introspektivizuje – píše len deväť divadelných hier, ktoré sú však rozsahom aj estetickým záberom adekvátnou, ak nie hodnotnejšou protiváhou viac ako štyridsiatich hier raného obdobia. K týmto hrám môžeme zaradiť jeho tragédie *Túžba pod brestami* a *Smútok pristane Elektre*, no v tragickom duchu sa nesie aj jeho „novelistická dráma“ *Čudná medzihra*. V tomto období sa vracia aj k expresionistickému experimentu. V súbore hier, ktoré dnes bývajú označované ako „antimaterialistická trilógia“: *Veľký boh Brown* a *Lazar sa smial*, opätovne využíva také expresionistické techniky, ako masky, magické až snové scény a hudbu, ktorou si tiež pomáha pri vytváraní emocionálneho zážitku z hry. Hra *Miliónový Marco* síce námetovo tiež patrí do tejto trilógie, formálne však zotrváva na pozíciách realizmu. Stredné obdobie dopĺňajú experimenty s náboženskými témami a prvá cielene autobiografická hra *Ach, divočina*.

Neskoré obdobie autorovej tvorby predstavuje metaforické defilé jeho obľúbených žánrov. Päť hier, ktoré O’Neill píše aj napriek svojej postupujúcej chorobe, zúročuje takmer všetky témy, žánrové experimenty a dramatické techniky, ktoré využil vo svojich predchádzajúcich obdobiach. V týchto hrách rezonujú aj tragické tóny – najvýraznejšie v hre s autobiografickými prvkami *Ľadár prichádza*.

Až vo svojej poslednej, vrcholnej hre, ktorú O'Neill paradoxne nikdy nevidel na scéne (a ktorá tvorí textový podklad hĺbkovej analýzy štvrtej a piatej kapitoly tejto práce), však dokonale zhodnocuje všetky svoje umelecké skúsenosti a znalosti o literárnych žánroch i najlepších dielach svetovej literatúry. Tie pretavil do unikátneho literárneho a žánrového experimentu, v ktorom vytvára dokonalú symbiózu melodrámy, drámy ako žánru a tragédie. Kombinuje jazyk melodrámy s konfliktom vážnych, psychologicky ladených hier, ako aj s determinizmom a univerzálnym posolstvom tragédie, čím mnohonásobne umocňuje divácky zážitok, približujúci ho zážitku pri sledovaní klasickej tragédie. O'Neill svojou záverečnou hrou *Cesta dlhého dňa do noci* prekračuje limity známych žánrov a vytvára jedinečnú žánrovú symbiózu, vyvážene pôsobiacu na intelekt aj emócie diváka.

4 Žánrové inovátorstvo v hre *Cesta dlhého dňa do noci*

Na rozdiel od O'Neillovho raného pokusného experimentovania s melodrámou a tragických, expresionistických či sociálnokritických hier stredného obdobia predstavuje jeho finálna autobiografická hra *Cesta dlhého dňa do noci* osobitý prienik žánrových prvkov, ktorý, ako sa pokúsime dokázať v tejto kapitole, vyvážene nesie prvky viacerých žánrov, nespadá však do jediného z nich, ale každý z nich využíva na vzájomné zintenzívnenie jednotlivých prvkov a aj diváckeho zážitku zo sledovaného deja[37].

Prinajmenšom tri žánre v tejto hre existujú paralelne v unikátne vyváženej rovnováhe, ich prvky však netvoria antitézu ani novotvary, skôr fungujú na **princípe vyváženej symbiózy**. Pokúsime sa dokázať, že práve vo svojej poslednej a najosobnejšej hre O'Neill využíva celoživotné dramatické skúsenosti, nadobudnuté pri neutíchajúcom experimentovaní s kombinovaním literárnych žánrov, čo mu umožňuje funkčné a mimoriadne účinné prepojenie troch paralelne koexistujúcich a vzájomne sa dotvárajúcich žánrov: **melodrámy**, **tragédie** a tzv. „**drámy ako žánru"**. Koexistencia týchto žánrov prispieva k umocneniu celkového silného tragického a zároveň zosúčasneného odkazu, ktorý vzbudzuje divácke odozvy primerané klasickej tragédii aj po viac ako dvetisíc rokoch jej existencie.

Skôr ako pristúpime k žánrovej analýze, pripomeňme si aspoň najvýznamnejšie literárne a extraliterárne súvislosti. Hra predstavuje osobný aj umelecký vrchol O'Neillovej tvorby, vzniká na sklonku jeho kariéry, počas druhej svetovej vojny, medzi júnom a novembrom v roku 1940.[38] Autor hru píše už v zlom zdravotnom stave sledujúc, ako postupuje jeho svalová paralýza a fyzicky mu zabraňuje v pohybe aj umeleckej tvorbe, ponechávajúc jeho tvorivého ducha nečinnosti a depresii.[39] Preto táto hra predstavuje metaforický aj skutočný záver O'Neillovej dráhy, do ktorého sa autor snažil vložiť to najlepšie, čo získal počas svojej celoživotnej umeleckej kariéry.

Hra má nepopierateľný autobiografický, hoci, ako zdôrazňuje M. Lukeš (1979, s. 54 a 57), autorom zámerne vyretušovaný rozmer. Pre O'Neilla bolo jej písanie zároveň terapiou aj

[37] Táto kapitola je prepracovaným a doplneným pokračovaním výskumu, ktorý sme prvýkrát predstavili v monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe E. O'Neilla* (2008, s. 143-164).
[38] Niektoré zdroje uvádzajú, že hru začal písať už v r. 1939 (Lukeš, 1979, s. 53).
[39] Je zaujímavé, že O'Neill nedokázal svoje hry diktovať. Pri ich vytváraní musel fyzicky prepísať každú scénu aj niekoľko desiatok krát, pokiaľ s ňou nebol spokojný.

posledným dialógom s vlastnou minulosťou. Podľa slov N. Berlina je práve hra *Cesta dlhého dňa do noci* tá, ktorú O'Neill „musel napísať" (Berlin, 1998, s. 88), a to aj v stave extrémneho fyzického aj psychického vypätia. Podľa slov manželky Carlotty sa po celodennej tvorbe vracal doslova „mučený vlastným písaním. Zo svojej študovne schádzal zničený a často so stopami plaču na tvári. Mal červené oči a vyzeral o desať rokov starší" (Berlin, 1998, s. 88). O'Neillov vypätý zápas s vlastnou minulosťou a jej literárnym spracovaním vypovedá aj venovanie hry manželke Carlotte z 22. júla 1941:

> Najdrahšia, venujem Ti rukopis tejto hry starého zármutku, napísaný slzami a krvou. Bude sa Ti zdať, že je to smutný a nevhodný dar na deň, keď sa oslavuje šťastie. Ale Ty pochopíš. Je to hold Tvojej láske a nežnosti; dali mi vieru v lásku, ktorá mi umožnila postaviť sa konečne zoči-voči mojim mŕtvym a napísať túto hru – napísať ju s hlbokým poľutovaním, porozumením a náklonnosťou odpustiť všetkým štyrom mátaným Tyronovcom (O'Neill, 1968, s. 3).

Autorov silný vzťah k tejto hre a k postavám v nej dokazuje aj to, že ju z pochopiteľných emocionálnych dôvodov nechcel uviesť skôr ako dvadsaťpäť rokov po vlastnej smrti (Berlin, 1998, s. 89), a preto mala hra premiéru v Štokholme až v roku 1956. Žánrový úmysel hry *Cesta dlhého dňa do noci* je rovnako zrejmý. Cítiac, že sa blíži definitívny záver jeho tvorby, snažil sa O'Neill napísať svoju poslednú, naozaj veľkú, zapamätateľnú tragédiu, ktorá by uspokojivo uzavrela jeho kariéru. V liste G. J. Nathanovi z 15. júna 1940 svoj zámer jasne formuluje:

> Keď som dokončil hru *Ľadár prichádza*, začal som písať novú hru *Cesta dlhého dňa do noci* – ktorá nesúvisí so súčasnou svetovou krízou, ako by snáď naznačoval jej názov, ale s príbehom jediného dňa, od ôsmej rána do polnoci, v živote štvorčlennej rodiny – otca, matky a dvoch synov – odohrávajúcim sa v roku 1912, – počas dňa, keď sa odhalí minulosť rodiny a každý rozmer ich vzájomných vzťahov. Je to hlboko tragická hra, hoci bez násilia (O'Neill, 1988a, s. 506).

Všimnime si autorov jasne deklarovaný úmysel – napísať „hlboko tragickú hru, hoci bez násilia". Táto formulácia naznačuje, že plánovane mienil využiť, ale aj zásadne meniť základné prvky tragédie. Práve prvok násilia (zvyčajne v zmysle smrti ústrednej alebo významnej postavy hry) bol v antických tragédiách jedným zo základných prvkov a ako nadčasový dejotvorný prvok ho uvádza aj J. Pašteka, ktorý hovorí o likvidácii alebo sebalikvidácii človeka ako o dejovej podstate zobrazovaného deja (Pašteka, 1976, s. 203). Túto likvidáciu alebo sebalikvidáciu však už nemôžeme chápať doslovne. Veď aj v antickej dobe existujú tragédie (napríklad *Orestia*), ktoré končia nenásilne, napríklad zmierením. Likvidácia človeka znamená „ukončenie" jeho existencie vo filozoficko- existenciálnom zmysle slova, stratu jeho osobnostnej integrity, základných hodnotových štruktúr, dôvodu či

možnosti ďalšej harmonickej zmysluplnej existencie tak, ako napríklad v prípade kráľa Oidipa. A práve k takejto strate dochádza v O'Neillovej hre, ako bližšie vysvetlíme v nasledujúcej časti kapitoly venovanej hodnotovému systému jeho postáv. Na druhej strane je potrebné pripomenúť, že hra *Cesta dlhého dňa do noci* nie je celkom bez násilného elementu. Druhorodený syn Elly a Jamesa Tyrona predsa umiera v dôsledku nákazy, ktorú preniesol jeho starší brat, a táto skutočnosť významne ovplyvňuje ďalšie dejové zvraty, ako aj vyvrcholenie celej hry. V úsilí vyvolať v divákoch tragický zážitok teda O'Neill, aj napriek deklarovanému zámeru napísať hru „bez násilia", nedokázal celkom vynechať prvok neprirodzenej smrti. Aj početné doterajšie žánrové zaraďovanie tejto hry sa zvyčajne prikláňa k jej interpretácii v rámci žánru tragédie. Okrem samotného autora túto hru hodnotia ako tragédiu autorovi súčasníci, napríklad E. W. Parks (1965, s. 102), ktorý ju označuje ako „mocnú, komplexnú tragédiu", hoci v nej absentujú niektoré prvky klasickej tragédie, a tiež súčasní bádatelia, napríklad známy systematizátor O'Neillovho diela J. Bryer (1988, s. 7), ktorý ju neváha označiť ako „najveľkolepejšiu tragédiu" tohto autora. Aj M. Manheim v štúdii *The Transcendence of Melodrama in Long Day's Journey into Night* (1988, s. 1-2) priznáva, že táto hra rozhodne „nie je melodráma", že melodrámu rozvíja, prekračuje, transcenduje.

Na druhej strane hra vyvolávala aj zmiešané dojmy. Renomovaný literárny kritik H. Clurman dva roky po premiére hry v roku 1958 napríklad uvádza, že „po prvom prečítaní sa nemohol rozhodnúť, čo si myslí o tejto hre ako o umeleckom alebo dramatickom diele, ale zvláštnym, osobným spôsobom ho dojala a fascinovala" (Clurman, 1970, s. 214). Nie je to vari presne tá reakcia, ktorú má tragédia spôsobiť? A na druhej strane, nenaznačuje jeho neschopnosť jednoznačne formulovať žánrový výsledok hry určitú zmiešanosť dojmov či dojem z rôznych prvkov viacerých žánrov? Aj M. Lukeš pri žánrovom hodnotení tejto hry vo svojej monografii z roku 1979 dokazuje, že autor v tejto hre definitívne „unikol melodráme" (1979, s. 74), no nestanovuje, aký je jej výsledný žáner. O desať rokov neskôr sa však v predslove k výročnému českému vydaniu hry prikláňa ku kolážovite nejednoznačnému a v podstate protirečivému označeniu hry ako „psychologickej drámy analytického typu, v ktorej prítomnosť vyčnieva len ako špička ľadovca nad hladinu času a celý jej obrys, totiž prítomnosti ako výsledku minulosti, sa nám postupne dáva poznať" (Lukeš, 1988, s. 14). Intuitívne pociťovaný problém kritikov so žánrovým zaradením tejto hry môže pramenit' práve v unikátnom žánrovom experimente, spočívajúcom v paralelnom využívaní prvkov viacerých žánrov. Práve preto je úsilie o jednoznačné žánrové zaradenie neuspokojujúce, limitujúce, ak nie nemožné a nevystihuje oveľa mnohorozmernejší interpretačný potenciál tohto diela. Pokúsime sa dokázať, že (možno

nezámerne a aj napriek opakovane deklarovanému rozchodu s melodrámou) v nej autor rozvinul prvky prinajmenšom troch žánrov, ktoré v diele efektívne koexistujú, čo znemožňuje žánrové zaradenie tejto hry do jediného historického žánru a vytvára potrebu celkom nového uvažovania o spôsobe existencie žánrov. Ide prelínanie prvkov:

1. **drámy ako žánru** (premietajúce sa do realistického času a priestoru, zápletky, deja a tematického posolstva hry);
2. **melodrámy** (premietajúce sa do emocionálne preexponovaného jazyka postáv, ktorý je však hodnoverný a divácky prijateľný, ako aj do viacerých „čiastkových“, morfologických prvkov melodrámy, napríklad istej senzačnosti);
3. **tragédie** (premietajúce sa do nevšedného hodnotového registra postáv, osudovosti, zvratu udalostí a extrémneho trestu za nesprávne rozhodnutie z minulosti).

Tieto paralelné prvky viacerých žánrov môžeme znázorniť aj graficky:

Prvky žánrov	Dráma ako žáner	Melodráma	Tragédia
ČAS a PRIESTOR	Realistický, konkrétn rok 1912	-	Príčiny zlyhaní postáv spočívajú hlboko v prisťahovaleckej minulosti, okolo roku 1857 (ekvivalent antickej osudovosti)
POSTAVY	Realistické, psychologicky prepracované, nie melodrama-ticky čierno-biele	Majúce však aj prvky melodramatizmu	Tiež nevšedné, majúce extrémnu centrálnu hodnotu, ktorej sú ochotné obetovať všetko ostatné
JAZYK	Realistický	Aj melodramatický (preexponovaný, štylizovaný)	Hodnoverný pre jednotlivé postavy
ZÁPLETKA, DEJ	Zobrazuje závažný problém (drogovú závislosť)	Určitá predvídateľno deja, vyvážená istou senzačnosťou (tajomstvá z minulos a pod.)	Zvrat zo šťastia do nešťastia
POSOLSTVO, ODKAZ	Vyústenie problému	-	Hra končí katastrofou – odsúdením na večné blúdenie v kruhu, zaťaženie minulosťou
DOPAD NA DIVÁKA	Realistický	Melodramatický	Tragický
ĎALŠIE PARCIÁLNE ZNAKY ŽÁNRU		Čiastkové prvky senzačnosti (strašné rodinné tajomstvá)	Tragická irónia

Tieto prvky jednotlivých žánrov sa v hre *Cesta dlhého dňa do noci* realizujú zároveň a akoby „paralelne“ existujú vedľa seba. Zároveň sa neustále prelínajú a dopĺňajú, takže dopad na diváka sa počas hry mení a divák má z hry zvláštny pocit neuchopiteľnosti. Hra pôsobí v kontexte rôznych scén melodramaticky, inokedy tragicky či závažne, no netragicky, alebo najčastejšie ako zvláštna symbióza týchto prvkov. Žánrovú „nejednoznačnosť“ tejto hry zároveň dotvára i badateľný vplyv Strindberga, Ibsena a iných dramatikov, ako aj motívy a prvky expresionistickej drámy, ktoré sa sprítomňujú symbolicky (najmä ako symbol hmly a hmlovej sirény, naznačujúci „zahmlievanie“ skutočnosti či „pravdy“, a jeho antitéza – metaforické „odhmlievanie“, odkrývanie skutočných príčin a následkov udalostí).

Tu však zhrnutie prvkov prispievajúcich k žánrovej nejednoznačnosti hry zďaleka nekončí. Každý z prvkov jednotlivých žánrov (čas a priestor, postavy, jazyk, zápletku i dopad na diváka) totiž autor nielen využíva klasickým divadelným spôsobom, ale aj experimentálne rozvíja, obohacuje, čo často dosahuje práve kombinovaním prvkov rôznych žánrov, a to tak, že historické kategórie a definície pôsobia len ako priesvitné formy, do ktorých autor nalieva nový pestrý a rôznorodý obsah. V nasledujúcej analýze sa preto pokúsime ukázať, ako presne spomínané prvky žánrov vstupujú a efektívne koexistujú v O’Neillovom vrcholnom diele, čím maximálne zintenzívňujú emocionálny dopad hry na diváka a zároveň umožňujú posunúť tradičné myslenie o žánroch ako exkluzívnych a jednoznačných kategóriách.

4.1 Prvky drámy ako žánru v hre *Cesta dlhého dňa do noci*

Začnime dnes azda najčastejšie sa vyskytujúcim žánrom – „drámou ako žánrom“. Drámu ako žáner (alternatívne označovanú aj ako činohra, *drame* či „dobre napísaná hra“) sme definovali v druhej kapitole ako hru, ktorá, hoci nemá univerzálny odkaz ako tragédia, rieši vážny súčasný problém, viažuci sa k realistickému času a priestoru hry, pričom hĺbkovo preniká do psychológie postáv a motívov ich konaní. K autorom takýchto hier kritici zvyčajne zaraďujú H. Ibsena, A. P. Čechova, M. Gorkého, S. O'Caseyho, L. Pirandella, J. Anouilha, C. Odetsa, A. Millera, T. Williamsa, J. Osborna, F. Dűrrenmatta a E. O'Neilla (Hatlen, 1975, s. 38).

Cesta dlhého dňa do noci napĺňa kritériá drámy ako žánru hneď niekoľkými spôsobmi. Ide predovšetkým o:

4.1.1 konkrétny, realistický (súčasný) **čas a priestor**, v ktorom sa hra odohráva;

4.1.2 hĺbkový ponor do psychológie postáv (často dotvorený symbolmi, napríklad rozriedeným vínom, symbolizujúcim retušovanie pravdy), čím sa približuje k expresionistickým a psychologickým hrám;

4.1.3 závažnú podstatu zobrazovaného problému, akým je v hre *Cesta dlhého dňa do noci* téma drogovej závislosti a z nej vyplývajúce konfliktné vzťahy v rodine Tyronovcov.

4.1.1 Realistický časopriesor hry

Čas a miesto hry *Cesta dlhého dňa do noci* na prvý pohľad dokonale korešponduje s kritériom drámy ako žánru. O'Neill ju síce začína písať v roku 1940, no dej hry umiestňuje spätne do konkrétneho roku 1912, ktorému zodpovedajú aj kulisy, rekvizity a dikcia postáv. Na podklade udalostí v konkrétnej rodine sa snaží vykresliť špecifické rodinné problémy Tyronovcov, odohrávajúce sa v malomestskom (vidieckom) prostredí východného pobrežia a na ich pozadí aj predvojnovú Ameriku, jej morálku a problémy aristokracie a pseudoaristokracie, napríklad každodenný život a záujmy majetnej vrstvy. Na tomto mieste opäť nemožno nespomenúť autobiografické inšpirácie, ktoré autora navigovali pri kreovaní času a priestoru tejto hry. Je príznačné, že O'Neill si vyberá prostredie pripomínajúce jeho jediný skutočný domov, pokojné prímorské sídlo v malej dedinke New London v štáte Connecticut (pozri obr. 1 – O'Neillovo sídlo, ktoré slúžilo ako predloha hry):

Obr. 1 – exteriér O'Neillovho domu v dedinke New London, v ktorom sa odohrávali viaceré udalosti, stvárnené v hre *Cesta dlhého dňa do noci*; foto: J. J.

Hoci v dnešnej dobe môže toto miesto na súčasného človeka pôsobiť trochu pompézne, v roku 1912 predstavovalo relatívne bežný typ obydlia pre lepšie situované rodiny. Autor inšpirovaný vlastným príbytkom zámerne nevolí melodramaticky okázalú scenériu; je zrejmé, že divákovu pozornosť nechce pútať senzačnosťou scenérie (angl. tzv. *setting*), ale skôr silou príbehu. Takáto realistická, autobiograficky ukotvená atmosféra dokonale zodpovedá Hatlenovmu kritériu pre miesto a čas drámy ako žánru, podobne ako napríklad čas a priestor inej typickej drámy ako žánru *Obzri sa v hneve*, odohrávajúci sa v anonymite veľkomesta v anglických „Midlands" (Osborne, 1992, s. 3). Čas a priestor tejto hry má však viaceré ďalšie zvláštnosti. Doba, v ktorej sa hra odohráva, nie je zvolená náhodne. Z autorovho života vieme, že rok 1912 bol pre neho osobne významný: ako dvadsaťštyriročný sa dozvedel o matkinej závislosti aj o vlastnej chorobe a zrejme to ho viedlo k presnému vytýčeniu časových súradníc hry. Z inscenačného hľadiska je však takáto presná časová alokácia problematická. Ide totiž o informáciu, ktorá je sprostredkovateľná percipientovi len v knižnej podobe; na scéne sa divák toto presné časové umiestnenie hry nedozvedá a môže ho usudzovať len na základe dobových kulís a kostýmov, ktoré sa však môžu meniť od inscenácie k inscenácii. Autorov zámer tak ostáva evidentný len v knižnej podobe hry.

Naviac, v ďalšom texte hry už presné časové umiestnenie nehrá nijakú úlohu: zobrazovaný dej pôsobí na diváka nekonkrétne, skoro expresionisticky, akoby doba a miesto, kde sa odohráva, neboli dôležité a hru preto nie je možné spojiť s konkrétnu spoločnosťou či dekádou. Odohráva sa v rozľahlom, priestorovo aj spoločensky izolovanom letnom sídle Tyronovcov, ktoré však pôsobí anonymne a odosobnene, na čo viaceré postavy opakovane upozorňujú. Najmä matka Mary sa často sťažuje, že to „nie je slušný domov" (O'Neill, 1968, s. 44), a manželovi vyčíta, že „...domov nevie vytvoriť, pretože ani nevie, čo to slovo znamená" (O'Neill, 1968, s. 67). Jej výčitky sa týkajú nedostatkov fyzického vzhľadu domu (Tyronovým pokútnym nákupom nábytku a zariadenia z druhej ruky), no aj absencii emocionálneho pocitu domova ako útočišťa a miesta spolunáležitosti. Preto sú O'Neillove kulisy a rekvizity v interiéri domu zámerne skromné: niekoľko kníh, neosobný nábytok, ošarpané schodisko. Minimalistický prístup nasledoval aj režisér zatiaľ poslednej slovenskej inscenácie tejto hry z roku 2011, Roman Polák, ktorý scénu poňal ako klaustrofobický, zužujúci sa čiero-bielo-sivý priestor a rovnaký typ odosobnenej symbolickej scénografie sa využíva aj v moderných inscenáciách Strindbergových hier, vytvárajúc tak nadčasový dojem zo sledovaného deja.

Obr. 2 – klaustrofobický a neútulný interiér domu Tyronovcov v inscenácii divadla Astorka Korzo ´90, premiéra: 17. 6. 2011, scéna: Roman Borák; foto: J. J.

Aj napriek tejto pocitovej „nekonkrétnosti“ hra, ako sa pokúsime dokázať v nasledujúcej časti analýzy, má aj objektívny spoločenský rozmer, nevyhnutný pre tragickú interpretáciu. Za O’Neillovu špecifickú autorskú prednosť považujeme jeho schopnosť vniesť do hry aj nepriamo stvárnený konkrétny spoločenský kontext, vytýčený skutočnými historickými udalosťami sprevádzajúcimi súkromné dianie v rodine Tyronovcov.

Už sme sa zmienili, že hra sa odohráva počas jediného letného dňa v roku 1912. Tento jediný deň v živote rodiny Tyronovcov však obsiahol oveľa širšie a na objektívne i subjektívne udalosti bohatšie časové obdobie takmer osemdesiatich rokov, ohraničených rokmi 1847 a 1912. Z náhodných poznámok a narážok protagonistov na minulosť sa postupne modeluje celá časová postupnosť udalostí a takmer epická šírka príbehu a rodinnej histórie Tyronovcov:

Cesta dlhého dňa do noci (slovenský preklad z r. 1968):

Objektívne historické udalosti	**Približne**	**Subjektívne udalosti v rodine Tyronovcov**
1846 – 48 mexická vojna	**1847**	Narodil sa James Tyrone sr. (s. 5); v súčasnosti 65-ročný.
	1857	Chudobná rodina Tyronovcov odchádza z Írska do USA (s. 79).
obdobie prisťahovalectva do USA	**1858**	Otec opúšťa matku so šiestimi deťmi a vracia sa do Írska, kde pravdepodobne spácha samovraždu. James Tyrone sr. odchádza zo školy (s. 75), pracuje vo fabrike, aby uživil matku a súrodencov (s. 79).
	1858	Narodila sa Mary (s. 6); v súčasnosti 54-ročná.
občianska vojna		Mary strávi niekoľko rokov v kláštore na stredozápade, uvažuje, že sa stane mníškou (s. 67).
	1877	Mary odchádza z kláštora, aby potvrdila pevnosť svojej viery, no zlyhá – vydá sa za Jamesa Tyrona a stratí všetkých priateľov (s. 56).
		Počas svadobnej cesty sa James po prvýkrát v manželstve opije (s. 76).
	1879	Narodí sa James, starší syn (s. 11); v súčasnosti 33-ročný; James sa živí ako herec v melodráme *Gróf Monte Christo.*
		Narodí sa Eugen, druhorodený syn.
	1886	Škandál s údajnou Tyronovou milenkou (s. 56). James dostane osýpky, nakazí dvojročného Eugena, ktorý zomrie (s. 74).

	1889	Narodí sa Edmund (s. 11); v súčasnosti 23-ročný; Mary je od pôrodu závislá na morfiu (s. 57). Syn James sa po vylúčení zo školy neúspešne pokúša živiť hraním (s.74). Edmund študuje na prípravnej škole, keď sa dozvie, že je príčinou matkinej závislosti (s. 57). Hoci je talentovaný, sám spôsobí, že ho vylúčia zo strednej školy (s. 33).
masívne pris- ťahovalectvo USA		Edmund, unikajúci pred rodinnými pomermi, strávi niekoľko rokov v tropických krajinách, kde dostane chronickú maláriu (p. 27). Mary sa pokúsi o samovraždu skokom z útesu (s. 86).
	Jún 1912	Mary sa vracia domov po odvykacej kúre (s. 36), Tyrone jej kúpi automobil (s. 84). Edmund opäť ochorie (s. 93).
	Pondelok, august 1912 poobedie	Edmund navštívi doktora Hardyho, aby sa potvrdilo podozrenie na TBC (s. 30), James sa o podozrení dozvie v meste (s. 30).
	3:00, noc	Mary odchádza do hosťovskej izby, kde si znovu dá dávku morfia.
	8:30, ráno bez hmly	**(1. dejstvo) Mary, Tyrone a synovia sa rozprávajú, plánujú nasledujúci deň, žartujú. Nenútená atmosféra. Postupne však vychádzajú na povrch latentné konflikty a určité napätie. Neskôr Jamie a otec pracujú v záhrade, Edmund neúspešne dohliada na matku, ktorá ho presvedčí, aby jej dôveroval a nechal ju samu v izbe pre hostí.**
	Poludnie, 12:45 Prudké slnko	**(2. dejstvo) James a neskôr Tyrone prichádzajú zo záhrady, postupne odhalia, že Mary je znovu závislá; padne zmienka o Edmundovej chorobe – TBC. V druhom výjave sa pomenujú niektoré staré viny – Mary objasní, že z lásky k manželovi a túžbe upevniť ich vzťah opustila deti a sprevádzala Jamesa na turné (s. 104).**
	Podvečer, 18:30 hmla	**(3. dejstvo) Mary si v lekárni vyzdvihne morfium. Dôjde ku konfrontačnej scéne medzi otcom a Edmundom, v ktorej vyjdú na povrch súvislosti Maryinej závislosti a Edmundovho narodenia (s. 156). Tyrone prizná, že Edmund má TBC. Zdrogovaná Mary prichádza a v rozsiahlom monológu odhalí svoju minulosť a okolnosti svadby a Jamesom Tyronom.**
	Polnoc	**(4. dejstvo) Tyrone a Edmund hrajú karty, opitý Jamie prichádza z krčmy a nevestinca. Edmund v rozsiahlom monológu odhalí svoju lásku k moru, miestu, kde sa dá zabudnúť na minulosť. Jamie odhalí svoj milujúco-nenávistný vzťah k bratovi. Vchádza duchom neprítomná Mary, ktorá sa v predstavách vracia späť do obdobia, keď žila v kláštore a hovorí s matkou Alžbetou (s. 123).**

Načrtnutá časová štruktúra potvrdzuje už naznačovanú zvláštnosť O'Neillovho štýlu, ktorá sa premieta takmer do každej jeho hry. Hra síce na prvý pohľad pôsobí jednoducho a komorne – odohráva sa v jedinej miestnosti tyronovského sídla počas necelých dvadsiatich štyroch hodín (čím dosahuje aristotelovskú jednotu deja, času a miesta a dokonale zodpovedá požiadavkám drámy ako žánru) a predstavuje iba štyri postavy, ktoré sa aktívne vyskytujú na scéne. Pri podrobnejšom rozbore však z poznámok a spomienok postáv odhalíme, že hra má oveľa zložitejšie, otvorené časo-priestorové i príčinno-následné usporiadanie – v skutočnosti zobrazuje dôsledky spletitého rodinného príbehu, „odohrávajúceho sa" počas siedmich desaťročí. Ten ponúka viac ako veľkorysý, takmer antický priestor na rozohranie osudov viacerých generácií (reprezentovaných dvanástimi rôznymi postavami) a prelínanie objektívnych i subjektívnych udalostí. Podobne ako O'Neillove tragédie stredného obdobia (*Smútok pristane Elektre*, *Túžba pod brestami*) dej hry sa odohráva v rovnakom čase ako množstvo objektívnych, spoločenských a politických udalostí vrátane občianskej a mexickej vojny (ktoré v príbehu Tyronovcov nezohrávajú nijakú úlohu) a ekonomickej eufórie na začiatku 20. storočia, no najmä írskej imigrácie do Spojených štátov (zásadne ovplyvňujúcej dej). Práve spoločenské a historické súvislosti poslednej zmieňovanej skutočnosti osvetľujú mnohé okolnosti, ktoré viedli rodinu Jamesa Tyrona k emigrácii, jej neľahké začiatky v novej krajine a jeho osobnú cestu k úspechu. A práve príchod chudobnej mnohočlennej írskej rodiny Tyronovcov vyznieva ako jeden z možných spúšťacích mechanizmov nasledujúcich udalostí a záverečného rozpadu celej rodiny.

Preto nemožno súhlasiť s kritickými hlasmi (napríklad s M. Lukešom, 1979, s. 110 a 151), ktoré moderným hrám ašpirujúcim na žáner tragédie (a aj hre *Cesta dlhého dňa do noci*) vyčítajú úplnú absenciu pre tragédiu nevyhnutného „verejného", spoločenského rozmeru a nazývajú ich len osobnými drámami jednotlivcov alebo rodiny. Táto hra je síce obrátená do vnútra rodiny, no ako upozorňuje už J. H. Raleigh v štúdii *Eugene O'Neill's Long Day's Journey into Night and New England Irish Catholicism* (1967, s. 137), spoločenský rozmer v nej prítomný rozhodne je.

Aj napriek experimentálnym a postmoderným tendenciám v súčasnej literatúre totiž existuje len veľmi obmedzené množstvo hier, v ktorých na základe regionálnych alebo časových referencií, alebo samotného diskurzu postáv nie je možné určiť časopriesor hry. Dokonca aj v takej experimentálnej hre, akou je Beckettovo *Čakanie na Godota*, pozorný divák dokáže

z náhodných replík postáv a iných detailov (napríklad referencií na franky či červenú farbu pôdy) odvodiť, že hra sa odohráva vo Francúzsku, v blízkosti viníc pri rieke Rýn. Aj úvodná poznámka jedného z dvojice tulákov o tom, že „mali skočiť z Eiffelovej veže medzi prvými" (pripomíname, že Eiffelovu vežu postavili na sté výročie Francúzskej revolúcie v roku 1889), a predpoklad (založený na jednej z replík), že tuláci majú približne šesťdesiat rokov, privádza diváka k záveru, že pokiaľ platia ustálené kauzálne vzťahy (a v tomto prípade nám Beckett nedáva indície, že je to inak), hra sa najpravdepodobnejšie odohráva v období medzi dvoma svetovými vojnami. To jej celkovému posolstvu – výstrahe pred nihilizmom a existenciálnym nenaplnením zmyslu života – dáva apokalyptickú, povojnovo depresívnu príchuť.

O'Neill postupuje podobne ako Beckett. Hru zdanlivo „izoluje" od objektívnych historických udalostí, postavy sú na prvý pohľad úplne ponorené do svojich súkromných strastí, akoby nesúvisiacich s politickými a spoločenskými zmenami v USA. Aj M. Lukeš upozorňuje, že z O'Neillových hier sa nedozvieme nič o ére organizovaného zločinu, džezu, o kríze, rozvoji americkej automobilovej dopravy a iných turbulentných zmenách v americkej spoločnosti (1979, s. 151). Nachádza sa v nich však veľké množstvo len nepriamo naznačených historických udalostí, pričom autor počíta skôr s diváckymi znalosťami americkej histórie a schopnosťou doplniť ich do kontextu zobrazovaného deja. O'Neill viackrát podrobne spomína na chudobu Tyronových rodičov-emigrantov, na podmienky, v ktorých títo ľudia žili, a na ich nevzdelanosť (deťom napríklad ako liek na chrípku podávali alkohol, čo neskôr spôsobovalo ich alkoholizmus; O'Neill, 1988b, s. 127) či na matku, ktorá drela pre „pravých Američanov" (O'Neill, 1988b, s. 112).

O'Neill teda pracuje podobnou metódou ako neskôr S. Beckett či A. Miller: spoločenské udalosti nevystavuje viditeľne, ale skrýva ich pod povrch osobných peripetií postáv. Ostáva úlohou diváka z náhodných poznámok poskladať celú skladačku, v ktorej sa prepájajú objektívne spoločenské príčiny a ich dôsledky na jednotlivca. Aj napriek takémuto nepriamemu zobrazeniu sú však objektívne spoločenské udalosti v hre *Cesta dlhého dňa do noci* neprehliadnuteľne prítomné, a práve preto možno uvažovať nielen o časovom rozmere, vhodnom pre drámu ako žáner, ale dokonca aj o jej objektívnom spoločenskom rozmere, nevyhnutnom pre tragédiu.

Pokúsme sa o čiastkové zhrnutie. O'Neillov čas a priestor v tejto hre korešponduje s časom a priestorom vhodným pre drámu ako žáner, zároveň s ním však autor zaujímavo experimentuje.

Na jednej strane ho určuje pedantérsky, na deň a hodinu presne, na druhej strane vytvára nekonkrétnu, zámerne vágnu expresionistickú atmosféru obdobia, v ktorom sa dej odohráva. Divák zároveň musí tento čas a priestor neustále až postmoderne „rekonštruovať" z marginálnych, akoby náhodne prednesených replík a až potom sa rozvinie celá časovo-priestorová viacgeneračná šírka príbehu, zahrňujúca objektívne historické udalosti prebiehajúce na viacerých kontinentoch v horizonte viac ako polstoročia. A takáto šírka príbehu už vytvára vhodné prostredie na rozvinutie tragických súvislostí.

4.1.2 Psychologický fundament postáv

Druhou požiadavkou drámy ako žánru je psychologická prepracovanosť postáv, ktorú O'Neill nielen maximálne využíva, ale opäť aj experimentálne obohacuje, a to nielen obsahovo, ale aj formálne. Pripomeňme, že O'Neillove postavy v tejto hre majú niekoľko zvláštností. Po formálnej stránke dramatik experimentuje so základnými konceptmi pojmu dramatická postava. V tejto hre:

- nie je možné určiť, kto je hlavná postava, každá z postáv môže byť chápaná ako centrum diania, od ktorého sa odvíja dej;
- postavy sa vyznačujú „duplicitou" osobnosti; matka Mary Tyronová vystupuje pod vplyvom morfia aj bez tohto vplyvu, a to ovplyvňuje aj jej vyjadrovanie a konanie; ostatné postavy vystupujú triezve aj pod vplyvom alkoholu (čo rovnako zdvojuje ich osobnosť) a k podobnému zdvojeniu dochádza aj pri modelovaní nazerania na postavu Edmunda.

Po obsahovej stránke sú O'Neillove postavy:

- extrémne psychologicky prepracované, divák sa dozvedá aj ich najintímnejšie pocity, premeny nálad a podobne;
- neustále sa premieňajúce, nemožno ich zjednodušujúco klasifikovať v melodramatických čierno-bielych intenciách „dobré-zlé", pretože sa neustále dozvedáme nové skutočnosti, ktoré osvetľujú dôvody ich konania a dávajú ich do nového kontextu.

Keďže tieto špecifiká o'neillovských postáv sa vzájomne prekrývajú, budeme sa nimi podrobne zaoberať v dvoch nasledujúcich podkapitolách, analyzujúcich nevyhranenosť ústrednej postavy (4.1.2.1) a psychologické spracovanie postáv (4.1.2.2) v hre *Cesta dlhého dňa do noci*.

4.1.2.1 Nevyhranenosť ústrednej postavy

O'Neill experimentuje s formálnymi aspektmi postáv v zmysle základného literárneho rozdelenia postáv na ústrednú, respektíve ústredné a vedľajšie. Ako upozorňuje M. Lukeš (Lukeš, 1979, s. 156), práve hra *Cesta dlhého dňa* sa vyznačuje nevyhranenosťou ústrednej postavy, čo zmnohonásobuje možnosti interpretácie tejto postavy, ako aj témy celého diela.

V klasickej divadelnej hre je zvyčajne jednoduché určiť jej hlavnú postavu. Ide o primárneho nositeľa a tvorcu predvádzaného deja. Mnohé divadelné hry sa na zdôraznenie centrálnosti zvolenej postavy nazývajú podľa titulnej postavy (napríklad *Kráľ Oidipus*, *Hamlet*, *Kráľ Lear*). Zvláštnosťou hry *Cesta dlhého dňa do noci* je, že v nej nie je možné označiť jedinú hlavnú postavu a každá z postáv môže byť ústrednou, čo má nevyhnutné dôsledky na proces interpretácie diela.

Hru môžeme interpretovať z pohľadu Mary ako rozprávanie o dôvodoch, ktoré ju priviedli k drogovej závislosti. Práve tento uhol pohľadu zvolila súčasná dramatička Ann Harsonová v adaptácii hry z roku 2006 *Miles to Babylon* (Harsonová, 2006), v ktorej rozpráva tyronovský príbeh videný očami Mary. Môže to však byť aj príbeh otca Jamesa o jeho nechcenom podieli viny na sklamaní jeho manželky a nedorozumení so synmi. A, samozrejme, hru možno interpretovať aj z pohľadu synov; ako Edmundov príbeh nenaplnených ambícií či Jamesov príbeh o dávnej vine z detstva, ktorá ho priviedla až na scestie alkoholizmu.

Toto špecifikum hry zásadne mení optiku, ktorou sa divák pozerá na jednotlivé postavy, ako aj na dejové zvraty. Príbeh každej postavy môže fungovať akoby oddelene, samostatne a príbehy ostatných postáv v tomto prípade vyznievajú ako vedľajšie, respektíve len prispievajúce k ústrednému deju, prispievajúce k neúspechu ústrednej postavy. Napríklad fakt, že sveták, bohém a sukničkár James Tyrone si zobral za manželku práve mladú, neskúsenú a otcom rozmaznávanú dcéru Mary, naviac v zmätenom období hľadania náboženských odpovedí, môžeme z pohľadu Mary interpretovať ako dôvod jej neskoršieho zlyhania ako manželky a matky. Z pohľadu Jamesa Tyrona však rovnaký moment možno interpretovať ako úprimné úsilie zavŕšiť túžbu po vytvorení domova s milovanou manželkou a deťmi, ktoré sa snažil naplniť po celý život. O'Neill túto interpretáciu ponecháva plne na divákovi, čo považujeme za jeho takmer postmoderné nóvum. K tejto viacrozmernosti postáv sa ešte interpretačne vrátime v druhej časti kapitoly, venovanej tragédii.

4.1.2.2 Psychologické spracovanie postáv

Hĺbkové psychologické spracovanie postáv v hre *Cesta dlhého dňa do noci* je neprehliadnuteľné a v kontexte s tvorbou tohto autora predstavuje práve táto hra, možno s výnimkou hry *Čudná medzihra*, jeho psychologicky najprepracovanejšiu hru. Hoci každá z postáv má aj prvky melodramatizmu (tento jav priblížime v inej časti práce), žiadnu z nich nemožno len schematicky zaradiť do melodramatickej čierno-bielej štruktúry ako predvídateľnú kladnú alebo zápornú postavu. Práve naopak, O'Neill vytvoril vynikajúci model takmer aristotelovských hrdinov „medzi dvoma extrémami", respektíve Millerov model „prostého človeka"; ľudí, ktorí nie sú ani zlí, ani dobrí, ale rôzne životné situácie ich nútia konať kladne alebo záporne. O'Neillove postavy ale rozhodne nie sú klasické heroické typy – kým dospejú k svojmu „výnimočnému" rozhodnutiu, často konajú aj spontánne, unáhlene, nepremyslene či protirečivo a svoje konanie neskôr revidujú, menia. Divák je tým vystavený neustálej potrebe korigovania svojho počiatočného odhadu. O to viac sa však približujú dnešnému divákovi, ktorý sa s ich tápaním a nerozhodnosťou dokáže stotožniť a ľudsky ich pochopiť možno lepšie, ako ostentatívnu „dokonalosť" antických postáv.

Ako príklad nejednoznačnosti a konfliktných emócií môže poslúžiť otec James Tyrone. Na začiatku hry pôsobí nesympaticky až komicky, keď z prehnanej šetrnosti vykrúca nadpočetné žiarovky či kreslí rysku na fľašu whisky, aby zistil, či z nej neodpil niektorý zo synov. Čím viac sa však divák dozvedá o jeho prisťahovaleckej minulosti, tým viac dokáže Tyronove správanie pochopiť – ako potomok írskych prisťahovalcov zrejme na vlastnej koži pocítil núdzu a hmotný nedostatok, ako i ústrky v cudzej krajine. Aj Tyronove „komické" reakcie sú ľudsky pochopiteľné. Hoci ho od synov delí veľký vekový a názorový odstup, zo všetkých síl sa im snaží rozumieť. Usiluje sa pochopiť aj svoju manželku Mary, no keďže sa v súlade s dobovým presvedčením mylne nazdáva, že drogová závislosť je len slabosť, ktorú možno prekonať silnou vôľou a dobrou opaterou, zároveň manželkine opätovné zlyhania odsudzuje a dáva jej to aj najavo. Aby pomohol Mary vyliečiť sa, snaží sa splniť všetky jej želania, no na druhej strane chce ušetriť. Je bohatý, no bojí sa o majetok, špekuluje. Jeho takmer schizofrenickú rozpoltenosť dokazuje aj komentár k synovmu spôsobu hospodárenia s peniazmi:

> EDMUND: Počkaj chvíľu, otec. Nerád hovorím o nepríjemných veciach, ale potrebujem na cestu. Nemám ani haliera.
>
> TYRONE: (*Začne automaticky zvyčajnú prednášku.*) Budeš vždy bez grajciara, kým sa nenaučíš poznať hodnotu... (*Ovládne sa, previnilo pozrie na synovu chorú tvár, ľútostivo.*) Vlastne ju poznáš, chlapče. Tvrdo si pracoval

> predtým, než si ochorel. Bol si výborný. Som na teba pyšný. (O'Neill, 1968, s. 59).

Práve v tejto scéne vidíme pre O'Neilla príznačné kreovanie postáv. Majstrovsky sa pohráva s emóciami diváka, ktorý zároveň s otcom súcití, už v nasledujúcej scéne ho však odsudzuje za jeho absurdné lakomstvo, nedostatok empatie a alkoholizmus. O'Neill svoje postavy až pirandellovsky relativizuje – „Nič nie je na nich pevné, nič trvalé, ustavične sa menia a nanovo konštruujú", hovorí na margo takejto premenlivosti J. Pašteka. (1963, s. 480)

Aj postava Mary je nepredvídateľná, čo je čiastočne spôsobené jej závislosťou, no aj jej pretrvávajúcou túžbou zmeniť minulosť. Dokonca aj vo chvíľach, keď nie je pod vplyvom morfia, je náladová – chvíľu výrečná, chvíľu zamĺknutá, rozmarná, depresívna, úprimná i pokrytecká a často si protirečí. Má manžela rada a zároveň ľutuje, že si zvolila manželstvo namiesto života v kláštore. K susedom sa správa opovržlivo, zároveň však voči nim trpí komplexom menejcennosti. Manželovi vyčíta hromadenie hmotných statkov, ktoré podľa jej slov nedokážu vytvoriť pocit domova, no aj sama je vo vzťahu k domovu dosť materialistická (jej snaha o vytvorenie dokonalého manželstva napríklad pomerne komicky začína prehnanou starostlivosťou o „dokonalé" svadobné šaty). Manžela neustále kára prakticky za každé rozhodnutie, zároveň, ako poukazuje aj Lukeš (1979, s. 70), ho však statočne obhajuje pred posmeškami syna Jamesa a zo všetkých síl sa snaží, aby ho synovia pochopili:

> MARY: Prestaň si z otca uťahovať! To nestrpím! Mal by si byť hrdý na to, že si jeho syn! Svoje chyby snáď má. A kto nemá? Celý život len drel. Prepracoval sa z nevedomosti a chudoby k vrcholu svojho povolania. Všetci ostatní ho obdivujú a ty by si sa mu mal posmievať ako posledný – ty, ktorý si vďaka nemu nikdy nemusel drieť! (O'Neill, 1988b, s. 79).

Škoda, že si O'Neill neušetril tento monológ do niektorej z posledných scén, dosiahol by vynikajúci, takmer klasický efekt finálneho momentu rozpoznania všetkých súvislostí. Aj na tomto mieste však Maryino vehementné obraňovanie manžela dokazuje, že rozhodne nie je melodramaticky jednoznačne kladná a schematická hrdinka a že pod povrchom neustálej kritiky manžela sa skrýva jej hlboké a humánne pochopenie jeho bizarného správania.

Maryin spoločenský status je ešte problematickejší ako jej povahové zvláštnosti, jej závislosť ju dokonca stavia k vydedencom z „lepšej" spoločnosti. V takomto nejednoznačnom koncipovaní povahovo-morálnych vlastností protagonistov O'Neill ďaleko predstihol svojich

súčasníkov a vytýčil cestu pre neskorších majstrov nejednoznačnej dramatickej povahokresby[40], napríklad pre A. Millera (pripomeňme Lindu Lomanovú, ktorej dobre mienené, no nereálne a idealizované povzbudzovanie manžela nakoniec prispeje k jeho pádu v hre *Smrť obchodného cestujúceho*), T. Williamsa (a jeho nevzdávajúcu sa bývalú južanskú krásku Amandu Wingfieldovú, ktorá v hre *Sklenený zverinec* núti svoje deti do budúcnosti, ktorá im nie je blízka, čím vzbudzuje celé spektrum diváckych emócií – striedavý súcit, ľútosť, nenávisť aj opovrhovanie), T. Wildera a mnohých iných.

Mnohorozmernosť synov, staršieho Jamesa a mladšieho Edmunda, autor dosahuje ešte prepracovanejšími prostriedkami. Divák si ako prvé všimne, že obidve tieto postavy sa nachádzajú v stave psychologickej lability, nie sú zmierené so svojím životom a svoju nespokojnosť dávajú najavo ako prehnanú citlivosť (Edmund) alebo ostentatívny cynizmus (James). Naviac, podobne ako povahu Mary mení dávka drogy, aj ich správanie a preslovy modifikuje miera vypitého alkoholu od zmierlivých po sarkastické až útočné.

Okrem psychologickej nestálosti postáv O'Neill umocňuje ich mnohorozmernosť aj ďalším formálnym experimentom – „zdvojenou optikou" ich vnímania. J. Pašteka hovorí o o'neillovskom zobrazovaní človeka ako **psychického univerza** (v zmysle jeho komplexnosti, integrity), to znamená o súbežnom zobrazovaní jeho psychofyzickej individuality (vedomia) a zároveň hlbinného, psychologického ja (podvedomia) (Pašteka, 1963, s. 468). Najmarkantnejšie O'Neill tento prístup využíva v kritikou často zatracovaných javiskových vnútorných monológoch v hre *Čudná medzihra* (ktoré hru predĺžili na bezprecedentných deväť hodín), no aj v použití masiek na vytýčenie dvojznačnosti postáv vo *Veľkom bohovi Brownovi* či v pre divákov náročnom experimente, spočívajúcom v zdvojení hlavnej postavy, stvárnenej (podľa jej momentálneho psychického rozpoloženia) dvoma rozličnými hercami v hre *Dni bez konca.*

O duplicitnom stvárňovaní postáv v tejto hre uvažuje aj M. Lukeš (1979, s. 54), ktorý poukazuje na bipolárnosť stvárnenia postavy mladšieho syna Edmunda:

> V dramatu se uplatňuje dvojí perspektiva charakteru Edmunda Tyrona. I když O'Neill usiloval nazřít sebe sama, to jest mladého Eugena O'Neilla jako objekt rovnocenný jeho zemřelé matce, otci, bratrovi, vstupuje zvláště ve vztahu k tak

[40] Máme na mysli o'neillovskú typológiu rozpoltených postáv v celej jeho tvorbe, ktorej sme sa venovali v tretej kapitole.

palčivé osobní látce i jako subjekt, který se uplatňuje nejen v manipulaci s fakty, ale který vnáší svoji aktuální subjektivitu i do samé postavy Edmunda Tyrona. Jinak a prostěji řečeno, Edmund Tyrone je někdejším (mladým) i současným (zralým) O'Neillem, tím je zejména tam, kde bilancuje svůj dosavadní život, řídké okamžiky štěstí i to, čeho v životě dosáhl.

Divák takto pred sebou vidí akoby dve postavy – mladého i zrelšieho Edmunda Tyrona. Takéto stvárnenie znovu zmnohonásobuje interpretovanie postáv a rozvíja spôsob ich vnímania ako proces premeny, dozrievania, ktorý autor využíva aj vo svojich experimentoch stredného obdobia. Nie nadarmo J. Pašteka hovorí o o'neillovskom „**spsychologizovaní tragédie**" (Pašteka, 1976, s. 225).

Obr. 3 – Edmund Tyrone (Lukáš Latinák) ako i ostatné postavy sú v hre vystavené extrémnemu psychologickému tlaku, predstavenie divadla Astorka Korzo ´90; foto: J. J.

O'Neill využitím psychologizácie, ako aj viacerých dramatických experimentov posúva svoje postavy takmer k hraniciam možností ich stvárnenia. Sú natoľko mnohopolárne, neustále premenlivé, vyvíjajúce sa či uvedomujúce si nové pravdy, že už vôbec nie je možné jednoducho zodpovedať otázku, kto vlastne sú. Pôsobia dojmom postáv drámy ako žánru, no zároveň, ako ukážeme v ďalšej kapitole, majú aj významné dejotvorné tragické aspekty. Práve

tým sa vymaňujú z tradičného ponímania dramatickej postavy, a práve preto pre diváka predstavujú neustálu, takmer postmodernú výzvu.

4.1.3 Závažná povaha riešeného problému

Azda najvýznamnejším atribútom, ktorý v hre *Cesta dlhého dňa do noci* napĺňa kritériá drámy ako žánru, je závažná povaha riešeného problému. Ten sa ukazuje aj dnes ako prekvapivo aktuálny – je ním drogová závislosť. O'Neill (zo známych osobných dôvodov) sa však sústreďuje na literárne zriedkavo spracovaný aspekt problematiky – na závislosť jedného z rodičov a jej príčiny a dopad na interpersonálne vzťahy v rodine.

Pripomeňme niekoľko objektívnych historických súvislostí problému. Ako uvádza O'Neillov životopisec S. A. Black v štúdii *Mrs. O'Neill's Illness* (2006), morfium bolo na začiatku storočia pomerne bežným prostriedkom na utíšenie pôrodných a popôrodných bolestí žien z vyšších kruhov. Mnoho žien, napríklad aj O'Neillova súčasníčka, aristokratka Oceania W. Martinová (1885 – 1909), na tento spôsob doplatilo celoživotnou drogovou závislosťou, ktorá však bola v „dobrej" spoločnosti prísne tabu.[41] Závislosť tiež sprevádzala nevedomosť a rôzne mýty. Verilo sa napríklad (ako to verne zobrazuje O'Neill vo svojej hre), že závislosť na drogách je možné prekonať silnou vôľou a sebaovládaním, či dokonca pevnejšou vierou v Boha. Aj preto bola liečba skutočnej závislosti komplikovaná a zriedkakedy úspešná.

Hoci O'Neill píše svoju hru, opisujúcu autobiografické udalosti z roku 1912, v roku 1940, atmosféra, sprevádzajúca drogovú závislosť žien z vyššej spoločnosti, stále nebola liberálna. Téma drogovej závislosti sa v divadle výraznejšie objavuje až v roku 1959, keď má premiéru hra *Spojenie*, *The Connected* (The Connected, 2008, s. 1-2). O otvorenosti, s akou používanie drog opisujú básnici a spisovatelia beatnickej generácie (napríklad William S. Burroughs vo svojej knihe *Feťák*, *Junkie*; 1953), sa ešte vôbec nedá hovoriť. Drogová závislosť sa pokrytecky pripisovala výlučne ľuďom z najnižších vrstiev, zločincom a závislých ľudí automaticky stavali na okraj spoločnosti. Paradoxom ostáva, že voľný predaj narkotík bol do roku 1914 obmedzený, no stále možný. Až od roku 1914 ho formálne zakazoval Harrisonov zákon.

[41] Na začiatku 20. storočia sa vedelo málo o vplyve psychotropných látok. Až do roku 1914, keď ich voľný predaj zakazuje Harrisov zákon, sa v USA bežne používali ako sedatíva. Mnoho známych a vysoko postavených osobností však tajne trpelo drogovou závislosťou. Jedným z nich bol aj prestížny americký chirurg William Stewart Halsted, ktorý žil v rozmedzí rokov 1852 a 1922 (Martinová, 2008, s. 1-2).

O'Neill ilustrovaním existujúceho, no tabuizovaného problému odvážne rúca existujúce spoločenské konvencie a zároveň ukazuje intímne detaily zhubného vplyvu matkinej závislosti na celú rodinu. Pravdivo však opisuje aj to, ako málo sa v skutočnosti na začiatku dvadsiateho storočia vedelo o drogovej závislosti a aká bola démonizovaná. Členovia rodiny Tyronovcov morfium nazvú skutočným menom len výnimočne. Zvyčajne ho označujú neurčito ako „to" (O'Neill, 1968, s. 50), „liek", „medicína" (O'Neill, 1968, s. 68) alebo ako „kliatba" či „jed" (O'Neill, 1968, s. 51). Príznačne pôsobí aj otcova prosba, aby Mary prestala s morfiom. Nazdáva sa, že k skončeniu závislosti stačí len pevná vôľa, modlitba a dobrý dôvod: „Drahá Mary! Pre Krista Pána, kvôli mne, kvôli chlapcom, kvôli sebe samej. Nemôžeš prestať?" (O'Neill, 1968, s. 55). Na inom mieste vyčíta Mary, že „nemala toľko sily, aby [...] vydržala" (O'Neill, 1968, s. 45). Aj mladší syn Edmund verí, že závislosť možno prekonať len pevnou vôľou:

> EDMUND: Mama, prosím ťa! Chcem ťa o niečo poprosiť! Ty si – ešte si len začala. Ešte môžeš prestať. Musíš mať silnú vôľu! Všetci ti pomôžeme. Urobím všetko, čo len chceš!
> MARY: (*Jachce prosebne.*) Prosím ťa – nehovor o tom, čomu nerozumieš. (O'Neill, 1968, s. 61).

Z pohľadu dnešných výskumov v oblasti drogovej závislosti je zrejmé, že Mary Tyronová nemala nijakú šancu sama prestať s mnohoročným návykom na morfium a že záverečná „katastrofa" rodiny Tyronovcov bola neodvratná. Autobiograficky pôsobí aj pasáž, v ktorej O'Neill približuje spôsob, akým Mary prostredníctvom svojej slúžky Cathleen získavala morfium:

Obr. 4 – írska slúžka Cathleen (Zuzana Konečná) nevie o závislosti na morfiu, je presvedčená, že Mary si len občas upije z Tyronovej whisky, predstavenie Divadla Astorka Korzo ´90; foto: J. J.

CATHLEEN: Ten chlap v lekárni, keď som vyberala váš recept. Správal sa veľmi čudne. (*Popudene*.) Tá bezočivosť!

MARY: (*Tvrdošijne sa robí, že nevie, o čo ide*.) O čom to hovoríš? V akej lekárni? Aký recept? (*Potom chvatne, keď sa Cathleen na ňu díva s hlúpym začudovaním*.) Pravdaže, zabudla som. Je to liek proti reumatizmu, ktorý mi trápi ruky. Čo povedal ten človek? (*Potom ľahostajne*.) Na tom napokon vôbec nezáleží, ak recept vydal.

CATHLEEN: Ale mne na tom v tej chvíli záležalo. Nie som zvyknutá na to, aby so mnou zaobchádzali ako so zlodejom. Zadíval sa na mňa a potom urážlivo povedal: „Kde ste to vzali?“ A ja som mu povedala: „Do toho vás nič, ale ak to chcete vedieť, je to pre pani Tyronovú, u ktorej pracujem a ktorá je vonku v aute.“ To ho schladilo. Pozrel na vás, vzdychol: „Ach,“ a išiel po liek. (O’Neill, 1968, s. 68).

Práve táto pasáž realisticky zobrazuje spoločenské odsúdenie, nevedomosť, panujúcu dokonca aj v lekárskych kruhoch, a zároveň pokrytectvo, ktoré sprevádzalo drogovú závislosť vo vyšších vrstvách na začiatku dvadsiateho storočia.

Drogová závislosť v O'Neillovej hre je svojou závažnosťou porovnateľná so závažnosťou iných konfliktov, riešených v reprezentatívnych hrách drámy ako žánru. Hatlen (1975, s. 39-40) uvádza ako príklady „závažných" tém, napríklad neuplatniteľnosť univerzitných absolventov a následnú stratu miesta v spoločnosti a osobnej integrity v hre *Obzri sa v hneve*; neprekročiteľnosť spoločenských tried a spútanie konvenciami v hre *Slečna Júlia* a v prípade O'Neillových hier napríklad tému nespravodlivosti a vykorisťovania v hre *Cisár Jones.* Naviac, hra je vysoko relevantná aj v dnešnej dobe. To, že O'Neillovo zobrazenie drogovej závislosti žien a matiek je nadčasový problém, ktorý dokáže osloviť aj súčasných divákov, dokazuje skutočnosť, že 18. septembra 2006 má v New Yorku premiéru už zmieňovaná hra Ann Harsonovej na motívy hry *Cesta dlhého dňa do noci* s názvom *Miles to Babylon*, ktorá zobrazuje príbeh Tyronovcov a vlastnej závislosti, videnej optikou Mary Tyronovej.

O'Neill však vo svojej autobiografickej hre okrem ústredného problému načrtáva aj iné závažné problémy. Okrem generačnej priepasti a konfliktných vzťahov medzi rodičmi a deťmi či súrodencami môže byť v hre za závažný problém považovaná napríklad paralýza jednotlivých postáv i celej rodiny. Najzjavnejším príkladom hneď niekoľkonásobnej paralýzy je syn James, paralyzovaný vinou z detstva a najmä alkoholom, ktorému prepadol ešte ako nadaný študent. Alkoholom rieši väčšinu konfliktov s otcom a alkohol preňho zároveň predstavuje pohodlný spôsob úniku od nepríťažlivej reality. James je tiež paralyzovaný vo vzťahu k svojmu okoliu a vlastnej budúcnosti. Po ničom netúži, nič nechce dosiahnuť. Jeho najvýraznejšími charakterovými vlastnosťami sú negativizmus a nihilizmus. Otec možno nekriticky naznačuje, že James by to mohol niekam dotiahnuť, keby sa aspoň trochu snažil: „Keby si namiesto hlúposti mal v hlave aspoň trošku ctižiadostivosti! Si ešte mladý. Ešte by si mohol dačo dokázať. Mal si talent, mohol si sa stať dobrým hercom! Ešte si ho nestratil. Si môj syn!" (O'Neill, 1968, s. 20). Jamesov konformný životný prístup však dokonale vyjadrujú jeho slová: „Ja sa držím Broadwaya, izby s kúpeľňou a barov, ktoré podávajú pravú bourbonskú whisky." (O'Neill, 1968, s. 22) Totálna paralýza zasiahla aj Jamesove umelecké ambície. Okrem niekoľkých sľubných príspevkov pre školský časopis v dobách jeho predčasne ukončených štúdií sa obmedzuje na patetické deklamácie veršov, literárne podfarbené cynické antifóny a sarkastické glosovanie udalostí v rodine. Bratove literárne pokusy bagatelizuje a zosmiešňuje, sám však nie je schopný svoj talent nijako realizovať.

Najväčšmi je však James, rovnako ako celá rodina, paralyzovaný minulosťou. Ako sedemročný nezámerne spôsobil smrť svojho malého brata Eugena, ktorého nakazil infekčnou

chorobou, a za tento skutok sa metaforicky „trestá“ sebadeštruktívnym alkoholizmom. Podobné prvky nezavinenej, no neodčiniteľnej viny a sebapotrestania predstavujú známe motívy antickej gréckej tragédie. Predovšetkým tragédia *Kráľ Oidipus* zobrazuje neúmyselné a nevedomé previnenie, ktoré z tohto dôvodu nie je možné potrestať ľudskými zákonmi, a preto sa kráľ Oidipus musí potrestať vyhnanstvom a slepotou sám. Keďže však vinníka nemôže nikto odsúdiť, nemôže mu nikto ani odpustiť, a preto je „odsúdený“ na nekonečné hľadanie vykúpenia, podobne ako James a vlastne všetky postavy v hre *Cesta dlhého dňa do noci*.

Autobiograficky vyznievajúci Edmund má o niečo viac ambícií i schopnosti previesť túžbu v skutok ako jeho starší brat: svoje umelecké ambície a romantické sny aktívne realizuje útekom do Južnej Ameriky a prácou na lodi, neskôr literárnymi príspevkami pre miestny časopis. Keď však zistí, že o jeho najväčšiu vášeň – život na mori – ho pripravilo vlastné chatrné zdravie, podobne ako brat James nachádza útechu a pohodlný únik v alkohole. Edmundov nihilizmus má však intelektuálnejší, filozofickejší charakter ako Jamesov. Stotožňuje sa s provokatívnou filozofiou F. Nietzscheho a verí, citujúc z knihy *Tak vravel Zarathustra*, že „Boh je mŕtvy: z ľútosti nad človekom Boh umrel“ (O’Neill, 1968, s. 51). Je to viera, prameniaca možno z kritického pohľadu na otcovo náboženské pokrytectvo a matkinu bigotnosť, možno však tiež z bizarných udalostí v rodine Tyronovcov. Absolútnu pasivitu a paralýzu celej rodiny však najvýstižnejšie zosobňuje matka Mary. V ostrom protiklade s proaktívnou americkou mentalitou verí, že každý z členov jej rodiny je len „hračkou v rukách všemocného osudu“:

> MARY: ...takým ho urobil život. On za to iste nemôže. Nikto z nás nemôže za to, čo nám život vyparatí. Stane sa to, človek si to ani neuvedomí, a keď sa to už raz stalo, musíme robiť ďalšie a ďalšie veci, kým sa napokon všetko postaví medzi nás a to, čím by sme radi boli, a stratíme navždy vlastné, ozajstné ja. (O’Neill, 1968, s. 39).

Takýto spôsob vyjadrovania využíva na viacerých miestach, a preto určite nejde o náhodnosť, ale o O’Neillov vlastným životom inšpirovaný umelecký zámer. Využitie trpného rodu zdôrazňuje bezmocnosť voči životu a tomu, čo rodine „vyviedol“, ako aj voči minulosti a tomu, „čo z nás urobila“. Príbehu celej rodiny dominuje nielen katatonická pasivita, neschopnosť nájsť riešenie, cestu z bludného kruhu, ale predovšetkým absolútna paralýza hodnôt a skutkov, neschopnosť čokoľvek chcieť a čokoľvek preto podniknúť. Rodina je chytená v pasci minulosti, a preto nedokáže žiť v prítomnosti a zdanlivo nemá ani nijakú

budúcnosť. M. Lukeš upozorňuje aj na ďalšie tematické možnosti O'Neillovej autobiografickej hry. Okrem už zmieňovaných tém generačných rozporov ide aj o závažnú tematiku desentimentalizovaného vzťahu medzi rodičmi (otcami) a deťmi, konflikt materializmu a idealizmu či stvárnenie motívov chamtivosti a odcudzenia (Lukeš, 1979, s. 68-105).

Zopakujme si, čím táto hra napĺňa kritériá drámy ako žánru. To, že pre svoju vrcholnú a vysoko osobnú hru, inšpirovanú konkrétnymi udalosťami vo vlastnej rodine, zvolil O'Neill po rokoch experimentovania s dramatickými žánrami a štýlmi **realistický tón, čas** a **priestor**, v ktorom sa hra odohráva, i autobiografický námet (drogovú závislosť matky), dokazuje dôležitosť, akú pripisoval výpovednej hodnote príbehu. Ako sme už uviedli, písanie tejto hry bolo pre neho zároveň terapiou aj konfrontáciou s minulosťou a s najvážnejším problémom jeho života. Ukotvením príbehu v realistickom čase a priestore, psychologicky prepracovanou povahokresbou a najmä autentickým zachytením problému drogovej závislosti svojej matky, ktorým O'Neill otvoril dvere pre túto vtedy tabuizovanú tému, napísal hru, ktorá je jedným z najlepších príkladov využitia troch nosných prvkov drámy ako žánru.

4.2 Prvky tragédie v hre *Cesta dlhého dňa do noci*

Ďalším intuitívne pociťovaným žánrom, ktorého formálne prvky O'Neill zapracoval do svojej poslednej hry, je „najvyšší" žáner, o ktorý sa vlastne celý život usiloval – a tým je klasická tragédia. Zároveň však pre ňu typické prvky posúva na samé hranice ich definícií a častokrát až za ne, prepletá ich s prvkami iných žánrov, napríklad s psychologizáciou postáv, typickou skôr pre „drámu ako žáner". Aj napriek tomu mnohí literárni kritici, zastávajúci najrôznejšie literárne tendencie či píšuci v rôznych dekádach a dokonca storočiach, opakovane zdôrazňujú predovšetkým tragické aspekty, „tragično", respektíve tragiku tejto hry. V čom presne táto tragickosť spočíva? Pripomeňme závery z druhej kapitoly tejto práce: „nadčasová", objektívne definovateľná tragédia by mala obsahovať až päť základných, kompaktne prepojených prvkov: deterministický, eticko-idealistický, axiologický, ontologický a didaktický aspekt.

Na prvý pohľad je zjavné, že *Cesta dlhého dňa do noci* nenapĺňa doslovne všetky formálne znaky tragédie, rovnako ako ich nenapĺňajú ani všetky starogrécke tragédie. O'Neill však uspel v niekoľkých zásadných, kompaktne prepojených oblastiach, ktoré pri sledovaní hry

pomáhajú evokovať podobné pocity ako pri sledovaní klasických tragédií a zanechávajú celkový dojem tragického zážitku. Iné prvky (predovšetkým axiologický aspekt) O'Neill modifikuje, posúva ich poradie či ich úplne vynecháva, no stále rešpektuje požiadavku kompaktnosti, a preto stále možno na hru *Cesta dlhého dňa do noci* uplatniť žánrovú schému tragédie.

Pristavme sa teraz podrobnejšie pri jednotlivých prvkoch a aspektoch schémy. Prvou a najevidentnejšou požiadavkou každej tragédie je zobrazenie určitej formy alebo variantu **antickej osudovosti**, ktorú autor v hre *Cesta dlhého dňa do noci* azda najdokonalejšie „preložil" z antických reálií, pričom umelecky ťažil z experimentovania so znázornením osudovosti vo svojich ranejších hrách *Za horizontom*, *Túžba pod brestami*, *Smútok pristane Elektre* a dokonca aj v monumentálnom psychologickom experimente s tragickými prvkami s názvom *Čudná medzihra*. Ešte účinnejšie autor pre túto hru adaptoval postavy, ktoré sú v určitom ohľade **nevšedné**, vymykajúce sa každodennosti, zároveň však pôsobia dostatočne realisticky a hodnoverne na dosiahnutie diváckeho stotožnenia sa s ich konaním a rozhodovaním, vzbudzujú divákov súcit a strach. Treťou oblasťou, v ktorej O'Neill podľa nášho názoru bezpochyby uspel, je stvárnenie **univerzálneho posolstva hry**, ktoré práve v tejto hre vytvára takmer antický dojem univerzálne platnej maximy. Zároveň predstavuje autorov posledný epitaf literárnemu svetu, diváckej verejnosti a predovšetkým jeho najbližším.

4.2.1 Osud – deterministický aspekt hry *Cesta dlhého dňa do noci*

O'Neill vo svojej finálnej hre nielenže majstrovsky transponoval antický osud do moderných reálií, ale využil jeho biologický aj spoločenský rozmer, pričom (aspoň v postave otca Jamesa Tyrona) využil aj grécky fenomén nezavinenej charakterovej chyby protagonistu (*hamartia*). Akým spôsobom teda osud vstupuje do tejto hry?

Začnime pripomenutím niekoľkých extraliterárnych súvislostí. V dôsledku udalostí vo vlastnej rodine O'Neilla osobne aj autorsky nesmierne zaujímal determinizmus v gréckych tragédiách. Udalosti autorovho vlastného života skutočne pripomínajú zásah starogréckeho osudu. Ako sme už uviedli v kapitole zaoberajúcej sa autorovým životom, narodil sa ako tretie dieťa, nahrádzajúce svojho o dva roky staršieho brata Edmunda, ktorý sa nešťastnou náhodou nakazil od najstaršieho brata Jamesa a zomrel (Black, 2006, s. 5). O'Neilla celý život sprevádzalo

vedomie, že žije namiesto mŕtveho brata a aj jeho narodenie je možné interpretovať ako spúšťací moment matkinej závislosti a kolapsu celej rodiny. Ďalšou „osudnou“ zhodou okolností je, že pri pôrode vážil O'Neill takmer šesť kilogramov, čo priebeh pôrodu skomplikovalo a vyžiadalo si podanie utišujúcej dávky morfia, prvej z mnohých v živote Elly O'Neillovej (Black, 2006, s. 5-7). O'Neill sa o tejto skutočnosti dozvedá, podobne ako Oidipus, až oveľa neskôr, čo citlivého dospievajúceho mladíka poznamená na celý život. Všetky tieto udalosti museli neskôr O'Neillovi-dramatikovi, poznajúcemu princípy Aristotelovej *Poetiky* a najznámejších gréckych tragédií, pripomínať zásah externých síl, „mocnejších ako človek“ (Mandel, 1961, s. 134), nezmeniteľne ovplyvňujúcich život protagonistov v každom okamihu.

Podobná osudovosť, akú zrejme vo svojom živote pociťoval O'Neill, bola jedným z najdôležitejších organizačných prvkov gréckej tragédie. Už starí Gréci však osud nechápali ako zničujúci údel. Nepodliehali preto pasivite, ale vnímali tento jav dialekticky. Viera v osud totiž paradoxne umožňovala aj vieru v slobodu rozhodovania. Osud jednotlivca bol síce vopred pevne stanovený a nebolo možné ho zmeniť, no Gréci však zároveň verili v tzv. *liberum arbitrium*, čiže „slobodnú voľbu medzi dvoma predmetmi, ktorá je sama novovznikajúcou príčinou a zasahuje do budúceho deja, takže ho nikdy nemožno predvídať“ (Tvrdý, 1932, s. 66). *Liberum arbitrium* teda znamená slobodu vôle tragického hrdinu, ktorý sa v každom jednotlivom okamihu „slobodne“ rozhoduje a svoj osud naplní aj napriek tomu, že sa ho snaží odvrátiť. Viera v osud teda neviedla k pasívnej odovzdanosti, ale, paradoxne, k aktívnemu vzdorovaniu osudu. „Prvých hýbateľov“ osudu pre starovekých Grékov predstavovali bohovia, ktorí „neblahým osudom“ trestali pýchu, neúctu či samoľúbosť ľudí.

Nakoľko v modernej dobe sa viera v bohov spochybňuje, mnohí literárni kritici (za všetkých spomeňme G. Steinera) sa nazdávajú, že už nie je možné napísať skutočnú tragédiu a tento žáner erodoval na psychologickú či sociálnu drámu. O. Mandel však s týmto názorom nesúhlasí a moderný osud definuje ako „**reťaz nevyhnutných udalostí, vedúcu k tragickému koncu**“ (Mandel, 1961, s. 134). J. Pašteka v rovnakom kontexte hovorí o „**kauzalite**“ udalostí (1976, s. 222). Za takúto kauzalitu, respektíve „reťaz udalostí“ môžeme považovať celé spektrum udalostí, ktoré predchádzajú zobrazovanému deju: J. Pašteka napríklad uvádza deterministické (spoločenské) alebo biologické (osobnostné, povahové) zaťaženie postáv (1976, s. 223) a O'Neill, ako ukážeme v nasledujúcej analýze, využíva unikátnu kombináciu oboch. Ako variant moderného osudu je teda prípustná aj príslušnosť

k určitému pohlaviu, rase, sociálnej vrstve či dedičná choroba, ktoré môžu zasiahnuť do života aktéra a na ktorú nemá nijaký spätný vplyv. Ovplyvňujú však jeho skutky tak, že on sám prispeje k záverečnej katastrofe, čím dokonale nahrádza staroveký osud. Pri hľadaní moderného osudu v súčasnej hre je preto potrebné identifikovať takú externú udalosť (respektíve „prvého hýbateľa“), ktorá ovplyvňuje konanie protagonistu a priamo či nepriamo zapríčiní záverečnú katastrofu.

Ak sa podrobne pozrieme na príčinno-následkové vzťahy v hre *Cesta dlhého dňa do noci*, ktoré sme už uviedli v predchádzajúcej kapitole, venovanej neobvyklému času a priestoru hry, zistíme, že motívy konania postáv majú, podobne ako v dramatikových tragédiách stredného obdobia, korene hlboko v minulosti, často dávno pred ich narodením, a preto by mohli alternovať staroveký osud. Aj napriek skutočnosti, že autor v hre opisuje len aristotelovských dvadsaťštyri hodín v živote aktérov pred záverečnou scénou, čiže vlastne iba dôsledky predchádzajúcich udalostí, minulosť hrá práve v tejto hre možno významnejšiu úlohu ako prítomnosť. Výstižne to dokumentujú bezmocné, opakované konštatovania Mary Tyronovej:

TYRONE: Mary! Preboha, zabudni na minulosť!
MARY: Prečo? Ako by som mohla? Minulosť je prítomnosť. A je to aj budúcnosť. Všetci sa pokúšame jej uniknúť, ale život nás nepustí. (O’Neill, 1968, s. 57)

Autor tým divákovi dáva dôležitú indíciu: je to práve minulosť, ktorá sa odohrala dávno pred začatím prvého dejstva, ktorá zásadným spôsobom formuje súčasné (a budúce) konanie a rozhodovanie postáv. Kľúčovú úlohu minulosti ešte umocňuje skutočnosť, že celou hrou sa ako leitmotív vinie motív postupného odkrývania minulosti. Mary Tyronová na vzťah medzi minulosťou a prítomnosťou ako príčinou a následkom vo viacerých scénach opakovane poukazuje:

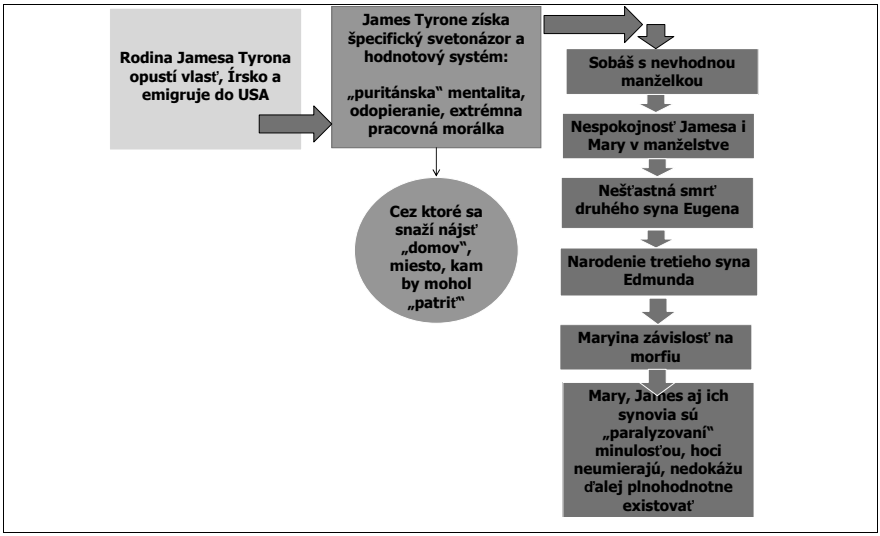
MARY: Bola to moja chyba. Mala som trvať na tom, že ostanem s Eugenom. Nemala som sa ti dať presvedčiť. Nemala som za tebou ísť len preto, že som ťa milovala. A predovšetkým nemala som sa dať presvedčiť, aby som mala namiesto Eugena ďalšie dieťa, lebo si myslel, že zabudnem na jeho smrť. Vedela som zo skúsenosti, že deti musia mať domov, ak to majú byť dobré deti, a ženy potrebujú domov, ak majú byť dobrými matkami. Bála som sa po celý čas, čo som nosila Edmunda. Vedela som, že sa stane dačo strašné. Keď som nechala Eugena, dokázala som vtedy, že nie som hodná toho, aby som mala ďalšie dieťa, a že Boh ma za to potresce, ak ho budem mať. Nikdy som nemala Edmunda porodiť. (O’Neill, 1968, s. 58)

Aj v iných scénach sa Mary snaží identifikovať dôvody súčasných zlyhaní celej rodiny. Za takúto príčinu, za akýsi spúšťací mechanizmus utrpenia celej rodiny považuje svoje manželstvo a manželovi opakovane vyčíta: „Mal si ostať starým mládencom, bývať v druhotriednych hoteloch a zabávať priateľov po krčmách. [...] Tak by sa aspoň nič nebolo stalo.“ (O'Neill, 1968, s. 43) Naznačuje tým, že skutočný osud v hre *Cesta dlhého dňa* spočíva oveľa hlbšie v minulosti, v čase dávno pred ich sobášom a má do činenia s Tyronovou skutočnou povahou (s jeho sklonom zabávať pochybných kumpánov namiesto toho, aby robil decentnú spoločnosť Mary) a s jeho hodnotovým systémom (práve preto je zmienka o „druhotriednych hoteloch“ kľúčová).

Začnime preto postavou Jamesa Tyrona. Najvýraznejšie sa antická osudovosť realizuje práve v tejto postave, ktorá najkomplexnejšie napĺňa kompaktnú definíciu tragédie a jej interpretačné aspekty. Ak sa zamyslíme nad chronológiou príbehu (ktorú sme uviedli na s. 79-81), zistíme, že James Tyrone prežil svoj najkritickejší rok približne okolo roku **1858**. V tomto období sa pre desaťročného Jamesa Tyrona končí detstvo – po otcovom odchode a samovražde v Írsku funguje ako jediný živiteľ sedemčlennej rodiny[42]. Práve v dobe Tyronovej mladosti sa formuje jeho svetonázor a hodnotový systém a zrejme aj jeho nekonečné a miestami až absurdné obavy z chudoby. Tu pravdepodobne pramení „puritánsky“ aspekt jeho povahy, jeho neprimeraná šetrnosť a večná vízia chudobinca, ktorú by sme v antickom ponímaní mohli označiť aj ako *hamartia*, nezavinená vina alebo povahová chyba.

Pochopiteľná, respektíve tolerovateľná skromnosť však prerastá v nemiestnu šetrnosť (ostatnými postavami vnímanú ako lakomosť), najmä v scénach, kde Tyrone odmieta investovať do ich letného sídla primeranú sumu peňazí a vytvorí tak miesto, ktoré na jeho manželku vplýva depresívne a za ktoré sa hanbí. Podobne vyznieva v scéne, kde odmieta zaplatiť za drahšieho, ale kvalitnejšieho lekára na liečbu manželkinej závislosti na morfiu či za (podľa ostatných postáv) kvalitnejšie sanatórium pre tuberkulózneho Edmunda. Tyronova extrémne šetrná povaha funguje ako „spúšťací mechanizmus“ ďalších, vo svojich dôsledkoch tragických udalostí: Maryinej závislosti, recidívy Edmundovej tuberkulózy, prenesene i Jamesovho cynizmu a alkoholizmu a napokon aj vykorenenosti a straty domova u celej rodiny. Tyronovu írsku a prisťahovaleckú minulosť tak môžeme nazvať **moderným variantom antického osudu**. Túto koreláciu môžeme vyjadriť aj názorne:

[42] Po krátkom čase však jeho dvaja najstarší bratia odchádzajú, takže ostáva sám s tromi súrodencami a matkou. Preto sa referencie na počet členov rodiny v rôznych častiach hry líšia.



O'Neillovo ponímanie osudu v tejto hre má aj tri zaujímavé antické súvislosti. Skutočnosť, že Tyronovi rodičia sa rozhodli opustiť starú vlasť, Írsko, a odísť do novej, neznámej krajiny, kde chceli nájsť lepší domov a zapustiť nové „korene", bola v gréckom ponímaní jedna z najväčších chýb, akej sa Grék, rodinne a spoločensky prepojený so svojou *polis*, mohol dopustiť (pripomeňme grécke výrazy pre cudzí, neznámy prvok – *xenoi* a *barbaroi*, ktoré obsahujú negatívne konotácie spojené s neznámom, cudzími, barbarskými zvykmi a podobne). Preto bolo opustenie vlasti v antickom Grécku nemysliteľné a samo osebe bolo činom, ktorý si zaslúžil trest (tento sa metaforicky napĺňa samovraždou Tyronovho otca v Írsku). V klasickej tragédii je príkladom človeka, ktorý opustil svoj domov a oženil sa s cudzinkou, Jáson v tragédii *Médea*. Jeho čin bol potrestaný a opustenie vlasti viedlo k hrôzostrašným následkom, keď Médea z pomsty za svoje odvrhnutie barbarsky zavraždila ich deti (Greene, 1973, s. 5).

Metaforicky podobný prečin svojím odchodom z vlasti spáchala aj prvá generácia rodiny Tyronovcov. To, že opustili vlasť, môže slúžiť ako dôvod, pre ktorý boli „odsúdení" na nekonečné hľadanie domova. A skutočne – celou hrou sa neprehliadnuteľne vinie motív hľadania domova. Napríklad Mary sa opakovane sťažuje, že ich sídlo je neútulné a neosobné a nemôže jej nahradiť vysnívaný domov: „Nikdy som nemala pocit, že je to náš domov. Bol to

omyl od začiatku," hovorí Mary (O'Neill, 1968, s. 28). Aj otec James Tyrone je napriek svojmu predchádzajúcemu bohémskemu povolaniu prekvapujúco spätý s pôdou a neustále nakupuje nové pozemky, možno v podvedomej túžbe získať miesto, kam by mohol patriť. Do tejto túžby autor prenesene projektuje vlastné túžby: ako zástupca prvej generácie prisťahovalcov sa ani O'Neill v Amerike necítil celkom doma: slovami M. Lukeša – Amerika mu nedala domov, no necítil sa už ani ako Ír (1979, s. 130) a tento pocit dokonale prenášal aj do svojej autobiografickej hry. Možný dôvod neblahého „osudu" Tyronovcov môžeme preto sledovať v autobiograficky ladenom pocite „vykorenenosti" a túžbe chudobných írskych emigrantov po domove, po vlastnej pôde. A pokiaľ pátrame po dôvodoch, ktoré viedli Tyronovcov k opusteniu vlasti, potom spúšťacím mechanizmom osudu môže byť aj írsky, respektíve chudobný pôvod prvých Tyronovcov, rezultujúci v odchode z rodnej krajiny, ktorý ich, prenesene, odsúdil na večné a nenaplniteľné hľadanie „domova".

Inú interpretáciu „prvého hýbateľa" osudu ponúka skutočnosť, že Tyronovci sa nerozhodli presťahovať do Kanady či Austrálie (iných možných destinácií pre írskych prisťahovalcov v tej dobe), ale práve do Ameriky – krajiny príležitostí. Keďže sem prichádzajú ako ľudia bez spoločenského statusu – bezmenní írski prisťahovalci, unikajúci chudobe vo svojej vlasti a žijúci na okraji spoločnosti, cítia potrebu definovať sa, presláviť svoje meno. Preto mladý James Tyrone tak usilovne pracuje a práci podriadi aj svoj rodinný život. Ako nádejný talent často kočuje so svojou hereckou spoločnosťou, pričom ho, napriek nepohodliu, sprevádza manželka a deti. Dokonca sa chváli, že „nikdy nezmeškal na predstavenie" (O'Neill, 1968, s. 54). Nešťastnou náhodou sa však pri jednom zo zájazdov jeho druhorodený syn nakazí a zomrie. Tyronova zanietenosť pre prácu (opäť vyplývajúca z jeho chudobného, emigrantského pôvodu), „vedúca" k smrti dieťaťa a manželkinej závislosti, môže predstavovať tiež jeden z bezprostredných dôsledkov jeho chudoby a významne prispieva k záverečnej tragédii celej rodiny.

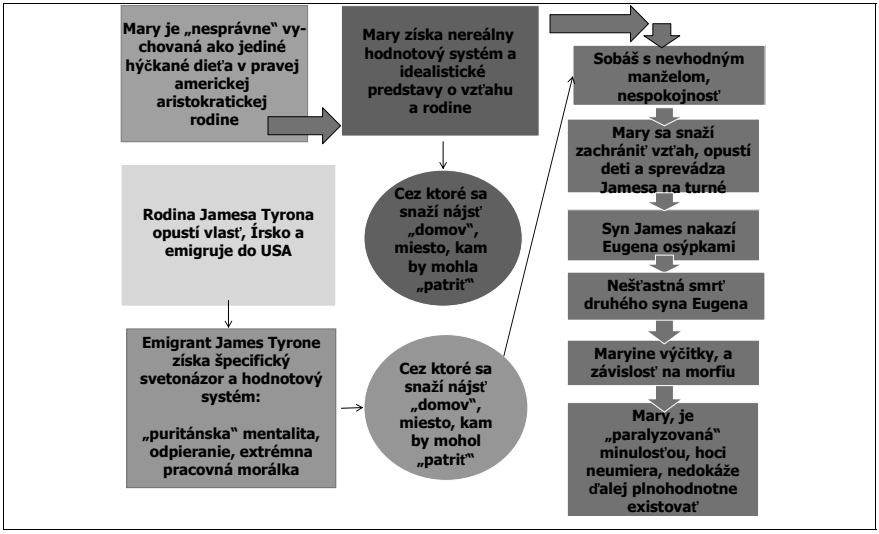
Ktorýkoľvek zo „spúšťacích mechanizmov" osudu Tyronovcov (chudobu, írsky pôvod, opustenie vlasti, vysťahovanie do Ameriky) si divák vyberie, v každom prípade má pocit, že táto rodina bojuje proti neuveriteľne nešťastnej zhode náhod či reťazi udalostí, vedúcich postupne až ku kolapsu celej rodiny – dramatickému odhaleniu skutočného stavu Maryinej závislosti a rozkladu celej rodiny. Hoci sa táto hra odohráva viac ako dvetisíc rokov po vzniku gréckych tragédií, prináša, podobne ako autorove ranejšie hry, zvláštny zážitok takmer anticky tragickej osudovosti.

Obr. 5 – otec Tyrone (Boris Farkaš), matka (Zuzana Krónerová) a mladší syn Edmund (Lukáš Latinák), ktorých paradoxne spája vzájomná nenávisť a delí vzájomná láska, v predstavení divadla Astorka Korzo ´90; foto: J. J.

Už sme uviedli, že deterministický aspekt, takmer antická osudovosť sa najdokonalejšie uskutočňuje práve v postave otca, Jamesa Tyrona. Rozhodovanie a konanie otca je však nerozlučne späté s ostatnými postavami hry, a to až do tej miery, že divák miestami nadobúda pocit, že ústrednou postavou tejto hry nie je jednotlivec, ale celá rodina. Preto je aj pri ostatných postavách hry možné identifikovať určitý moment, ktorý vytvára dojem determinizmu a možno ho interpretovať ako variant antického zásahu osudu. Aj J. Pašteka pripúšťa možnosť, že neblahý osud na tragického hrdinu mohlo uvaliť aj neprávne rozhodnutie niektorého z členov jeho rodiny (Pašteka, 1976, s. 189). Práve takúto formu zásahu osudu volí O'Neill pre ďalšie postavy v hre, najmä pre postavu Mary.

Mary je „obeťou" kombinácie biologického a spoločenského determinizmu. Jej zámožný otec ju vychová „nesprávne" a nereálne ako jediné, hýčkané a nesamostatné dieťa, pre ktoré je dosť dobré „len to najlepšie". Možno práve preto si mladučká Mary bez hlbšieho rozmýšľania volí sobáš s hereckou hviezdou melodrámy *Monte Christo*: je možné, že vo svojej mladistvej

zaľúbenosti nevidí skutočnú povahu svojho nastávajúceho, ale len jej zidealizovaný, melodramatický obraz, akúsi postavu Edmunda Dantésa, ktorý pre svoju milovanú Mercedes urobí čokoľvek a za akúkoľvek cenu. Sklamanie, rozčarovanie a depresívne stavy z Tyronovej skutočnej, prisťahovalectvom a chudobou poznačenej osobnosti sú len nevyhnutným následkom jej nesprávnej výchovy. Reťaz udalostí vedúcich k Maryinej „katastrofe“ môžeme vyjadriť aj graficky:



Maryinu „katastrofu“ (o ktorej ešte budeme hovoriť) teda nezaviní len jej nesprávna výchova a aristokratický pôvod (ktoré by celkom postačovali ako variant biologického, respektíve spoločenského determinizmu), ale aj ich súčinnosť s extrémnym hodnotovým systémom Jamesa Tyrona, v dôsledku ktorého umiera druhorodený syn Eugen, Mary podlieha morfiu a celá rodina končí v rozvrate. Aj M. Lukeš (1979, s. 139) zdôrazňuje, že pri hľadaní dôvodov Maryinej závislosti je potrebné začať pri strate domova, strate identity. A práve tu máme dokonalý príklad Mandelovej „reťaze súvisiacich udalostí“, ktoré vedú k záverečnej katastrofe a majú aj zaujímavé antické rezonancie – nakoľko Gréci verili v kolektívnu vinu, bol každý jedinec spoluzodpovedný za rozhodnutie iných, a preto je „vina“ Mary na záverečnej katastrofe rovnaká ako podiel Jamesa Tyrona.

Podobne by sme dokázali vyjadriť aj štruktúru deterministického aspektu v „osudoch“ jednotlivých synov: James „zaviní“ smrť druhorodeného Eugena v dôsledku matkinho neprávneho rozhodnutia, spôsobeného jej a otcovým hodnotovým systémom; zavinenie tejto

smrti a uvedomenie si podielu viny (akokoľvek „nezavinenej“) následne vedie k Jamesovej rezignácii, bezhodnotovosti a pasivite. Tretí syn Edmund sa narodí ako „riešenie“ všetkých zmienených problémov, no, paradoxne, tieto skôr zosilní a v konečnom dôsledku (po nesprávnom rozhodnutí ponechať Mary bez dozoru, ktoré tiež vyplýva z jeho idealistickej povahy) privádza rodinu k momentu záverečného rozvratu. Preto konštatovanie M. Lukeša (1979, s. 72) o tom, že v tejto hre moment determinácie synov otcom celkom chýba, považujeme len za čiastočne pravdivé; otcov hodnotový systém nezámerne ovplyvňuje aj jeho synov ako antagonistický, negatívny príklad, ktorému sa zo všetkých síl snažia vyhnúť.

Opäť sa pristavme pri krátkom zhrnutí. V hre *Cesta dlhého dňa do noci* dochádza k efektívnej súčinnosti spoločenského a biologického determinizmu, ktorý postihuje všetkých členov rodiny; generácia otcov a detí pyká za nesprávne rozhodnutie starých a prastarých otcov opustiť svoju vlasť, respektíve za ich spôsob výchovy v duchu nesprávnych priorít. V tomto interpretačne významnom momente sa plnohodnotne realizuje pre tragédiu zásadný motív nezavinenej viny, za ktorú však súčasná rodina Jamesa Tyrona musí niesť všetky následky. O’Neill však dosahuje efekt antickej osudovosti u každej postavy trochu inak. U otca Tyrona ho realizoval prepojením objektívnych historických udalostí z minulosti (emigrácie z Írska) a trvalou zmenou jeho povahy a hodnotového systému, ktoré ovplyvňujú ďalší vývoj udalostí, smerujúcich ku katastrofe. U ostatných postáv využil formu prepojenia spoločenského a biologického determinizmu: pre Mary je jej „osudom“ nesprávna výchova, ktorá ju doženie do neprimeraného sobáša, u synov Jamesa a Edmunda je to rovnako nevhodná výchova v dome ich dysfunkčných rodičov, ktorá z nich (u každého iným spôsobom) vytvára nihilistické „trosky“ a životných skrachovancov.

Tento model osudovosti si O’Neill už vyskúšal v tragédiách svojho stredného obdobia – najmä v hre *Túžba pod brestami.* V hre *Cesta dlhého dňa do noci* je však komplexný a všetky postavy postihujúci zážitok osudovosti natoľko prítomný, že ho intuitívne vníma divák-laik a, samozrejme, aj literárny kritik detailne analyzujúci textový podklad hry.[43] O niekoľko rokov neskôr podobný model využíva O’Neillov nasledovník, „demokratizátor tragédie“ (Pašteka, 1976, s. 216) A. Miller v hre *Smrť obchodného cestujúceho* (1949), v ktorej zachytáva spoločenské premeny americkej spoločnosti, meniacej sa z predkrízovej na novú, odosobnenú a pretechnizovanú spoločnosť ako príčinu pádu jedinca, ktorý túto dejinnú premenu

[43] Napríklad Z. Bakošová-Hlavenková (2013, s. 3) v recenzii na slovenskú adaptáciu hry vníma aspekt osudu ako „osudovú rodinnú vinu, prekliatie“.

nepochopil. A podobný dejový základ pre svoje hry si vyberajú aj celé generácie O'Neillových nasledovníkov: T. Wilder, T. Williams, W. Inge, no aj novšia generácia dramatikov, J. Guare či M. Normanová, ktorých priblížime v siedmej kapitole práce. Práve vo vytvorení moderného ekvivalentu antickej osudovosti a v posunutí hraníc vnímania klasického osudu preto O'Neill dosiahol azda najnespornejší úspech pri transponovaní klasických prvkov do moderných hier.

4.2.2 Tragická povahokresba – eticko-idealistický aspekt hry *Cesta dlhého dňa do noci*

V predchádzajúcej kapitole venovanej dráme ako žánru sme sa venovali psychologickej prepracovanosti O'Neillových postáv. Na tomto psychologickom podklade však autor dokázal zároveň vytvoriť postavy, ktoré majú takmer klasický tragický rozmer, takmer antickú hodnotovú kapacitu[44]. Tentokrát sa pokúsime dokázať, že okrem unikátneho vykreslenia osudu O'Neill v hre *Cesta dlhého dňa do noci* vo veľkej miere uspel aj v tragickej povahokresbe, teda vo vytvorení takých postáv, ktoré v Aristotelovom duchu vzbudzujú divákov súcit a obavy pred zásahom osudu a jeho dôsledkami. Táto tragickosť postáv sa zároveň nijako nevylučuje s ich psychologickým založením, ale dotvára ich ako komplexné, súčasné a divácky hodnoverné osobnosti.

Pripomeňme, že Aristoteles v *Poetike* pre ideálnu tragédiu žiada postavy, ktoré nie sú ani príliš kladné, ani príliš záporné, ale „medzi dvoma krajnosťami" (Aristoteles, 1996, s. 81), aby sa s nimi divák dokázal čo najlepšie stotožniť. Zároveň však tieto postavy majú aj nevšedný, neobvyklý povahový rys, ktorý ich stavia nad obyčajné postavy. V prípade kráľa Oidipa to bol napríklad neobvykle silný zmysel pre spravodlivosť, v dôsledku ktorého sa Oidipus snažil o čo najväčšie dobro pre svoje spoločenstvo a za zlyhanie prijal bez výhrad svoju zodpovednosť a vykonal príslušný trest. V druhej kapitole sme takýto aspekt tragickej postavy nazvali ako jej **eticko-idealistický rozmer**.

Práve takýto rozmer dáva svojim postavám aj O'Neill. V podstate v celej svojej tvorbe opakovane vytvára postavy, ktoré sú všetko, len nie obyčajné. Ich sny, túžby a očakávania sú až nesplniteľne veľké a možno preto ich vedú k tak hlbokým pádom. Za všetky pripomeňme Ninu Leedsovú (*Čudná medzihra*), ktorá túži až po nadpozemskej, nereálne idealizovanej vízii

[44] Rozdiel vysvetlíme v záverečnej časti podkapitoly.

„šťastia“, ktoré, ako si vysnívala, by hypoteticky zažila so svojím teraz už zosnulým snúbencom Gordonom Shawom. Preto ju nemôžu uspokojiť „normálne“ vzťahy s jej vrstovníkmi a stále hľadá akúsi nenaplniteľnú víziu. Podobnou extrémnosťou sa vyznačuje aj súrodenecká dvojica Orin a Lavínia (*Smútok pristane Elektre*). Orin, podobne ako Nina Leedsová, takýmto zidealizovaným, nereálnym spôsobom vníma svoju matku ako erotický, partnerský, materský aj ochranársky prvok. Nie je schopný sa jej vzdať či upriamiť svoju pozornosť na svoje vrstovníčky, je k matke viazaný až obsedantným, návykovým spôsobom. Rovnako extrémne pôsobí aj Lavíniino puritánstvo, ktoré preruší len na krátku, epizodickú chvíľu, no potom sa k nemu s o to väčšou vervou vracia a v podstate sa dobrovoľne zaživa pochováva v rodinnom sídle. V krátkosti – O'Neillove postavy akoby nemali ani minimálny záujem prežiť obyčajný ľudský život, zariadiť si domov, vychovať deti, tešiť sa zo spoločnosti blízkych a priateľov – priam ich umára túžba po nereálnej, často nedosiahnuteľnej hodnote, ktorej sú ochotní obetovať absolútne všetko. V tomto zmysle ich preto rozhodne nemožno označiť ako „obyčajné“.

Aj v hre *Cesta dlhého dňa do noci* sa vyskytuje trojica postáv, ktoré vyznávajú podobnú nevšednú hodnotu, čím sa vyčleňujú z radov „obyčajných“ ľudí. Tým revidujeme a doplňujeme predchádzajúce hodnotenie eticko-idealistického aspektu tejto hry (Javorčíková, 2004). Pri hľadaní tohto nevšedného prvku však opäť musíme ísť hlbšie do textu hry a v dôsledku experimentálneho stvárnenia postáv (ktorému sme sa venovali v predchádzajúcej kapitole) odlíšiť to, čo postavy hovoria a čo skutočne mienia. Taktiež musíme dôkladne preskúmať hodnotový register postáv a odlíšiť to, čo možno považovať za „bežné“ ľudské túžby, a čo za tragické, osudové túžbové destinácie. Stanovenie tohto rozdielu zároveň poslúži ako rozhodovací prvok pri určovaní tragickej a netragickej (napríklad melodramatickej) postavy.

Pripomeňme, že T. W. Hatlen ako významný znak melodrámy (a dištinktívny znak odlišujúci melodrámu a tragédiu) uvádza určitú „malosť“ postáv: na rozdiel od etických a idealistických najvyšších hodnôt postáv v tragédiách sú motívy a túžby melodramatických postáv „malé“, ničím výnimočné a nepresahujúce bežný rámec ľudských túžob. V klasickej melodráme bolo takouto hodnotou primárne dosiahnutie lásky, svadba, spojenie rodiny a celkové dosiahnutie harmónie, respektíve sprofanovaného „happyendu“.

Motívy O'Neillových postáv sú na prvý pohľad podobné ako v melodráme. Najplastickejšie a verbálne najčastejšie formuluje svoje túžby matka Mary: na prvý pohľad chce až banálne „byť šťastná" v kruhu svojej rodiny, známych a priateliek. Pokiaľ by sme mali zostaviť rebríček jej priorít, Mary túži dosiahnuť:

1. pocit, že „je potrebná": „Potrebuješ len [Edmund], aby sa o teba mamička postarala" (O'Neill, 1968, s. 28);
2. prejavy lásky svojho manžela: pri jeho bozku sa jej tvár „rozžiari hanblivými rozpakmi" (O'Neill, 1968, s. 28);
3. blízkosť priateľstva: „keby som mala aspoň jednu priateľku, s ktorou by som sa mohla porozprávať" (O'Neill, 1968, s. 28);
4. pocit akceptovania „lepšou" spoločnosťou: Mary obdivuje susedov Chatfieldovcov, ktorí „za niečo stoja", majú pekný domov, reprezentatívne auto a stýkajú sa so správnymi ľuďmi (O'Neill, 1968, s. 44).

Všetky tieto želania Mary projektuje do jedinej vízie – túžby po „domove", od ktorej očakáva ich dokonalé splnenie. M. Lukeš (1979, s. 117) jej vízie rozvíja podrobne v kapitole o prináležaní (*belonging*)[45]. Na rozdiel od „všedných" ženských postáv (napríklad Alison Redfernovej v hre *Obzri sa v hneve*) túžiacich po šťastnej domácnosti však Mary do tejto zdanlivo triviálnej túžby po „domove" transponuje ďaleko abstraktnejšiu a neuchopiteľnejšiu túžbu po prináležaní. Ako zdôrazňuje M. Lukeš, táto túžba je omnoho komplikovanejšia a nevšednejšia ako jednoduchá (melodramatická) túžba po útulnom domove. Mary túži po abstraktnom, absolútnom šťastí; podobne ako Nina Leedsová nevie, ako byť šťastná tu a teraz. V jej hľadaní šťastia je aj určitá pasivita a odovzdanosť: Mary sa nechce „stať" šťastnou, chce ňou „byť". Vysvetlením je jej dávna túžba stať sa mníškou: keďže šťastie spája s kvázi-náboženským zážitkom, radosti každodenného života ju nemôžu naplniť. Mary nedokáže byť šťastná; dokáže po šťastí len túžiť. V tejto abstraktnej, absolútnej vízii „šťastného domova" postava Mary prekračuje melodramatickú, každodennú „malosť" všedných ľudských snažení a približuje sa k veľkým snom a túžbam tragických postáv, ktoré sme v predchádzajúcich kapitolách označovali ako ich **eticko-idealistický aspekt**.

Na druhej strane postave Mary ako tragickej postave chýba jeden významný klasický prvok, na ktorý upozorňuje aj J. Pašteka: antický hrdina bol nepoddajný, neústupný, moderný

[45] M. Lukeš zároveň poukazuje na nepreložiteľnosť tohto o'neillovského termínu, ktorý autor vníma ako kombináciu slov „náležať", „patriť" a „mať svoje miesto" (1979, s. 132).

tragický [sic] hrdina je pasívny, deaktivizovaný, rezignovaný (1976, s. 207). Absenciu aktívneho zápasu za svoju hodnotu však považujeme za posun, ktorý moderný tragický hrdina učinil v priebehu vývinu tragédie ako odrazu meniacej sa spoločnosti.

Nevšedný, **eticko-idealistický** rozmer má však predovšetkým postava otca Tyrona. Ako potomok spoločenskej spodiny, najchudobnejších a nevzdelaných prisťahovalcov musí nanovo hľadať svoje miesto v živote, v cudzej a cudzincov nijako priateľsky nevítajúcej krajine. Už v desiatich rokoch sa stáva zodpovedným za súrodencov a matku, a to, pochopiteľne, navždy ovplyvnilo jeho takmer puritánsky hodnotový register a povahu. Len svojou pracovitosťou a zanovitosťou sa vypracuje na špičku vo svojom povolaní. Môže mu azda niekto vyčítať, že v kľúčovom momente zvolil finančnú istotu pred umeleckými ambíciami a podpísal kontrakt na niekoľko stoviek repríz banálneho melodramatického príbehu o Grófovi Monte Christo, ktorý mu ako ústrednej postave priniesol slávu a popularitu a definitívne finančne zabezpečil jeho rodinu? Skôr zaráža, že manželka, jeho synovia (a ani autor sám) neprejavujú viac pochopenia pre motívy otcovej šetrnosti. Na tento paradox upozorňuje aj slovenská kritička Z. Bakošová-Hlavenková (2013, s. 3): „Kruté obviňovanie otca Tyrona z nešťastí všetkých jeho príbuzných, z neschopnosti a alkoholizmu staršieho syna, z narkománie jeho ženy, ale aj z beznádejného stavu mladšieho syna je nepochopiteľným výkrikom osudovej rodinnej viny ako prekliatia. Jeho lakomstvo je len zámienkou, cez ktorú ho okolie chce ničiť a mučiť.“ Ani to však nie je celá pravda – už sme poukazovali na psychologickú mnohorozmernosť postáv, ktorá sa realizuje aj vo vzťahu k otcovi – Mary i synovia otca striedavo obviňujú, následne zase ospravedlňujú, no už vzápätí mu vyčítajú lakomosť.
Hoci sa O'Neill pri písaní tejto hry zrejme chcel vysporiadať so starými krivdami, zdá sa, že sa mu podaril pravý opak. Otec James Tyrone pôsobí ako komický tyran len v úvodných epizódach, v kontexte s jeho neľahkými životnými zákrutami už vystupuje na povrch tragika jeho osobnosti. V úsilí uspieť v novej krajine a zaopatriť ostatných členov rodiny nezámerne prijíma jej axiómy, až puritánsku pracovnú disciplínu a odriekanie. Toto otcovo „puritánstvo“ (v zmysle šetrnosti, hlásanej striedmosti a extrémnej pracovitosti) však predstavuje len pozmenenú snahu jeho manželky o **prináležanie**, hľadanie svojho miesta v živote. Dramatikovmu majstrovstvu, s ktorým dosahuje tragickú ironiu, priraďujeme i paradox, že otec sa pri hľadaní svojho jediného „domova“ sústreďuje najmä na jeho najnepodstatnejšie aspekty – materiálne veci a nevýnosné pozemky namiesto budovania domova ako emocionálneho útočišťa, miesta dôvery a úprimnej lásky.

Obr. 6 – neútulný tyronovský „domov“ v inscenácii divadla Astorka Korzo ´90, scéna: Pavel Borák; foto: J. J.

Obr. 7 – interiér skutočného O’Neillovho „domova“ v New Londone, ktoré slúžilo ako predloha hry *Cesta dlhého dňa do noci*; foto: J. J.

Aj túžby mladšieho syna Edmunda sú nevšedné, komplikované, čím ho odlišujú od honby za materiálnymi statkami či zjednodušenými hodnotami, typickej pre melodrámu. Edmund, ako upozorňuje M. Lukeš, je pre O'Neilla typická postava „zasnívaného rojka", ktorú si vyskúšal už v postave nepraktického zasnívaného Roberta Maya (*Za horizontom*) a v iných drámach. Edmundova nevšednosť spočíva práve v jeho literárnych ambíciách. Je romantik, básnik, idealista a ako taký prirodzene vníma svet s filozofickým (či umeleckým) odstupom. Dosvedčuje to aj jeden z najznámejších a najdojímavejších dramatických monológov, ktoré kedy O'Neill napísal:

EDMUND: Porozprával si mi niektoré skvelé miesta zo svojich spomienok. Chceš počuť moje? Všetky sa viažu na more. Tu, hľa, je jedna. Bol som vtedy na plachetnici plaviacej sa do Buenos Aires. Bol spln mesiaca v oblasti pasátov. Tá stará kraksňa sa plavila rýchlosťou štrnásť uzlov. Ležal som na čelnom sťažni a díval sa dozadu. Podo mnou špliechala spenená voda, nado mnou sa v mesačnom svetle vysoko vypínali sťažne s bielymi plachtami. Bol som opitý tou krásou, spieval jej rytmus a chvíľu som sa v nej celkom stratil – stratil som v nej svoj život. Bol som oslobodený. Splynul som s morom, stal som sa bielou plachtou a letiacou penou, stal som sa krásou a rytmom, mesačným svetlom a loďou s vysokým šerým nebom, pokrytým matnými hviezdami. Patril som, bez minulosti a budúcnosti, v nekonečnom pokoji, jednote a divej radosti, k čomusi viac, než bol môj život alebo život človeka, patril som k životu samotnému, k Bohu, ak to chceš takto postaviť. [...] A to isté som zažil ešte mnoho ráz v živote, keď som plával ďaleko po mori alebo ležal sám na pobreží. Stal som sa slnkom, horúcim pieskom, zelenou morskou trávou zakotvenou na skalisku, hojdajúcou sa v príboji. Bolo to ako svätcova vízia blahoslavenstva. Akoby nejaká neviditeľná ruka poodhalila závoj, skrývajúci neviditeľné veci. Chvíľu ich vidíš – a keď ich nevidíš, si tým tajomstvom. Chvíľu má všetko zmysel! Potom oná ruka nechá závoj padnúť a ty si opäť sám, stratený v hmle. Tackáš sa ďalej, nevieš kam a bez akéhokoľvek rozumného dôvodu. [...] Bol to veľký omyl, že som sa narodil ako človek. Bol by som omnoho šťastnejší ako čajka alebo ryba. Takto budem vždy cudzincom, ktorý sa nikde necíti doma, nikoho nechce, nikomu nechýba, nikdy nebude nikam patriť a ktorý vždy musí trochu milovať smrť. (O'Neill, 1968, s. 106-107)

Z tohto monológu môžeme poľahky interpretovať, kto Edmund je a aké sú jeho hodnotové priority: nie je „človekom z reálneho sveta", praktikom, materialistom, profitérom. Vníma jemné odtienky bytia, poetické súvislosti, krásu sveta. Zároveň však jeho výpoveď rezonuje s rodičovskými túžbami: hľadá pokoj, harmóniu (všimnime si neobvyklú formuláciu „svätcova vízia blahoslavenstva") a najviac pocit, že niekam patrí; nie náhodou zdôrazňuje: „Patril som, bez minulosti a budúcnosti, v nekonečnom pokoji, jednote a divej radosti, k čomusi viac, než bol môj život alebo život človeka, patril som k životu samotnému, k Bohu, ak to chceš takto

postaviť.“ Túžby Mary, otca Jamesa a najmladšieho syna Edmunda sa tak prekvapivým spôsobom zbiehajú: všetci chcú zažiť **pocit prináležania a spolupatričnosti**.

Môžeme špekulatívne uvažovať aj nad prepojením Edmundovho idealizmu a pôvodného „osudu“ celej rodiny, spočívajúceho v zaťažení prisťahovaleckou minulosťou. Hoci autor neposkytuje žiadne indície v texte hry, Edmundov romantizmus predstavuje evidentný protiklad k otcovmu umeleckému pragmatizmu. Je možné, že Edmund, s odporom sledujúci otcove umelecké kompromisy a predovšetkým finančný profit z umenia, prirodzene inklinoval k jeho nepragmatickej, umeleckej stránke, čo formovalo aj jeho povahu a idealistický spôsob nazerania na svet a javy okolo seba.

Postava staršieho syna Jamesa pôsobí kontrastne a, ako zdôrazňuje Z. Bakošová-Hlavenková (2013, s. 3), je celkom **netragická**. Alibisticky sa odvolávajúc na sklamanie, ktoré mu priniesli matkine opätovné zlyhania v boji so závislosťou, Tyronov starší syn nemá žiadne vlastné ciele a ideály. Vrcholom jeho dňa je návšteva miestneho baru alebo nevestinca. Naviac, James nielenže nemá žiadnu hodnotu, ktorá by jeho životu dávala zmysel, ale neguje aj akékoľvek úsilie iných členov rodiny. Bratove umelecké ambície znevažuje, otcove (akokoľvek materialisticky motivované) snahy doslova sabotuje a matku a jej túžbu po harmónii nechápe alebo uráža. Úplnou absenciou vlastných túžob sa pripodobňuje grotesknej dvojici z hry *Čakanie na Godota*. James je prázdny, pasívny negativista, nemá žiadnu víziu vlastného života, len čaká na vreckové od otca a milosrdné opojenie alkoholom. Ako človek je celkom zbytočný pre seba, aj pre ostatných[46], čo v závere hry rezignovane priznáva aj jeho otec: „Si odpad! Spitá troska, si hotový, si odrovnaný!“ (O’Neill, 1968, s. 168) Domnievame sa, že pri kreovaní postavy Jamesa O’Neill zámerne zdôraznil jeho bezhodnotovosť, ktorou dosahuje dramatický kontrast voči idealizmu ostatných troch postáv. Starší syn James, práve kvôli prehnane štylizovanému cynizmu a negativizmu predstavuje len antitézu, negáciu skutočnej tragickej postavy.

Mary, otec Tyrone a Edmund samozrejme nedosahujú veľkosť antických tragických postáv. Ako upozorňuje M. Lukeš (1979, s. 150), chýba im antická heroickosť, ich snom nie je zachraňovať národy pred vojnou či epidémiou (ako u starovekého Oidipa), boj o zachovanie morálnych princípov (*Antigona*) či ustáleného poriadku sveta (*Orestia*). Aj J. Pašteka (1976, s.

[46] Frázu si požičiavame od C. Odetsa (1998).

206) upozorňuje na zostupnú tendenciu súčasného hrdinu: „Antickí a shakespearovskí hrdinovia boli postavy nadmernej veľkosti, s osudom ktorých bol spätý osud celých miest alebo národov [...], naši hrdinovia nevzbudzujú úctu, dávajú nám len možnosť súcitne sa s nimi identifikovať [...], a preto O'Neillove hry nepredstavujú „pravé tragédie", sú skôr dramatizáciami tragického faktu, že človek stratil vedomie svojej veľkosti."

Ústup z heroických pozícií na pozície zápasu o osobnú integritu (ako dokazuje A. Miller v štúdii *Tragédia a prostý človek*) je však práve charakteristický posun, ktorý tragédia zaznamenala od čias svojho vzniku. Preto, pokiaľ má moderná tragédia rešpektovať požiadavku autentickosti vo vzťahu k premenám spoločnosti, sú O'Neillove postavy **pre tragédiu rovnako prijateľné ako klasickí hrdinovia**.

Na takomto novom hodnotovom a ideovom podklade rozvíja autor ďalší, ako sa pokúsime dokázať, tragický dej. Ako sme už spomenuli v úvode, základným cieľom tragédie je vzbudzovanie emócií a prostredníctvom nich zážitku precítenia, pochopenia a zmierenia sa, známemu ako katarzia. Rozhodovanie a konanie tragického hrdinu malo byť divákovi blízke a prijateľné. Zároveň však malo predstavovať jediný možný racionálny variant riešenia danej situácie, a práve v tom spočívalo vytvorenie pocitu strachu (gr. *phobos*) – napríklad ani sám divák, sledujúci Oidipa, ktorý si práve uvedomil, že jeho manželka je vlastne jeho matka, nedokáže prísť na iné, „lepšie" riešenie tejto situácie, ako je Oidipovo sebapotrestanie. Antické vzbudzovanie súcitu a strachu teda spočívalo v uvedomení si, že existujú situácie, v ktorých nepomôže ani najracionálnejšie či najpragmatickejšie rozhodovanie či najbohatšie skúsenosti, situácie, ktoré sa vymykajú bežným, každodenne overeným modelom riešenia existenciálnych otázok ľudského bytia.[47]

A čo postavy v hre *Cesta dlhého dňa do noci* a ich emocionálne prepojenie na diváka? Ako sme už uviedli v predchádzajúcich kapitolách, O'Neill tu vykreslil trojicu mužských postáv, ktorých existencia a konanie sa odvíja okolo matky, závislej na morfiu. Sú síce zmietané konfliktnými emóciami a pohnútky ich činov nie sú vždy obdivuhodné, no prinajmenšom tri z týchto postáv (otec, syn Edmund a v podstate aj Mary) sú v etickom zmysle „dobré" (preto hovoríme o „eticko-idealistickom" aspekte postáv) a aj ich negatívne konanie alebo rozhodovanie je ľudsky pochopiteľné, divák s ním môže empaticky súcítiť. Ide predovšetkým

[47] Takouto situáciou môže byť napríklad voľba medzi neporovnateľnými, nesúmerateľnými hodnotami, ktorú vo svojom románe *Sofiina voľba* (1979) formuje W. Styron.

o postavu otca, ktorý sa stará, najlepšie ako dokáže, o drogovo závislú, náladovú a vnútorne nespokojnú manželku.

Konaním, respektíve rozhodovaním otca autor divákom sprostredkúva tragický zážitok stotožnenia sa so sledovaným dejom natoľko, že divák pocíti strach z toho, že podobný údel môže postihnúť aj jeho. Práve strach je jednou z kľúčových emócií, ktorú Aristoteles považuje za nevyhnutnú pre správne pochopenie univerzálneho odkazu tragédie. Vzbudenie tejto emócie je veľmi individuálne, prakticky nemerateľné a, samozrejme, závisí na percipientovi. Niekomu sa môže zdať, že drogová závislosť je záležitosť, ktorá sa ho netýka, pre iného môže predstavovať veľmi osobný problém, podobne ako pre O'Neilla, ktorý hru písal „v krvi a slzách" (O'Neill, 1968, s. 3). Aristotelov „strach" z podobného osudu sa však týka skôr obáv z rozhodovania v podobnej situácii: Oidipovým nesprávnym rozhodnutím bol odchod z mesta, ktoré považoval za svoje rodisko, a od ľudí, ktorých považoval za svojich biologických rodičov, čím ich chcel uchrániť pred zvestovaným osudom – vraždou a incestom. V skutočnosti sa vlastne snažil konať čo najsprávnejšie a najrozvážnejšie tak, aby neublížil svojim najbližším.

Otec Tyrone v hre *Cesta dlhého dňa do noci* koná analogicky a pri výbere lekára pre manželku a syna sa snaží konať čo najlepšie. V extraliterárnom kontexte to dokazuje aj štúdia S. A. Blacka, ktorý upozorňuje, že O'Neillov skutočný otec nezavolal hotelového lekára k svojej manželke z údajnej „lakomosti", ale jednoducho preto, že práve tento lekár bol schopný prísť k Mary najrýchlejšie. Aj štátne sanatórium, do ktorého posiela tuberkulózneho Eugena, nie je, ako veril O'Neill, sociálny ústav pre chudobných, ale pomerne renomovaná a drahá inštitúcia, ako dokazujú zachované účty za synovo liečenie (Black, 2006, s. 4-6). O'Neill teda v skutočnosti svojmu otcovi trochu krivdil a jeho vlastnosti videl v černejších farbách, čo premietol aj do textu hry.

Nech už bola skutočnosť akákoľvek, autorov skutočný otec nebol priamo zodpovedný za manželkinu závislosť a recidívu synovej tuberkulózy, pretože sa im snažil pomôcť tak, ako najlepšie vedel a tento interpretačný moment sa potenciálne premieta aj do hry *Cesta dlhého dňa do noci*. Otec Tyrone konal v intenciách svojej povahy a hodnotového systému tak, ako vedel a mohol (s ohľadom na svoje „osudové" zaťaženie puritánskym, úsporným spôsobom bytia). Vybral lekára, respektíve inštitúciu, o ktorej si myslel, že je „najvhodnejšia", do čoho zahŕňame aj jej finančné požiadavky. Takto približuje svoje rozhodnutie:

TYRONE: ...Aj ty klameš, keď sa posmievaš doktorovi Hardymu. Nenaparuje sa, nemá ordináciu v módnej štvrti, nejazdí po návštevách v drahom aute. Len za toto platíš tým druhým, čo sa ti len pozrú na jazyk a hneď chcú päť dolárov. Len za toto a za žiadnu odbornosť. (O'Neill, 1988b, s. 55)

Na inom mieste spresňuje:

TYRONE: Žiadneho lepšieho lekára som pre Edmunda ani nemohol nájsť. Už od malička, kedykoľvek mu niečo bolo. Staral sa o neho doktor Hardy. Pozná jeho konštitúciu ako žiadny iný doktor. Vôbec s tým nemá čo do činenia moje lakomstvo, ako to rád vysvetľuješ (*Trpko.*) A čím by vôbec dokázal aj najlepší americký odborník Edmundovi prospieť, keď si od chvíle, keď ho vyhodili z univerzity, vedome ničí zdravie? Už pred tým, v prípravke začal flámovať a hrať sa na zhýralca, len aby sa ti vyrovnal, hoci telesne na tom nie je ako ty a nemohol to vydržať. Ty si zdravý ako ryba, po mne, alebo si aspoň v jeho veku bol, kdežto on je uzlík nervov po matke. Roky som mu vravieval, že to telesne nemôže vydržať, ale teraz je už neskoro. (O'Neill, 1988b, s. 56)

Výčitky členov rodiny, že otec zámerne volí najlacnejších lekárov, sú preto dosť nespravodlivé a jednostranné a celkom vynechávajú vlastný podiel viny na svojej situácii.

Aj v prípade rozhodnutia týkajúceho sa Mary sa Tyrone snažil zabezpečiť pre ňu adekvátnu starostlivosť. Súdiac však na základe dobových reálií, Tyrone nevedel nič o rizikách spojených s pôrodom mimo nemocnice (pripomeňme, že sám nebol „ani jediný deň svojho života chorý"; O'Neill, 1988b, s. 38) a už vôbec nevedel o rizikách vytvorenia závislosti na morfiu. No aj keby o nich vedel, patrili k bežnej lekárskej praxi v tej dobe a Mary by zrejme morfium dostala v akejkoľvek inštitúcii. Rozhodnutie pre hotelového lekára naviac vzniklo vo vypätej, stresujúcej chvíli. Práve v tomto prípade preto môže postava otca Tyrona vzbudzovať divákov strach zo zdanlivo najlepšieho, no v skutočnosti nesprávneho rozhodnutia, a práve v tomto okamihu nezámerného nesprávneho rozhodnutia (v dôsledku svojho hodnotového systému) sa postava otca mimoriadne približuje rozmeru tragickej postavy.

Podobné domnele „správne" rozhodnutie vykoná aj Edmund, ktorý má na úspešne abstinujúcu matku dohliadať v druhom dejstve hry. Aby jej dodal sebadôveru, dovolí jej vzdialiť sa do obávanej „izby na poschodí", ktorá jej predtým slúžila ako miesto, kde si brávala svoju dávku morfia. Matka pod zámienkou popoludňajšieho odpočinku odchádza do zmienenej izby, kde však využije príležitosť (alebo jej podľahne) a vezme si morfium. Edmundovo rozhodnutie nechať matku bez dozoru bolo mienené ako pomoc, ktorá zneurotizovanej abstinujúcej žene mala pomôcť prekonať závislosť, paradoxne však malo práve opačný účinok. Opäť je však

vysvetliteľné jeho hodnotovým systémom – ako zasnívaný, romantický, no aj nepraktický rojko žije v trochu zidealizovanom svete, a preto naivne verí, že Mary dokáže odolať závislosti. Opakovane jej pripomína „...Ešte si s tým len začala. Ešte dokážeš prestať. Toľko silnej vôle máš! Všetci ti pomôžeme. Ja pre to urobím čokoľvek!“ (O’Neill, 1988b, s. 109)

Obr. 8 – idealista Edmund (Lukáš Latinák) vo vzácnom okamihu súladu s matkou (Zuzana Krónerová) v predstavení divadla Astorka Korzo ´90; foto: J. J.

V tom sa Edmund celkom líši od svojho pesimistického brata Jamesa, ktorý neverí, že matka dokáže odolať a ktorému je hneď zrejmé, že do izby na poschodí odišla s jediným cieľom – po dávku morfia. Takýto realistický odhad je však v priamom rozpore s Edmundovou „osudovou“ povahou, a preto Mary opäť padá do moci drogového opojenia. Aj táto scéna akcentuje divákov strach z dobre mieneného, no nesprávneho rozhodnutia (spôsobeného vlastným hodnotovým systémom), ktoré vedie ku katastrofálnym následkom.

O’Neillovi sa podarilo stvárniť trojicu nevšedných postáv s neobvyklými, nekaždodennými túžbami. Mnohé z nich sú nepraktické, nenaplniteľné, často až nepochopiteľné a niekedy akoby ani samotné postavy presne nevedeli, ako s nimi naložiť. Mary túži po domove, želá si ho viac ako čokoľvek iné, no nedokáže vykonať jediné praktické rozhodnutie vedúce k jeho

dosiahnutiu. Aj otec Tyrone prahne po domove, po fyzickom (v zmysle geografického miesta, fyzickej stavby), no i emocionálnom útočisku, kde môže konečne „zapustiť korene“, patriť tam. Keďže takýto domov nikdy nezažil, nevie, ako ho dosiahnuť a sústreďuje sa len na hromadenie pozemkov a materiálnych vecí, naviac pochybnej kvality. Idealista a básnik Edmund sa zameriava na emocionálnu stránku „domova“, na pocit, ktorý (zrejme) nikdy nezažil, no po ktorom intenzívne túži: túži „patriť“ na nejaké miesto, do nejakého času, no hlavne k nejakému spoločenstvu. Tuší, že minulé hriechy a viny vlastnej rodiny sú neodčiniteľné, preto sa už neupína k svojim najbližším ani k ľuďom všeobecne, ale k prírode: „bola to veľká chyba, že som sa narodil ako človek, oveľa šťastnejší by som bol ako ryba alebo čajka“, hovorí Edmund pravdivo. Aj napriek svojim chybám a nedostatkom sú však tieto tri postavy v etickom zmysle „dobré“: nekonajú s úmyslom ubližovať, dokonca aj ich ostré verbálne výmeny názorov sú často vzápätí korigované nimi samými. Preto možno uvažovať o ich **eticko-idealistickom aspekte**, podmieňujúcom ďalší tragický dej.

4.2.3 Ontologický a axiologický aspekt hry *Cesta dlhého dňa do noci*

V kontexte komplexnej štruktúry nadčasovej tragédie je možné uvažovať aj o jej ďalších dvoch aspektoch, o ontologickom a axiologickom rozmere konania postáv.

Na základe systematickej analýzy jednotlivých prvkov tragédie sme už dokázali, že v O’Neillovej finálnej hre je možné nájsť kompaktnú tragickú štruktúru, ktorú sme identifikovali v druhej kapitole, venovanej „povinným“ prvkom tragédie: rodina Tyronovcov je determinovaná, respektíve deterministicky ovplyvnená historicko-spoločenským a biologickým variantom osudu, z etického hľadiska predstavuje trojicu kladných postáv (otec – matka – syn Edmund), ktoré však majú výrazný nevšedný idealistický aspekt. Práve táto nevšedná hodnota (túžba po domove, respektíve prináležaní) ich však privádza k reťazi udalostí, vyúsťujúcich do záverečnej katastrofy – Maryinej opakovanej závislosti.

Ontologický aspekt tragédie sme definovali ako neprítomnosť vonkajšieho donútenia v súlade s pojmom *liberium arbitrium*. Tragická postava sa pre určitý skutok rozhoduje „dobrovoľne“, čím sama privodí záverečnú katastrofu. Napríklad antický Oidipus sa „dobrovoľne“ rozhodol oženiť s kráľovnou, ktorú získal ako odmenu za vyriešenie Sfinginej

hádanky a oslobodenia mesta od moru. Rovnako každá z trojice O'Neillových potenciálne tragických postáv koná bez vonkajšieho donútenia:

- Tyrone si berie Mary s najlepším úmyslom založiť funkčnú rodinu a vytvoriť domov;
- Mary si berie Tyrona „dobrovoľne" ako muža, ktorý ju bude absolútne „zbožňovať" a s ktorým dosiahne svoju víziu kvázináboženského zážitku „šťastia";
- Dokonca aj Edmund „dobrovoľne" odchádza na more, kde hľadá inšpiráciu a uniká od neutešených rodinných pomerov, rovnako „dobrovoľne" dovolí matke vzdialiť sa do izby na poschodí, čím spôsobí jej opätovnú závislosť.

Samozrejme, v intenciách biologického determinizmu a najnovších poznatkov zo psychológie môžeme uvažovať o miere skutočnej slobody postáv vo freudovskom kontexte s ich vedomím a podvedomím. Tieto postavy nie sú slobodné v súvislosti so svojím predurčením výchovou (Mary, Edmund) či absenciou výchovy (Tyrone). Konkrétne rozhodnutie však činia slobodne, bez vedomia vonkajšieho nátlaku, v podstate s radosťou a s vierou v najlepšie zakončenie udalostí. Preto možno uvažovať o ich **ontologickom aspekte.**

Axiologický aspekt priamo súvisí s ontologickým aspektom. Za svoje slobodné a vedomé, avšak nesprávne rozhodnutie tragický hrdina dobrovoľne nesie plnú zodpovednosť a prijíma, respektíve sám volí trest. Preto si antický Oidipus vypichne oči: chce čo najdrastickejšie potrestať svoju predchádzajúcu „slepotu", neschopnosť včas zistiť všetky súvislosti, čím dúfa v znovunastolenie rovnováhy a poriadku sveta. Takéto extrémne riešenie v hre *Cesta dlhého dňa do noci* chýba. Za autorov zámer, vyplývajúci z jeho počiatočného úmyslu napísať „tragédiu bez násilia", považujeme skutočnosť, že žiadna z postáv nespácha fyzicky extrémny čin či násilie proti sebe samému – nevypichne si oči, nespácha vraždu ani samovraždu. Motív prijatia trestu za nesprávne rozhodnutie je v hre prítomný celkom iným, metaforickým spôsobom. Pri každej z troch „tragických" postáv tejto hry dochádza k zničeniu jej najvyššej hodnoty, spôsobu bytia, ktorý jej dáva zmysel a naplnenie, a tým k strate zmyslu života. Za túto stratu sa každá z postáv sama potrestá symbolicky najhorším trestom: uväznením v (aj vlastným pričinením nefunkčnej) rodine. Hoci ju technicky môžu opustiť (napríklad rozviesť sa, odcestovať a pod.), takéto riešenie pre nich nie je prijateľné a dobrovoľne zotrvávajú v tejto metaforickej **paródii svojho sna o domove**. Práve to môžeme považovať za ich dobrovoľný trest za ich nesprávnu víziu života.

Rozveďme túto myšlienku podrobnejšie. Pre Jamesa Tyrona je jeho najvyššou hodnotou vytvorenie domova. Nechápe však, že domov je predovšetkým emocionálne útočisko a postupuje celkom nesprávne: berie si spoločensky aj povahovo nevhodnú manželku, nevytvára domov, len jeho „lacnú napodobeninu“ a nepriamo prispieva aj k manželkinej závislosti. Nakoniec jeho počiatočná idealistická vízia domova končí katastroficky, totálnou deštrukciou: Mary znovu a znovu upadá do svojej závislosti. Domov, ktorý Tyrone vytvoril, Mary ani jeho synovia nemajú radi a neustále z neho unikajú, zároveň sa však od neho nedokážu natrvalo odpútať, oženiť sa, nájsť si prácu a pokračovať vo svojich životoch. Život v takomto permanentne depresívnom prostredí, v ktorom je Tyrone každodenne svedkom totálnej deštrukcie svojho mladíckeho sna, je určite trestom „horším ako smrť“. Tyronova samovražda by bola aktom úniku. Jeho život v pomeroch, ktoré sám nechtiac pomohol vytvoriť, je jeho dobrovoľne prijímaným trestom, utrpením.

Pre Edmunda je najvyššou hodnotou jeho estetický spôsob bytia, pretavený do jeho schopnosti vnímať seba a svet okolo seba v spolupatričnosti, v harmónii, ako pocit „prináležania“. Tento pocit sa snaží aktívne dosiahnuť: píše poéziu, odchádza na more, kde verí, že nájde ďalšiu inšpiráciu. V tomto pocite je však obsiahnutá aj určitá únikovosť: Edmund vlastne uniká od rodiny, čím nijako nepomáha riešiť jej problémy. Paradoxne (ako metaforický trest, či dokonca antický „zásah bohov“), práve na svojom milovanom mori dostane nákazlivú chorobu (TBC), ktorá ho vráti naspäť do disharmonickej domácnosti jeho rodičov, na miesto, kde mu naviac každodenné udalosti pripomínajú, že práve on je symbolickou príčinou matkinej závislosti. V Edmundovom súčasnom živote, tak ako ho stvárňuje O’Neill počas štyroch dejstiev hry, možno hľadať a nachádzať metaforický trest za jeho počiatočnú únikovosť: jeho súčasný spôsob života je fyzická, psychická aj umelecká paralýza, ktorá je pre tvorivého človeka azda najťažším trestom.

Axiologický rozmer v postave Mary je problematickejší: Mary túži po ideálnom domove a šťastí, no rovnako ako jej manžel nevie, ako ho prakticky dosiahnuť. Berie si celkom nevhodného muža: hoci s ohľadom na jej nereálne nároky možno zauvažovať, či by vôbec niekedy bola šťastná v obyčajnom manželskom zväzku a či jediný funkčný vzťah, ktorý kedy nadviazala, nebol len náboženský vzťah s dokonalou a ničím nespochybniteľnou autoritou Boha. Za svoje nesprávne rozhodnutie platí vysokú cenu: je nešťastná, nespokojná, pochybujúca a napokon, v dôsledku nesprávneho rozhodnutia inej osoby, aj doživotne závislá na morfiu. Vieme, že prinajmenšom raz sa pokúsi o samovraždu: takáto únikovosť je však

celkom netragická. Tragický zápas však môžeme hľadať v tom, ako sa snaží premôcť svoju závislosť, čo sa jej niekoľkokrát podarí, nedokáže však nad ňou definitívne zvíťaziť a opätovne do nej upadá, čím seba aj rodinu vystavuje nesmiernej psychickej záťaži. Je zaujímavé, že hoci manželovi vyčíta tisíce chýb, na inom mieste o ňom hovorí s hlbokým pochopením a čo je najhlavnejšie – nikdy ho neopustí. V tom vidíme určitý axiologický aspekt – život Mary je metaforicky „večným trestom" za jej nesprávne hodnoty, s ktorými vstupovala do manželstva, a jej ďalší život je vlastne trestom, ktorý podstupuje až do svojej smrti (na tomto mieste pripomenieme, že O'Neillova matka sa zo svojej závislosti napokon vyliečila a zvyšok života prežila pomerne pokojne). Tragickú štruktúru príbehov jednotlivých postáv môžeme znázorniť aj schematicky:

Deterministický rozmer príbehu:	**Eticko-idealistický rozmer postavy:**	**Ontologický rozmer rozhodovania:**	**Axiologický rozmer postavy:**	**Didaktický rozmer príbehu:**
Osud	**„zmysel života", najvyššia hodnota**	**Slobodné vs. „Z donútenia"**	**Vôľa znášať neprimeraný trest za nesprávne rozhodnutie**	**Poučenie postavy a/alebo diváka**
Otec Tyrone:	→	→	→	
Vykorenenosť: „Nesprávne" rozhodnutie jeho predkov odísť z domoviny do zdanlivej krajiny príležitostí.	Domov: pocit, že niekam patrí: který sa však viaže primárne k materiálnym veciam, až sekundárne k emocionálnemu pocitu domova - Tyronova *hamartia*.	Nesprávne rozhodnutie: Sobáš s neskúsenou Mary, ktorá nedokáže domov vytvoriť.	Metaforicky je prítomný V závere hry dochádza k (samo)zničeniu Tyronovej najsilnejšej hodnoty – pocitu, že niekam patrí, že „má domov": rodina je v rozvrate.	Poučenie diváka: **Od minulosti je potrebné sa odpútať; pocit domova nie je možné vytvoriť hromadením materiálnych vecí, ale budovaním vzťahov.**
Edmund:	→	→	→	
Rodinné bremeno: „Nesprávne" rozhodnutie jeho predkov odísť z domoviny do zdanlivej krajiny príležitostí, ktoré vo svojich dôsledkoch vytvorí dusivú rodinnú atmosféru.	Poetický pocit zo života: ako básnik alebo dobrodruh, námorník, umelecky fyzicky unikajúci z neriešiteľnej reality	Únik do trópov, kde dostáva chronickú maláriu a TBC.	Metaforicky je prítomný dochádza k zničeniu Edmundovej najsilnejšej hodnoty: v dôsledku choroby je nútený vrátiť sa do rodinného prostredia, kde je paralyzovaný fyzicky aj umelecky – už nepíše vlastné básne, len cituje iných.	Poučenie diváka: **Prítomným problémom nie je možné jednoducho uniknúť do sveta umenia, ilúzií.**
Mary:	→	→	→	
Rodinné bremeno: „Nesprávne" rozhodnutie manželových predkov odísť z domoviny do novej krajiny, ktoré vo svojich dôsledkoch vytvorí odosobnenú, neláskavú rodinnú atmosféru.	Pocit, že niekam patrí, že je súčasťou väčšieho celku (rodiny, komunity, náboženskej obce).	Sobáš so svetáckym hercom Jamesom, ktorý nedokáže domov vytvoriť, pretože ho nikdy nezažil.	Metaforicky je prítomný Mary sa metaforicky trestá izoláciou: 1. nenadväzuje kontakty so spoločenským okolím, 2. izoluje sa vo svete morfiových halucinácií.	Poučenie diváka: **Od minulosti je potrebné sa odpútať; pocit domova, respektíve súnáležitosti s okolím nevzniká bez vlastného pričinenia; je potrebné aktívne ho budovať.**

James:	→			
Rodinné bremeno: „Nesprávne“ rozhodnutie jeho predkov odísť z domoviny, ktoré vytvorí dusivú rodinnú atmosféru.	Nie je. Jamesov hodnotový rebríček je negatívny, nemá nevšedné sny ani túžby.	-	-	Strata hodnôt a viery je nebezpečná pre toho, kto ich stratil, ako aj pre jeho okolie.

Tragicky najkomplexnejšie vyznieva postava otca Jamesa Tyrona, u ktorého je možné identifikovať všetky z predvolených znakov tragédie. Aj postava Mary sa vyznačuje viacerými znakmi tragédie, hoci nie každý napĺňa natoľko komplexne ako James Tyrone. Obidvaja však túžia po domove, no na diváka ironicky pôsobí, že pre každého z nich domov znamená primárne niečo iné. Preto sa ich túžby nikdy nestretnú a ich predstavy a priority sa stávajú dôvodom konfliktu a nesprávnych rozhodnutí, vedúcich k záverečnej katastrofe.

Postavy synov majú dvojakú funkciu: Edmund predstavuje umelecký protipól svojho otca. Aj v jeho postave sa realizuje viacero tragických prvkov, skôr však v rovine estetického, umeleckého nenaplnenia jeho túžob. Naopak, postava staršieho syna Jamesa pôsobí kontrastne k všetkým ostatným postavám: predstavuje toho, ktorý pochopil len fragmenty, a preto nemôže ani odpustiť, ani sa pohnúť vo svojom živote ďalej.

Nemôžeme popierať, že práve axiologický rozmer sa v hre *Cesta dlhého dňa do noci* uskutočňuje v oveľa symbolickejšej forme ako v antických tragédiách. Tam, kde si antický Oidipus vypichuje oči, tam sa moderný hrdina uchyľuje k rezignácii (otec Tyrone), smútku (Edmund) či únikovosti (Mary). Domnievame sa však, že práve to vyjadruje hodnotový posun dnešnej spoločnosti, v ktorej sú veľké a dramatické skutky redukované na povzdych, gesto či dokonca – ad absurdum – nadávku. Výstižne to glosuje A. Miller, ktorý hovorí: „Pohrávam sa s myšlienkou Oidipa – muža dnešnej doby, ktorý naraz zistí, že sa vlastne oženil so svojou matkou a namiesto toho, aby si v krajnom zúfalstve vypichol oči, len horekuje: panebože, to je ale situácia! Asi by sme sa mali spýtať doktora, ako to vysvetlíme deťom.“ (Miller, 1990, s. 132) Rovnako je v kontexte hodnotového posunu dnešnej spoločnosti na mieste otázka o tom, ako by asi dopadla dnes, v 21. storočí, záverečná scéna zo Stodolovej hry *Bačova žena*: Po zistení, že jej prvý muž žije, by ústredná postava spáchala samovraždu (ako v pôvodnej hre) alebo by sa s prvým mužom (prípadne obidvoma manželmi) formálne rozviedla a deti by zverila do striedavej starostlivosti?

Avšak už samotná skutočnosť, že v hre Eugena O'Neilla je možné uvažovať o istom axiologickom aspekte, naviguje túto hru smerom k tragédii. Naviac, pripomeňme Paštekovu úvahu o tom, že všetky prvky tragédie nie sú obligatórne, pokiaľ sa uskutočňujú v určitej **kompaktnosti**, vzájomnom prepojení. Preto symbolický axiologický aspekt (predovšetkým v postavách Mary a Edmunda) nepovažujeme za jav, ktorý umenšuje celkový tragický dopad tejto hry. Práve tomuto problému sa budeme venovať v nasledujúcej, poslednej podkapitole venovanej jednotlivým žánrom.

4.2.4 Univerzálny odkaz tragédie – didaktický aspekt hry *Cesta dlhého dňa do noci*

Posledným aspektom, ktorým O'Neillova autobiografická hra ladí s klasickou tragédiou, je jej záverečný nadindividuálny odkaz (čiastkovo naznačený aj v predchádzajúcej tabuľke), ktorý však autor opäť uchopuje netypicky a experimentuje predovšetkým s jeho formálnymi dimenziami.

Pointa a posolstvo klasickej tragédie predstavovali azda jej najdôležitejší *raison d'être.* Pripomeňme, že antická tragédia vrcholila pocitom katarzie a *anagnorízy* – rozpoznaním svojej chyby a zároveň (alebo následne) získaním vyššieho, univerzálneho pochopenia sveta a svojho miesta v ňom, ktoré zvyčajne nadobúdal protagonista hry a prostredníctvom neho aj divák.

V prvej a druhej kapitole práce venovanej vývinu tragédie podrobne opísali Aristotelove delenie tragédie na päť formálnych častí: expozícia (úvod), kolízia (zauzlenie), kríza (vyvrcholenie), peripetia (obrat) a katastrofa, čiže záver (Harpáň, 2004, s. 247), ktoré neskôr rozpracoval G. Freytag. Tieto formálne prvky sa premietali a boli identifikovateľné takmer v každej klasickej tragédii.[48] Napríklad vyvrcholením hry *Kráľ Oidipus* je scéna, v ktorej Oidipus tuší svoju skutočnú identitu a posiela po svedka jeho osvojenia náhradnými rodičmi v Thébach. Rozuzlením môže byť scéna, v ktorej pochopí mieru svojho previnenia a všetky jej dôsledky. A záverom hry (katastrofou) je jeho reakcia na tieto skutočnosti, ktorou chce potrestať svoj prečin (vypichnutie očí ako trest za svoju predchádzajúcu „slepotu"

[48] Samozrejme, existovali aj tragédie, ktoré niektoré prvky neobsahovali, napríklad nekončili fyzickou deštrukciou hrdinu, no tieto môžeme považovať za výnimky, v ktorých sa tragický zážitok, podobne ako dnes v moderných tragédiách, dosahoval práve ako dôsledok ucelenosti, kompaktnosti iných prvkov.

a dobrovoľné vylúčenie z ľudskej spoločnosti)[49] a poriadok vecí a sveta vrátiť do prvotnej rovnováhy. Akceptovaním Oidipovej (akokoľvek nezavinenej) viny a spôsobu trestu divák pochopí vyšší, univerzálny princíp, jej posolstvo divákovi: hoci Oidipus v najmenšom nezavinil svoj prečin, musí zaň prijať zodpovednosť aj trest. Podstatou tragédie teda nie je spravodlivosť, ale **správnosť konania**, a práve to je najdôležitejší odkaz tragédie. Divák, ktorý vzhliadol tragický dej, má odchádzať s pocitom pochopenia takejto vyššej, **univerzálne platnej pravdy**, ktorá mu má umožniť lepšie chápať život a existovať vo svete okolo neho. Formálne záverečný odkaz tragédie vyplýval zo samotného deja, no zvyčajne ho v epilógu ešte raz prerozprával a zhrnul antický zbor. Pokúsme sa teraz aplikovať Aristotelovu, respektíve Freytagovu pyramídu na dej skúmanej hry. Formálne členenie v hre *Cesta dlhého dňa do noci* využíva vybrané prvky obidvoch štruktúr:

V **expozícii** hry (prvé dejstvo, pol deviatej ráno, hmla) autor predstavuje celú rodinu, ukazuje ju v stave pokoja a harmónie, no naznačuje aj ukrytý problém, napätie a isté tajomstvo či dôvod na obavy.

Moment prvého napätia (v polovici prvého dejstva, hmla) nastáva, keď autor naznačí dva problémy rodiny – možnú Edmundovu chorobu (zatiaľ nepomenovanú tuberkulózu) a možnosť, že sa Mary vráti k svojmu zlozvyku (zatiaľ nepomenovanej závislosti). (O'Neill, 1988b, s. 50, 52)

K **zauzleniu** (záver prvého dejstva, hmla) dochádza vo chvíli, keď Jamie otcovi oznámi, že Mary predchádzajúcu noc vyšla do izby pre hostí (O'Neill, 1988b, s. 60), kde si pravdepodobne dala svoju prvú dávku po dvojmesačnej abstinencii a odvykacej kúre. Otec túto skutočnosť bagatelizuje.

Kolízia (záver prvého a úvod druhého dejstva, hmla) hry nastáva v momente, keď matka nezámerne vypočuje hádku otca a synov, ktorú označí za dôvod svojej nervozity a neskorší dôvod na návrat k morfiu.

Vyvrcholenie a zvrat nie sú jasne ohraničené v zmysle Freytagovej pyramídy. **Vyvrcholenie** (druhé dejstvo, prvý výjav, hmla) hra dosahuje v momente, keď sa matke podarí presvedčiť naivného Edmunda, aby jej dôveroval a nechal ju odísť do izby na poschodí, kde si chce údajne oddýchnuť.

K najdôležitejšiemu bodu hry, k jej **zvratu** zo šťastia do nešťastia dochádza na konci druhého dejstva, keď si Mary v izbe na poschodí dá rozhodujúcu dávku morfia. Do toho

[49] Pripomeňme, že takýmto trestom nemusela byť smrť, ale trest adekvátny alebo väčší ako previnenie samo.

momentu ešte bolo možné šťastné zakončenie príbehu, spočívajúce v jej vyliečení sa zo závislosti. Od tohto momentu však udalosti smerujú k záverečnej katastrofe.

Za **rozuzlenie** (tretie dejstvo, hmla) môžeme považovať odhalenie všetkých skutočností vedúcich k Maryinej závislosti a dysfunkčnosti rodiny, ktoré Mary prezradí v zdrogovanom stave (O'Neill, 1988b, s. 121):

- jej výchovu v aristokratickom a spoločensky oceňovanom prostredí jej vlastnej rodiny,
- zbožňovaného a zbožňujúceho otca, ktorý jej plnil každé želanie,
- pocit prináležania (do spoločenskej vrstvy, fungujúcej rodiny), ktorý Mary zažila v detstve,
- „osudovú" lásku k dievčenskému idolu – hercovi Jamesovi Tyronovi,
- opustenie dieťaťa (Eugena) počas turné s Jamesom a priznanie pocitu spoluviny za smrť tohto dieťaťa,
- skutočnosť, že James Tyrone nebol práve vzorným manželom, mal aférku s obdivovateľkou a už počas svadobnej noci sa opil.

Tento moment sprevádza *anagnoríza* viacerých postáv, nejde však o antický „moment" rozpoznania, skôr o viaceré po sebe nasledujúce, no vzájomne prepojené scény. Iba Mary v rozsiahlom monológu súvisle zhrnie celý prisťahovalecký príbeh svojho manžela, jeho dopad na súčasné udalosti a odpúšťa mu (O'Neill, 1988b, s. 130): „...(*Z odstupu, so súcitom*) Ale odpúšťam. Vždy znovu ti odpúšťam." (O'Neill, 1988b, s. 130) O niekoľko replík ďalej hovorí:

MARY: ...Tvoj otec je divný človek, Edmund. Trvalo mi mnoho rokov, než som ho pochopila. Aj ty to skús a pochop ho, odpusť mu, nepohŕdaj ním za to, že je tak lakomý. Jeho otec odišiel od matky a šiestich detí, rok alebo dva potom, ako priplávali do Ameriky [...]. Tvoj otec musel ísť pracovať do dielne k zámočníkovi, keď mal len desať rokov.

EDMUND: (*Chabo protestuje*) Preboha, mami. Ten príbeh o zámočníckej dielni som už od otca počul desaťtisíckrát.

MARY: Áno, chlapče, počúvať si ho musel, ale **chápať**[50] si sa ho nikdy nenaučil. (O'Neill, 1988b, s. 133-134)

A práve posledná veta je Maryiným kľúčovým odkazom. Dokazuje, že Mary rozumie všetkým súvislostiam príbehu a snaží sa o súcit a pochopenie svojho manžela. Keby O'Neill modeloval klasickú antickú postavu, zrejme by na tomto mieste skončil. On však vytvára súčasnú postavu, ktorú trápi súčasný problém (závislosť, obavy o syna), zároveň však zaťaženú

[50] Zvýraznila J. J.

minulými omylmi (nesprávnou aristokratickou a nereálnou výchovou, podielom viny na úmrtí dieťaťa). Preto ju divákovi ukazuje v jej najväčšej tragickej výške (práve v zmieňovanej scéne pochopenia), no aj v jej najnižšej horizontále, ktorú dosahuje v scénach, kde manželovi (v rozpore s chápaním celej situácie) znovu a znovu únavne vyčíta jeho šetrnú povahu.

Obr. 9 – otec Tyrone (Boris Farkaš) v predstavení divadla Astorka Korzo ´90; bravúrne stelesňuje rozpoltenú a s vlastnými princípmi i slabosťami bojujúcu postavu bývalého herca; foto: J. J.).

Podobne ako Mary, aj Edmund v rovnako rozsiahlom monológu (v nasledujúcom štvrtom dejstve) vyjadrí pochopenie toho, že skutočné šťastie je schopný dosiahnuť, len ak sa odpúta od ťaživej rodinnej minulosti (hoci nedovidí až na jej prisťahovalecké počiatky). Možno ako spôsob vyjadrenia kontrastu medzi Edmundom a jeho otcom (prenesene medzi sebou a vlastným otcom) O'Neill píše pre svoje literárne „alter-ego" jeden z najkrajších divadelných monológov. Tušená matkina recidíva pomohla Edmundovi hlbšie preskúmať a presnejšie vyjadriť vlastné pocity, sprevádzajúce matkino zlyhanie. Výsledkom je potom neobvykle dlhý autobiograficky motivovaný monológ (ktorý sme neskrátený uviedli v predchádzajúcej kapitole), v ktorom O'Neill približuje vlastné existenciálne obavy a neistoty a ktorý môže alternovať antický zážitok *anagnorízy*. Jeho faktická výpovedná hodnota je však zahalená do

poetického jazyka a akoby zahmlená spomienkami. Preto opäť ostáva na divákovi, aby tento fragment Edmundovej osobnosti vložil do väčšej skladačky jeho bytia:

EDMUND: ...Patril som, bez minulosti a budúcnosti, v nekonečnom pokoji, jednote a divej radosti, k čomusi viac, než bol môj život alebo život človeka, patril som k životu samotnému, k Bohu, ak to chceš takto postaviť. [...] A to isté som zažil ešte mnoho ráz v živote, keď som plával ďaleko po mori alebo ležal sám na pobreží. Stal som sa slnkom, horúcim pieskom, zelenou morskou trávou zakotvenou na skalisku, hojdajúcou sa v príboji. Bolo to ako svätcova vízia blahoslavenstva. Akoby nejaká neviditeľná ruka poodhalila závoj, skrývajúci neviditeľné veci. Chvíľu ich vidíš – a keď ich nevidíš, si tým tajomstvom. Chvíľu má všetko zmysel! Potom oná ruka nechá závoj padnúť a ty si opäť sám, stratený v hmle. Tackáš sa ďalej, nevieš kam a bez akéhokoľvek rozumného dôvodu. [...] Bol to veľký omyl, že som sa narodil ako človek. Bol by som omnoho šťastnejší ako čajka alebo ryba. Takto budem vždy cudzincom, ktorý sa nikde necíti doma, nikoho nechce, nikomu nechýba, nikdy nebude nikam patriť a ktorý vždy musí trochu milovať smrť. (O'Neill, 1968, s. 106-107)

Z Edmundových slov je zrejmé, že tieto spomienky pre neho predstavujú silné hodnoty. Opisuje ich ako momenty podobné extáze (či Joyceovmu zážitku „epifánie", zjaveniu pravdy) – práve na mori zažil okamih oslobodenia sa od ťaživej minulosti, od bremena viny za matkinu závislosť, čo expresívne vyjadruje slovami: „...patril som bez minulosti a prítomnosti k čomusi viac, než bol môj život alebo život človeka, patril som k životu samotnému, k Bohu," a „Bol som oslobodený." Edmundovo poznanie vyjadrujú predovšetkým jeho záverečné slová: „Bol to veľký omyl, že som sa narodil ako človek. Bol by som omnoho šťastnejší ako čajka alebo ryba. Takto budem vždy cudzincom, ktorý sa nikde necíti doma, nikoho nechce, nikomu nechýba, nikdy nebude nikam patriť a ktorý vždy musí trochu milovať smrť." (O'Neill, 1968, s. 106-107) Toto poznanie má subjektívny význam, nepopierateľne však vzbudzuje aj divácke zamyslenie nad univerzálnejším vyznením jeho príbehu ako príbehu človeka, hľadajúceho svoje miesto vo svete. Edmundov odkaz teda vyznieva takmer oidipovsky: je nevyhnutné počúvnuť tébsky imperatív ***γνῶθι σεαυτόν*** (*gnôthi seauton,* poznaj sám seba), pochopiť, kto som, pochopiť vlastnú minulosť a minulosť svojich najbližších, vyrovnať sa s ňou a odpútať sa od nej, inak nie je možné dosiahnuť harmonické bytie v existenciálnom zmysle slova. V takomto duchu je možné interpretovať aj názov hry: nie je to len hra o ceste dlhým dňom do noci (prenesene do minulosti)[51], ale aj o návrate z tejto cesty, o spôsobe, ako túto minulosť prekonať a pokračovať ďalej. Je to hra o ceste dlhého dňa do noci a otázka o tom, ako bude život vyzerať v nasledujúci deň.

[51] Ako upozorňuje aj M. Lukeš (1979, s. 111).

Napokon, moment anagnorízy, rozpoznania všetkých skutočností, možno vystopovať aj u inak pomerne necitlivého manžela Mary. Tyrone nepriamo naznačí súcit a pochopenie, keď o zdrogovanej Mary hovorí: „V tomto štádiu [...] je už ďaleko, ďaleko od nás.“ (O'Neill, 1988b, s. 133) Na rozdiel od Mary a Edmunda neformuluje svoje poznanie obšírne, práve naopak, hĺbka sa skrýva práve v jeho lakonickosti. Naznačuje však, že chápe skutočnosť, že Maryin útek „ďaleko od nás“ je únik nielen v priestore, ale najmä v čase, že Mary uniká do jediného sveta, v ktorom kedy bola šťastná, do paralelného sveta ilúzie a vyfabulovanej budúcnosti plnej prísľubov. Jedine najstarší syn James takéto poznanie a pochopenie nedosahuje, to je však, ako vysvetlíme neskôr, cielený autorský zámer, vedúci k vytvoreniu dramatického kontrastu.

Od momentu, respektíve od scén, v ktorých väčšina z postáv rozpozná všetky súvislosti, udalosti smerujú k záverečnej **katastrofe** (štvrté dejstvo, hmla, 1968, s. 140-192), Maryinmu úplnému ponoru do minulosti, k strate kontaktu s realitou a k rozbitiu emocionálneho „pocitu“ domova celej rodiny. Katastrofickým záverom hry a zároveň jej emocionálne najsilnejším momentom je záver štvrtého dejstva, v ktorom zdrogovaná Mary, oblečená vo svojich svadobných šatách, vstupuje na scénu a vedie rozhovor s postavami z minulosti. Každý z Tyronovcov sa snaží svojím spôsobom vyrovnať s definitívne potvrdenou skutočnosťou, že Mary je aj napriek ich spojenému úsiliu opätovne závislá na morfiu. Reakcie jednotlivých členov rodiny sa líšia. James Tyrone, otec, „vyzerá náhle ako unavený, zatrpknutý a smutný starý muž“ (O'Neill, 1968, s. 58), James sa stáva fyzicky aj verbálne agresívnym, cynickým, no neskôr sa bezmocne rozplače, čo odhaľuje citlivejšiu časť jeho povahy. Edmund sa správa skôr defenzívne, nemôže veriť, že matka opäť nedokázala odolať.

Prvotný prečin Tyronovej rodiny – odchod z Írska a snaha o úspech v novej krajine – teda metaforicky priniesol celému rodu Tyronovcov nešťastie a skazu. Záverečná katastrofa hry však nespočíva v smrti jedného z hrdinov, ale v treste v starogréckom ponímaní „horšom ako smrť“. Postavy (prinajmenšom otec a matka) sú svedkami totálnej deštrukcie vlastného ideálu (túžby po fungujúcom domove a harmónii), z ktorej ich nevyslobodí nijaká okamžitá milosrdná smrť, ale budú ju zrejme (v dôsledku matkiných recidív) musieť zažívať znovu a znovu, pokiaľ nepochopia onen veľký, nadindividuálny odkaz hry – minulosť nie je možné obísť, oklamať alebo ignorovať; je potrebné ju prekonať, pochopiť a prijať. Len tak človek dosiahne zmierenie s miestom a svojím spoločenstvom ako i so sebou samým, len tak sa môže vo svojom živote pohnúť ďalej.

Na základe priblíženého ostáva preskúmať poslednú otázku: aký je didaktický odkaz hry, jej posolstvo divákovi? Čo a akým spôsobom má divák pochopiť?

V klasickej tragédii jej záverečné posolstvo vyplývalo z celého deja (respektíve nasledovalo po rozpoznaní všetkých skutočností), no v závere ho zvyčajne ešte raz v epilógu zrekapituloval antický zbor. Zvyčajne išlo o určitú etickú maximu, určujúcu etický poriadok spoločnosti, napríklad:

- človek má svoje miesto v spoločnosti, nesmie sa vyvyšovať nad bohov (Niobé),
- človek sa nemôže vyhnúť osudu (Oidipus),
- ľudské zákony sú podriadené božským (Antigona),
- niektoré etické problémy sú neriešiteľné ľudskými zákonmi (Orestes) a podobne.

Takáto ucelená scéna záverečného zhrnutia v hre *Cesta dlhého dňa do noci* fyzicky chýba. V textovom podklade hry O'Neill opúšťa Tyronovcov práve vo chvíli, keď rodina sleduje zdrogovanú Mary pri jej záverečnom dialógu s minulosťou. Je pod vplyvom morfia, nemá už žiadny kontakt s prítomnosťou a na umocnenie tohto dojmu ju O'Neill symbolicky oblieka do odevu jej (vtedy šťastnej) mladosti – do svadobných šiat.

Dramatik hru na rozdiel od antických tragédií ukončuje *in medias res*. V hre *Cesta dlhého dňa do noci* (odhliadnuc od Maryinho záverečného delirického monológu) žiadna zo psychicky „príčetných" postáv v závere nevysloví prehovor a dokonca ani jedinú repliku, ktorá by dodatočne dosvedčila komplexné pochopenie a uchopenie významu uplynulých udalostí. Hra tak pôsobí „neukončene", bez pocitu určitého záveru, vypointovania príbehu.

Jediná Mary v drogovom opojení naznačuje: „Čo to len hľadám? Viem, že som niečo stratila [...]. Niečo, čo súrne potrebujem [...]. Bez čoho by som umrela." (O'Neill, 1968, s. 172) Táto replika zrejme vyznieva zámerne dvojzmyselne; autor však jej interpretáciu nijako neuľahčuje a plne ju prenecháva divákovi. Autor teda divákom nedáva ani tie minimálne indície, aké zaznievajú napríklad z hry jeho veľkého literárneho vzoru A. Strindberga, ktorý slovami jednej z postáv hry *Sonáta príšer* hovorí: „Ale ja viem zastaviť čas v jeho behu – viem zahnať minulosť a odčiniť, čo sa stalo; ale nie podplácaním, nie vyhrážaním – lež utrpením a ľútosťou." (Strindberg, 1988, s. 75) Táto scéna pôsobí dojmom určitého odkazu pre divákov, zdôrazňuje autorov pohľad na riešenie problému. Rovnako na diváka pôsobí záverečná

pohrebná reč pri hrobe Willyho Lomana v hre *Smrť obchodného cestujúceho.* Uzatvára dej a sumarizuje hlavné maximy, poznanie získané z hry.

V dôsledku zdanlivo chýbajúcej záverečnej scény sa však zdá, že utrpenie postáv v O'Neillovej hre dokonca ani nie je očistné a svet sa ním nedostáva do rovnováhy, tak ako to bývalo v klasických tragédiách. Záver hry na rozdiel od klasických tragédií akoby neponúka nádej ani možnosť víťazstva, len modernisticky nekonečné odsúdenie na trýznivé blúdenie v kruhu beznádeje.[52] Preto sa na prvý pohľad zdá, že nedochádza ani k sprostredkovaniu nejakého univerzálneho, nadčasového posolstva, ktoré predsa predstavuje samotnú podstatu tragédie.

Mnohí kritici (napríklad M. Anderson[53]) takýto chýbajúci odkaz hry považujú za neprijateľný s ohľadom na základné poslanie tragédie, ako aj literatúry vôbec. Načo by slúžilo dielo, ktoré by len mapovalo sériu ľudských zlyhaní a pádov? Domnievame sa, že práve tu je ukryté O'Neillovo skryté posolstvo. Autor ho však nepodsúva *expressis verbis*, ale spolieha sa, že divák jeho záverečný odkaz pochopí, teda ten, kto sa po vzhliadnutí hry poučí a zlepší, nie je nutne jednou z postáv (tento interpretačný moment ponecháva autor len v potenciálnej, špekulatívnej podobe), ale je to práve divák. Preto autor potrebuje aj kontrastnú postavu staršieho brata Jamieho, ktorý síce celú situáciu vníma aj v prepojení na minulosť, no odsudzujúco, bez súcitu a pochopenia a natoľko odosobnene, že ani nedokáže situáciu komentovať vlastnými slovami, len parafrázovaním lacno vyznievajúcich veršov dekadentných básnikov a príznačne, v duchu svojej poslednej repliky, „so svojimi veršami mizne v diaľke, sám, nárekom budiac súcit – v iných snáď..." (O'Neill, 1988b, s. 191). Príznačne vyznieva aj jeho poznámka „...nemienil som sa vracať tak ďaleko do minulosti" (O'Neill, 1988b, s. 182). Práve to je jediný spôsob, ako pochopiť celú šírku príbehu rodiny Tyronovcov, no zjavne práve to nemá Jamie v pláne.

Postava Jamesa preto vyznieva ako varovanie, ako negatívny príklad nepochopenia všetkých súvislostí, pred ktorým hra varuje. Ani otec Tyrone v závere hry neobsiahne celú jej myšlienkovú perspektívu, keď ako príčinu stavu vecí opakovane označuje len „ten prekliaty

[52] V žánrovej analýze sa primárne nezaoberáme vplyvom americkej a anglickej moderny na O'Neillovu tvorbu, no aj táto, samozrejme, má na jeho písanie vplyv. V období, keď vznikajú jeho hry, je populárne písanie štýlom „prúdu vedomia", využívajúce psychologický podklad literárneho textu a aj ďalšie prvky moderny, napríklad otvorený koniec bez verbálne formulovaného záveru.
[53] Ako upozorňuje J. Pašteka (1976, s. 212-225).

jed“ (O’Neill, 1988b, s. 191). Práve v tomto bode je však divákovi už celkom zrejmé, že morfium je len krátkodobým a slabo účinným utišujúcim prostriedkom na hlbokú a v minulosti zakorenenú citovú traumu celej rodiny a že problém nemožno zvaľovať len na samotné morfium, ale riešenie musí byť zásadné a osobne angažujúce každého člena rodiny, ak vôbec má mať nádej na úspech.

A práve v tom spočíva **O’Neillov experiment**: hoci v mnohých formálnych ohľadoch kopíruje prvky klasickej tragédie až pedantérsky, uchopenie záverečného odkazu hry ponecháva plne na divákovi. Možnú orientáciu len naznačuje – azda nie je náhoda, že jedným z posledných slov hry sú práve slová „minulosť“ a „šťastie“. Hoci táto hra je závažná svojím obsahom a pre niekoho možno až depresívna, je hrou o hľadaní šťastia, ktoré spočíva vo vyrovnaní sa s minulosťou, v pochopení, že každá z postáv koná presne tak, ako konať musí v kontexte s celým „osudom“ rodiny, poznačenom primárne otcovým hodnotovým systémom. V podtexte však rezonuje aj druhotné posolstvo hry – odsúdenie materializmu a primkýnania sa k materiálnym veciam (charakteristické najmä pre Tyrona a Mary) namiesto budovania hodnôt a vzťahov. Tým, ako zdôrazňuje M. Lukeš, hra nadobúda nový spoločenský interpretačný kontext (1979, s. 117).

O’Neill teda interpretáciu didaktického posolstva hry ponecháva na divákovi. Takýmto autonómnym uchopením hry sa divák paradoxne dostáva naspäť, k úvodnému, takmer melodramaticky vyznievajúcemu povzdychu Mary o tom, že „sme tým, čo z nás spravila minulosť a minulosť nás nepustí“. Tentokrát na základe všetkých zažitých udalostí a uvedomených súvislostí však toto tvrdenie dialekticky nadobúda tragickú váhu. V extraliterárnom kontexte je ono „vyrovnanie sa s minulosťou“ a poučenie z jej chýb práve to, čo sám autor dosiahol napísaním tejto hry.

Vieme, že O’Neill dokonale ovládal štruktúru antickej tragédie, a preto nemožno považovať tento jeho spôsob zakončenia jeho osobne najvýznamnejšej hry za náhodu, ale za cielený úmysel. J. Pašteka hodnotí poslanie O’Neillových hier rovnako: jeho cieľom bolo „...dať človeku čo najemocionálnejšie precítiť tragický záchvev nad protikladmi života a priepasťami bytia, ale nezhodiť ho pritom dolu, do bezodna záhuby, ničoty, absurdna“ (Pašteka, 1963, s. 472), v ktorej by sa ocitol, pokiaľ by zo zobrazovaného deja nevyplývalo nijaké pozitívne posolstvo. Toto posolstvo však autor neformuluje, ale núti diváka precítiť a pochopiť hru tak, že k tomuto posolstvu dospeje samostatne. Aj na inom mieste Pašteka zdôrazňuje pozitívny

odkaz O'Neillových hier: „Aj napriek tomu, že dramatik pracuje s pesimistickými a deprimujúcimi témami – nie je ekvivalentom depresívnosti. Tragickosť neubíja, ale ‚povznáša´; dramatický autor pomocou príbehov utrpenia a záhuby rozbíja úzky obzor individuálnej ľudskej existencie – a pomáha divákovi alebo čitateľovi hlbšie preniknúť a obsiahlejšie pochopiť život v jeho všeľudskej podstate." (Pašteka, 1963, s. 472) Podobne ako záver klasických a dokonca aj shakespearovských tragédií, aj záver hry *Cesta dlhého dňa do noci* dáva **možnosť víťazstva**. Kým Sofokles však tento pocit víťazstva vytvára bezprostredne, na základe svedectva veľkosti a heroizmu hlavnej postavy, O'Neill ho ponúka len podmienečne. „Jeho" tragédia (aj zážitok *katarzie*) je možná len vtedy, ak divák vyplní všetky biele miesta tyronovského príbehu, ak správne pochopí všetky subjektívne a objektívne súvislosti. Záverečná scéna *Cesta dlhého dňa do noci* tak funguje na podobnom princípe ako *Čakanie na Godota* – naznačuje negatívny príklad, katastrofický scenár, paralýzu všetkých postáv, pričom necháva otvorené, či tento jav (spolu s divákom) pochopia a poučia sa z neho.

Na základe týchto záverov si môžeme položiť dve záverečné otázky: Ako uchopiť O'Neillovho tragického hrdinu? A ako uchopiť O'Neillovu tragédiu? Požičajme si niektoré formulácie od R. B. Sewalla, autora štúdie *The Tragic Form* (1959). Sewall tvrdí, že moderný, respektíve „nadčasový" tragický hrdina, podobne ako kozmos, na ktorý nazerá, je paradox a mystérium:

- Nie je potomkom Boha, skôr pozemským tvorom (child of earth);
- Nie je hračkou v rukách osudu, ale nie je ani celkom slobodný;
- Je rovnako tvoriteľom (creator), ako aj tým, ktorého vytvárajú (creature);
- Je „osudovo" slobodný a „slobodne" viazaný osudom;
- Prijíma „fakt viny", hoci tajne dúfa v „sen o nevinnosti" (dream of innocence);
- Žiadnu z týchto pozícií nikdy celkom neopustí;
- Je postihnutý vlastnou protirečivosťou, ako aj protirečivosťou sveta;
- Zmieta sa medzi zdravým rozumom a vlastnou, „chorou" mysľou;
- Uvedomuje si spravodlivé, ale nevymožiteľné požiadavky seba a sveta okolo (within and without), berie na vedomie „nemorálnosť" svojej morálky a trpí vedomím vlastnej nekonformnosti. (Sewall, 1991, s. 177)

Rovnako „o'neillovský" tragický hrdina:

- Nie je potomkom Boha, skôr pozemským tvorom (respektíve, pravým opakom, vydedencom lepšej spoločnosti; potomkom (respektíve príbuzným) chudobných prisťahovalcov);
- Nie je hračkou v rukách osudu (James Tyrone sa snaží poraziť nadobudnutú puritánsku morálku), ale nie je ani celkom slobodný (aj napriek jeho úsiliu určuje osud všetky jeho rozhodnutia a skutky);
- Je rovnako tvoriteľom (napríklad vlastných hodnotových priorít) ako aj tým, ktorého vytvárajú (je nimi ovplyvnený, často aj proti svojej vôli);
- Je „osudovo" slobodný a „slobodne" viazaný osudom (emigrácia rodičov/starých rodičov predurčila isté línie jeho/ich života, no tieto si už ďalej každý formuje sám);
- Prijíma „fakt viny" (James sa snaží Mary pochopiť; Mary sa snaží pochopiť Jamesa, deti sa snažia pochopiť rodičov a naopak), hoci tajne dúfa/jú v „sen o svojej nevinnosti";
- Žiadnu z týchto pozícií postava/postavy nikdy celkom neopustí/neopustia;
- Postavy sú postihnuté vlastnou protirečivosťou (verbálne na mnohých miestach korigujú vlastné vyhlásenia), ako aj protirečivosťou sveta;
- Zmieta/jú sa medzi zdravým rozumom a vlastnou „chorou" mysľou (ovplyvnenou alkoholom, morfiom);
- Uvedomuje/jú si spravodlivé, ale nevymožiteľné požiadavky seba a sveta okolo (vrátiť čas, zmeniť minulosť), berie/ú na vedomie „nemorálnosť" svojej morálky a trpí/ia vedomím vlastnej nekonformnosti.

A práve konfliktnosť, rozporuplnosť je priam príznačná pre postavy, ktoré vytvára Eugen O'Neill. Aj uchopenie o'neillovskej tragédie možno vyjadriť sériou maxim. Pripomeňme tie, ktoré sformuloval J. Pašteka (1976, s. 203) a ktoré sme uviedli v druhej kapitole tejto práce: 1. *dejovo* v tragédii ide o likvidáciu alebo sebalikvidáciu človeka; 2. *tematicky* o predvedenie najzávažnejších otázok ľudského života v pozitívnom alebo negatívnom zmysle; 3. *ideovo* o naplnenie nadosobnej sudby, predurčujúcej ľudský údel do krajných dôsledkov; 4. *eticky* o indivíduum poznačené tragickou vinou, uvádzajúce jeho i ostatných zoči-voči smrti.

Všetky tieto prvky sa v O'Neillovej poslednej hre napĺňajú:

1. ***dejovo*** v tragédii ide o likvidáciu alebo sebalikvidáciu človeka (tento prvok sa napĺňa len metaforicky, no postavy v závere zažívajú osobnú „katastrofu", stratu zmyslu svojho života „horšiu ako smrť");

2. ***tematicky*** ide o predvedenie najzávažnejších otázok ľudského života v pozitívnom alebo v negatívnom zmysle (hra ich zahŕňa hneď niekoľko, najzávažnejšia je otázka o tom, že je potrebné prekonať minulosť, aby bola možná budúcnosť);
3. ***ideovo*** ide o naplnenie nadosobnej sudby, predurčujúcej ľudský údel do krajných dôsledkov (tento prvok je opäť metaforický, no dokázali sme, že O'Neill ho majstrovsky transponoval do kombinácie spoločenského a biologického determinizmu);
4. ***eticky*** ide o indivíduum poznačené tragickou vinou, uvádzajúcou jeho i ostatných zoči-voči smrti (tragická vina Jamesa Tyrona spočíva v jeho neuvedomovanom zaťažení minulosťou, ktoré ovplyvňuje aj iné postavy).

Záver: Domnievame sa, že po celoživotnom experimentovaní so žánrom tragédie O'Neill práve vo svojej poslednej hre aj vďaka rozporuplnosti postáv, príznačnej pre modernú a „modernistickú" dobu, vytvoril skvelé podmienky na napísanie naozaj veľkej, univerzálnej modernej tragédie. Načrtol a hĺbkovo analyzoval problémy zasahujúce celú ľudskú existenciu bez ohľadu na vek či kultúru: strach z nesprávneho rozhodnutia i spôsob, akým sa postaviť k vlastnej chybe charakteru alebo úsudku. Tieto problémy oslovujú najširšie spektrum divákov, zosilňujú divácke emócie a znásobujú silu príbehu či spomínaný „zážitok tragédie", ktorý zdôrazňujú J. Bryer (1988, s. 7), E. W. Parks (1965, s. 102) a napokon aj sám autor (O'Neill, 1988a, s. 506).

Aj keď O'Neill skôr z osobných, ako umeleckých dôvodov nevyužil dokonale všetky pôvodné formálne znaky tragédie, respektíve ich posunul až na hranice interpretovateľnosti, vynikajúco transponoval variant antickej osudovosti, nevšednosť postáv, spočívajúci v ich hodnotovom registri, slobodu rozhodovania v kľúčovom momente i moment rozpoznania vlastného omylu, *anagnorízy* a získanie univerzálneho poznania do dobových amerických reálií. Tieto momenty rozvil takým kreatívnym spôsobom, že niektorí kritici, bez ohľadu na nepopierateľné melodramatické prvky v hre či absenciu niektorých formálnych prvkov tragédie, zaraďujú túto hru medzi tragédie, prípadne zdôrazňujú jej tragické posolstvo a dopad na diváka.

Aj preto považujeme niektoré závery J. Pašteku o neúspešných pokusoch či takmer nemožnosti v Amerike vytvoriť z amerických tém a hrdinov „vynikajúcu tragédiu" a „splniť požiadavku veľkosti [tragédie]" za, do istej miery, podmienené dobou a literárnou klímou sedemdesiatych rokov dvadsiateho storočia. Pašteka tieto postrehy formuloval takmer tridsať

rokov po uverejnení štúdie A. Millera, v ktorej Miller dostatočne presvedčivo odargumentoval nielen možnosť, ale aj prítomnosť takýchto tém v americkej dramatickej tvorbe, samozrejme, pri splnení základného (aj Paštekom uznávaného predpokladu), že tieto tragédie nezobrazujú človeka priemerného, bezvýznamného, ale tragicky nevšedného, výnimočného a od takejto jeho existencie sa odvíja aj ich ďalší (tragický) dej. A práve to sa podarilo, ako sme dokumentovali v tejto kapitole, v hre *Cesta dlhého dňa do noci.*

4.3 Prvky melodrámy v hre *Cesta dlhého dňa do noci*

Poslednou žánrovou oblasťou, ktorou sa budeme v rámci analýzy hry *Cesta dlhého dňa do noci* zaoberať, je melodráma. Mnohí už citovaní autori upozorňujú, že práve v tejto hre O'Neill prekročil hranice melodrámy. To však neznamená, že melodráma nie je v tejto hre prítomná. Podľa názorov niektorých literárnych kritikov je O'Neill „večným zajatcom pevnosti d'If" (O'Neill, 1988b, s. 24), melodramatickej formy i obsahu. Najvýznamnejšou monografiou na tému spätosti tohto autora s melodrámou je monografia (a početné štúdie) J. H. Raleigha (napríklad monografia *The Plays of Eugene O'Neill*, 1967, súčasťou ktorej je aj štúdia *O'Neill a útek z Chateau d'If*). Preto sa teraz budeme zaoberať tými melodramatickými prvkami, ktoré dotvárajú žánrovú jednotu v hre *Cesta dlhého dňa do noci*.

Melodramatická rovina hry *Cesta dlhého dňa do noci* je pravdepodobne najzjavnejšia v troch oblastiach:

4.3.1 vo vybraných oblastiach povahokresby,
4.3.2 v oblasti jazyka,
4.3.3 v oblasti výstavy deja.

4.3.1 Melodramatická povahokresba

Melodrámy 19. storočia využívali špecifický typ postáv. Pripomeňme postrehy T. W. Hatlena (1975, s. 36-38), ktoré sme podrobne rozpracovali v druhej kapitole. Melodramatickí hrdinovia predstavovali zvyčajne dva extrémne kladné alebo záporné protipóly. Z tejto polarity postáv vyplývala aj základná premisa melodrámy – ľudia sa v zásade delia na dobrých a zlých. Tým sa odlišuje od tragédie (alebo už zmieňovanej filozofie behaviorizmu), ktorá uznáva, že ľudia sú v zásade rovnakí a „dobre" alebo „zle" konajú len v konkrétnej situácii.

Hatlen ďalej uvádza, že melodramatické postavy sú zvyčajne jednorozmerné a ďalej sa nevyvíjajú. Za svojím cieľom idú priamočiaro, bez zvažovania alebo psychologickej komplexnosti. Najskôr konajú, až potom premýšľajú, a preto sa nevyhnutne ocitajú v nevýhodných situáciách: uprostred noci bez svetla, bosí v snehu alebo v osídlach záporných postáv len preto, že výrazne podhodnotili ich charakter a motívy. Aj konanie postáv v melodrámach je jednoduché a ničím výnimočné. Ich túžby sú jednoduché a banálne, pričom obecenstvo sa s objektmi tejto túžby ľahko stotožní.

Túto melodramatickú štruktúru postáv O'Neill opäť využíva novátorským, experimentálnym spôsobom, pri ktorom cielene vzbudzuje mylné divácke očakávania, ktoré vzápätí konfrontuje s novými skutočnosťami a núti diváka meniť svoje počiatočné stanovisko. Melodramatická povahokresba je pre neho iba príslovečným rebríkom, ktorý má divák odhodiť, keď po ňom vystúpi.

Melodramatická povahokresba vychádza z určitej **typologickej strnulosti**, a preto sa ešte pristavme pri vzťahu literárnej kritiky k O'Neillovým postavám v celej jeho tvorbe. Viacerí literárni kritici vyčítali O'Neillovi plochosť a jednostrannosť vytváraných postáv. O'Neill skutočne s obľubou využíval vo svojich hrách opakujúce sa a pre znalcov jeho hier do veľkej miery schematické a predvídateľné typy. M. Lukeš typológii o'neillovských postáv vo svojej monografii venuje rozsiahlu štúdiu: ide o zasnívaných rojkov, lakomých otcov či otčimov, depresívne, dysfunkčné ženy a matky, komických alebo zatrpknutých alkoholikov a dobromyseľné prostitútky so „zlatým srdcom" (Lukeš, 1979, s. 90-123), z ktorých mnohé sa vyznačujú takmer „únavnou stereotypnosťou vonkajšej aj vnútornej podoby" (1979, s. 58). Aj literárni odborníci často vyčítajú O'Neillovi práve málo invenčné, klišéovité postavy, melodramaticky „sklamané životom" a repetitívne postavy námorníkov, lakomcov, opilcov, básnikov, zlyhávajúcich žien či sentimentálnych prostitútok (Wikander, 1998, s. 228).

V hre *Cesta dlhého dňa do noci* je však určitá počiatočná melodramatická schematickosť postáv funkčnou metódou, ktorá prispieva k psychologickej prepracovanosti postáv a zároveň núti diváka kriticky uvažovať nad zdanlivým a skutočným hodnotovým registrom postáv.

Melodramatickosť postáv sa v tejto hre uskutočňuje v niekoľkých rovinách: v rovine počiatočnej predvídateľnosti postáv, ktorú O'Neill dosahuje nominálnym označením postáv (meno otca „Tyrone" v anglickom jazyku signalizuje význam „tyran"; Mary symbolizuje

Svätú Máriu a jej utrpenie, zhoda mien otca a staršieho syna naznačuje ich podobnosť, meno mladšieho syna – Edmund – pripomína romantického hrdinu Edmunda Dantésa z *Grófa Monte Christo*, a dokonca aj meno mŕtveho dieťaťa – Eugen – má symbolické autobiografické prepojenie, no zároveň symbolizuje aj čistotu, nepoškvrnenosť rodinnými hriechmi Tyronovcov). Istá predpovedateľnosť postáv spočíva aj vo využití štvorice pre O'Neillovu tvorbu „typických" druhov postáv:

- zasnívaného a nepraktického idealistu (Edmund),
- cynického opilca a povaľača sklamaného životom (James),
- (zdanlivo) bezohľadného ziskuchtivého materialistu (otec Tyrone),
- dysfunkčnú, v minulosti „zakliesnenú" matku (Mary).

Pokúsime sa však dokázať, že v hre *Cesta dlhého dňa do noci* (v dôsledku dejového kontextu minulosti postáv, no aj v dôsledku ich špecifického, tragického hodnotového rebríčka) nie je možné postavy schematicky deliť na kladné a záporné, „čierne" a „biele" či jednoznačne predpovedateľné, a to ich vymaňuje z klasickej melodramatickej klasifikácie.

Ako príklad poslúži súrodenecká dvojica Edmund a James. Hoci O'Neill pôvodne plánoval sformovať dvojicu bratov ako dramatické protiklady, existuje medzi nimi aj nesporná (a možno aj neplánovaná) podobnosť: cynický pijan James predstavuje akýsi starší, „opotrebovanejší" model zasnívaného rojka Edmunda. Preto nie je možné v duchu melodramatického členenia postáv rozhodnúť, ktorý z bratov je „kladný" a ktorý „záporný" hrdina; v každom z nich ako v čínskom symbole jing a jang sa nachádza aj časť toho druhého. James zažil už nespočetné matkine zlyhania a návrat k morfiu. Možno preto je drsný, cynický, stratil už vieru v zlepšenie pomerov v rodine a dáva to hlasne najavo: matku otvorene nazýva feťáčka. Na inom mieste však prejavuje aj svoju jemnejšiu (hoci stále sebaironizujúcu) stránku, keď prostitútkam recituje ľúbostné verše. V závere sa však opäť prejavuje jeho obmedzená schopnosť súcitu: v scéne, v ktorej sleduje sfetovanú, bláznivo nastrojenú matku, nedokáže prejaviť pochopenie a láskavejšie stránky svojej povahy; opovržlivo jej vmieta do tváre urážky a vyjadrí svoje úplné emocionálne odcudzenie a zavrhnutie matky. Hoci je sám závislý na alkohole, nedokáže matkino zlyhanie pochopiť ani ospravedlniť. Možno preto, že k nej chce vzhliadať ako k ideálu dokonalosti, nedokáže ju vnímať ako nešťastnú, zlyhávajúcu a pomoc hľadajúcu ľudskú bytosť.

Edmund (možno aj v dôsledku správania ostatných postáv, ktoré s ním zaobchádzajú ako s dieťaťom) pôsobí placho, naivne a nedospelo. V jeho túžbe po mori je niečo chlapčenské, nezrelé, jeho poetická, umelecká zasnívanosť je akoby únikom od vážnych problémov, ktoré je potrebné riešiť tu a teraz. Na druhej strane v záverečnej scéne prejavuje oveľa dospelejšie pochopenie pre matkin drogový úlet ako jeho starší, no citovo menej vyzretý či otupený brat James.

Otec Tyrone je z hľadiska melodramatickej povahokresby zdanlivo „najčitateľnejší". Nielen jeho správanie, ale aj meno (Tyrone – tyran) ho melodramaticky predurčuje na istý typ predvídateľného správania. A skutočne, až obsedantným spôsobom zakončuje svoje, inak úprimné rozhovory so synmi, plné pochopenia, moralizátorskými rečami o utrácaní, hodnote dolára a o ich nevďačnosti. Vzápätí však tieto poznámky koriguje, odvoláva, berie späť. Divák je svedkom toho, ako bojuje so svojou povahou a hodnotami, ako veľmi sa (viac či menej úspešne) musí premáhať, aby nebol sám sebou a nesprával sa tak v súlade so svojím puritánskym nazeraním na svet len preto, aby čo najmenej zranil svojich synov. A takýto zápas už celkom uniká melodramatickej matrici. Tyronova neľahká minulosť jeho súčasné správanie dáva do vysvetľujúceho kontextu, a preto nie je ekvivalentný klasickým postavám extrémnych skupáňov, ako bol napríklad Harpagon, Shylock či Scrooge.

Dovoľme si záverečné zhrnutie. Hranice kladnosti alebo zápornosti melodramatického protagonistu sú už v úvode hry veľmi jasne stanovené a motivácia ich konania sa počas hry bez ohľadu na okolnosti zvyčajne nemení. Predpovedateľnosť dramatickej postavy môže zapríčiniť aj jej typologické zaradenie; napríklad ako neohrozený kovboj, chamtivý obchodník či verná manželka, alebo, v prípade hry Eugena O'Neilla, ako lakomec, opilec či rojko. V hre *Cesta dlhého dňa do noci* však O'Neill cielene využil melodramatickú predpovedateľnosť postáv len ako **funkčnú metódu** na vzbudenie prvotných diváckych očakávaní. Vzápätí divákom ponúkol vysvetľujúci kontext, v ktorom sa pôvodný charakter postáv prekvapujúco mení, transformuje a často pôvodným očakávaniam protirečí. Divák je tým nútený korigovať svoj prvotný odhad, prehodnocovať alebo celkom zmeniť svoje očakávania. Naviac, O'Neillove postavy nie je možné posudzovať len podľa toho, čo hovoria (čo môže byť nelogické, protirečivé alebo klamlivé), ale skôr podľa toho, „aké sú". Takáto znásobená optika je príznačná pre mnohé O'Neillove postavy (pripomeňme napríklad Abbie Putnamovú a Ebena Cabota z hry *Túžba pod brestami*, Lavíniu a Orina Mannonových z hry *Smútok*

pristane Elektre a iné). Pomáha vymodelovať psychologicky komplexný, plastický obraz jednotlivca, jeho psychiky a vedomej i podvedomej motivácie jeho konaní.

4.3.2 Melodramatický jazyk hry

Ako prví charakterizovali jazyk melodrámy J. J. Rousseau a D. Diderot (*Encyclopaédie*, 1757[54]), pričom emócie sprostredkúvané v melodráme chápali ako nevypovedateľné, a práve preto veľký dôraz kládli na využívanie neverbálnych výrazových prostriedkov – napríklad na prehnané gestá, hudbu, pohľady, respektíve na duplicitu videného a povedaného.

J. Hrabák v stati *Jednotky jazykové výstavby* (1973, s. 114) podrobne sumarizuje jazyk a štýl a ich vzťah k literárnym žánrom. V období klasicizmu panoval názor, že každý žáner má svoj optimálny štýl, a preto boli určené aj pevné štylistické normy, viazané k žánrom. Verilo sa, že jazyk je „odev pre myšlienku a štýl je strih tohto šatu" (Hrabák, 1973, s. 114). Naopak, v romantizme bola normatívnosť jazyka potlačená v prospech jeho individuálnych autorských variantov. Oboje chápanie roly jazyka však Hrabák považuje za príliš úzke a tvrdí, že „jazykové prostriedky musia byť volené tak, aby čo najpresnejšie vyjadrili autorovu predstavu a jeho vzťah k objektu" (Hrabák, 1973, s. 115). V súvislostiach predkladaného výskumu interakcie žánrových prvkov je preto možné, že v hre s evidentnými tragickými prvkami sa môže vyskytnúť aj melodramatický jazyk. Jeho použitie však nesmie byť samoúčelne zamerané na „lacný" emocionálny (melodramatický) efekt[55], ale skôr na vykreslenie určitej povahovej črty protagonistu, ktorá prispieva k ďalšiemu smerovaniu deja k tragédii.

Nános melodrámy je u O'Neilla výrazný v jazykovej rovine takmer každej jeho hry; využíva patetické formulácie, nadnesený, emocionálne preexponovaný jazyk, dlhé monológy, často obsahujúce celé pasáže básní a citácií, charakteristická je aj určitá neprirodzenosť a štylizovanosť, ako aj redundantnosť dialógov. V hre *Cesta dlhého dňa do noci* sa jazyk postáv vyznačuje **realistickým tónom** (príznačným pre tragédie a drámu ako žáner) a dokonca aj občasným osviežujúco pôsobiacim sarkazmom a iróniou, ktoré emocionálne extrémne nabité scény robia znesiteľnými, prijateľnejšími a realistickejšie pôsobiacimi. V iných scénach

[54] Cit. in BROOKS, M. 1991. *The Moving Image,* s. 67-68.
[55] Máme na mysli klasické realistické výhrady proti antirealizmu melodrámy v zmysle zjavných kontradikcií, nesúslednosti a logických protirečivostí textu alebo voči „pravdivosti zobrazovaného", ktoré zmieňuje napríklad Laundy (Laundy, 1991, s. 18).

však do hry vstupujú aj prvky melodrámy a scény (aj v dôsledku zvoleného jazyka) vyznievajú melodramaticky nadnesene a štylizovane. Napríklad syn Jamie sa v závere hry vyjadruje už len prostredníctvom citátov, čo môže pôsobiť až nedôveryhodne. Na druhej strane takáto „citátovosť" naznačuje jeho úplné emocionálne vyprázdnenie, neschopnosť reagovať na kritickú situáciu akýmkoľvek vlastným príspevkom. V tom práve spočíva rozdiel medzi využitím melodramatického jazyka ako cieľa (v melodráme) a ako nástroja (napríklad v tragédii na sprostredkovanie ďalšieho významu). V tejto časti kapitoly sa pokúsime dokázať, že aj na prvý pohľad melodramatický jazyk má svoje funkčné miesto v skúmanej hre, súčinne prispieva k cielenému tragickému dopadu na diváka a tento nijako neumenšuje.

Jazyk melodrámy sme už priblížili v jednej z predchádzajúcich kapitol, venovaných melodráme. Tento jazyk zodpovedá celkovej schematickej koncepcii melodrámy:

4.3.2.1 zodpovedá postave, ktorá ho používa (čiže kladné postavy sa vyjadrujú „kladným", príjemným, ústretovým spôsobom; záporné postavy využívajú drsný, priamočiary a vulgárny spôsob; to zároveň dotvára efekt „čierno-bielych" postáv, ktoré sa ďalej nevyvíjajú);
4.3.2.2 vyznačuje sa určitou duplicitou (napríklad pre väčší emocionálny dopad na diváka dochádza k opätovnému prerozprávaniu videného deja, k opakovaniu replík, ktoré ich má zdôrazniť a podobne;
4.3.2.3 vyznačuje sa určitou neprirodzenosťou, štylizovanosťou, prípadne citátovosťou (pripomeňme dialóg v hre *La-peyrouse*), premietajúcou sa aj do neprirodzene dlhej stavby monológov a replík. V nasledujúcej kapitole preskúmame tieto oblasti jazyka melodrámy podrobnejšie.

4.3.2.1 Melodramatická „adekvátnosť" jazyka

O'Neill vo svojej finálnej hre zobrazuje postavy z problematickej spoločenskej vrstvy. James Tyrone ako bývalý herec patrí k nižšej vrstve, jeho finančný úspech ho však posúva medzi vyššie vrstvy americkej spoločnosti, reprezentované napríklad zbohatlíckym susedom Harkerom. On sám sa však necíti ako aristokrat, stále má pocit chudoby, čo dokazujú jeho nákupy z druhej ruky, kabát obnosený na samú mieru jeho použiteľnosti či sídlo, pôsobiace „lacným" dojmom. Napriek tomu pôsobí dojmom vzdelanca; knihy v knihovničke, ktoré

zrejme zakúpil a prečítal, dokazujú, že je sčítaný a svedčí o tom aj jeho jazyk: je súčasný, bez vulgarizmov, no miestami vyumelkovaný, s občasnou citátovosťou.

Jeho dvaja synovia však patria k zrejmým vydedencom z lepšej spoločnosti: James je neúspešný herec a povaľač, čo dokazuje aj jeho jazyk: pripomeňme scénu, v ktorej matku nazýva feťáčka, prostitútku „tučná sviňa“ a podobne. Edmund predstavuje opak svojho brata: zasnívaný rojko s literárnymi ambíciami, vyjadrujúci sa vzletným, poetickým jazykom. Opäť pripomeňme známu scénu z hry, ktorú sme neskrátenú uviedli na strane 106. V nej vykresľuje svoje zážitky z plavby na mori. Práve určitou nadnesenosťou a patetickosťou hraničiacou až s melodramatickosťou tohto preslovu O'Neill vytvára dojem Edmundovej výnimočnosti, noblesnosti a romantizmu (kontrastujúcim s Jamesovou vulgárnosťou a otcovým materializmom), súzvučného s podobne rezonujúcim vzletným romantizmom grófa Monte Christa. Podobne ako Monte Christo, aj Edmund v tejto hre predstavuje toho, kto sa nezaslúžene ocitá uprostred udalostí, ktoré nemohol ovplyvniť, no musí za ne znášať všetky dôsledky. Vieme, že ide o O'Neillovu „najvyretušovanejšiu“ postavu, a práve v tom niektorí kritici „počujú“ jej melodramatické tóny.

Aj Mary predstavuje trochu schématický typ dysfunkčnej ženskej postavy, ktorý O'Neill opakovane využíval už vo svojich predchádzajúcich dielach. Ako sme to podrobne rozpracovali v štúdii *Dysfunkčnosť ženských postáv v divadelných hrách Eugena O'Neilla* (2004), autor si pre svoje hry vyberá ženy, ktoré nie sú schopné plnohodnotne existovať ako matky, partnerky, manželky či dcéry: sú to prostitútky (Anna Christie, Jossie), ženy nerozhodné, manipulatívne, večne nespokojné (Ruth Mayová, Nina Leedsová) a dokonca mamonárky a vrahyne vlastných detí (Abbie Putnamová).

Ani Mary Tyronová nie je schopná plniť svoju rolu matky a manželky. Do manželstva vstupuje až žalostne nepripravená ako hýčkané dieťa rozmaznávajúceho otca, ktoré nikdy nemuselo o nič usilovať. Berie si svoju celkom prvú lásku, pohľadného herca a idol dievčenských srdc (o ktorého opäť nemusí usilovať, keďže sa do nej zaľúbi sám). Pre jej život je preto typická **pasivita**: Mary všetko dostala hneď a príliš ľahko, k žiadnej etape svojho života nemusela pristúpiť aktívne, rozhodne či o ňu zápasiť. Aj preto je jej zlyhanie viac ako očakávateľné. Rovnako jazyk matky Mary je príznačný jej charakteru. Hoci na rozdiel od svojho manžela a synov nemá nič spoločné so svetom divadla alebo písaného slova, pre jej spôsob vyjadrovania je tiež príznačná určitá **melodramatická schematickosť**, tentokrát však

spôsobená jej pasívnym prístupom k životu. Až pričasto využíva trpný rod, hovorí o tom, čo jej život či minulosť „vykonala“, čo z nej „urobila“ a takýto „trpný“ spôsob veľmi dobre zodpovedá jej postave. Zároveň ju však do istej miery robí schematickou, predpovedateľnou.

Špecifikami jazyka otca Tyrona sme sa už zaoberali v predchádzajúcej podkapitole, venovanej nemožnosti rozdeliť postavy v tejto hre na kladné a záporné. Aj jeho jazyk, presýtený moralizátorskými sentenciami a citátmi z klasických diel, sa zvyčajne týka márnivosti či nevďaku detí (ktorým sa budeme venovať v nasledujúcej podkapitole), určitým typizovaným spôsobom dokresľujú jeho povahu.

4.3.2.2 Melodramatická štylizovanosť jazyka

Melodramatická štylizovanosť jazyka opätovne vyplýva z celkového melodramatického uchopenia postáv. Postavy melodrám sa nevyjadrovali prirodzene, ale nadnesene, čím sa pokúšali vzbudiť dojem svojej ušľachtilosti, vzdelanosti a iných povahových či osobnostných čŕt, no toto úsilie (pre racionálne uvažujúceho diváka) vyznievalo nepravdivo, nedôveryhodne. Na zintenzívnenie cieleného dojmu si melodramatické postavy mohli vypomáhať citátmi známych diel, biblie a iných všeobecne známych sentencií. Práve tento aspekt jazyka využíva aj O’Neill, no opäť len ako funkčný nástroj na dotvorenie psychologicky komplexných postáv. Ako to dosahuje?

Práve melodramaticky nadnesený jazyk O’Neill cielene buduje istou umelosťou, strojenosťou či citátovosťou replík. Napríklad pre jazyk otca Jamesa Tyrona je príznačná (podobne ako pre jazyk postavy Cornelia Melodyho v hre *Dotyk básnika*) opakujúca sa štylizovanosť, strojenosť, ktorá je vyvolaná nadmerným citovaním zo známych diel. Tento bývalý herec si neustále vypožičiava moralizátorské repliky z W. Shakespeara či z Biblie, čo môže vyvolávať prvotný dojem, že chce ostentatívne dokazovať svoju pohotovosť a sčítanosť.

Ešte častejšie cituje zatrpknutú poéziu Algernona Ch. Swinburna a Dante Rosettiho jeho starší syn James. Mladší Edmund si „vypomáha“ citovaním melancholickej poézie básnika 19. storočia Ernesta Dawsona či cynizmom Charlesa Baudelaira. Je pravda, že výpožičky sa objavujú aj v moderných dramatických dielach; frekvencia citátov, akú zvolil pre svoju hru

O'Neill však na súčasného diváka pôsobí štylizovane a neprirodzene, a preto tejto hre aj mnohí kritici vyčítali prítomnosť melodrámy.

Je však potrebné si uvedomiť významnú skutočnosť. Všetci protagonisti hry *Cesta dlhého dňa do noci* sú priamo či nepriamo spojení s divadlom. Už sme sa zmienili, že otec Tyrone býval známym hereckým idolom v melodráme o Grófovi Monte Christo a niekoľko úloh si v tejto hre po neúspešných štúdiách zahral aj jeho syn James. Aj Edmund je náruživý čitateľ a amatérsky básnik a dokonca sám píše pre miestne noviny, a preto je prirodzené, že ich repliky sa často vzťahujú k divadelným rolám a postavám. Štylizovanosť ich diskurzu teda divák nepociťuje ako zbytočne melodramaticky nadnesenú, ale ako účinne dotvárajúcu „mierne teatrálnu" povahokresbu protagonistov.

Určitá prozaická strnulosť O'Neillovho dramatického textu v hre *Cesta dlhého dňa do noci*, ako aj nadnesená, takmer melodramatická štylizovanosť diskurzu postáv preto, v rozpore s názormi niektorých dramatikových súčasníkov a kritikov, nie je vždy jeho dramatickou slabinou. Štýl vyjadrovania postáv dokresľuje ich charakter, postoj k životu a najvnútornejší spôsob bytia. Nemožno im vyčítať strojenosť a citátovosť, rovnako ako nemožno vyčítať postave z podsvetia väzenský argot. Taktiež nemožno postave Mary vyčítať melodramaticky pasívne slovné obraty; Mary *je* melodramatická, tak ako *je* pasívna voči životu. Jazyk melodrámy je preto v tejto hre nespochybniteľne prítomný. Pre O'Neilla je to však len **funkčný formálny nástroj**, ktorým spracováva tému svojej najintímnejšej hry a dosahuje žiadaný vplyv na diváka.

4.3.2.3 Melodramatická duplicita a duálnosť jazyka

Mnohých divákov a literárnych kritikov už určite upútal jazyk súčasných telenoviel (moderných ekvivalentov klasických melodrám), ktorý pôsobí dojmom určitej repetitívnosti a zbytočnej duplicity videného a počutého. Dramatická rovina je potlačená na úkor verbálnej. Tým sa (melodramatickým spôsobom) dosahuje maximálne zintenzívnenie zážitku, ktorý sa divákovi podsúva ako hotový, slovne sformulovaný. Aj preto sa telenovely považujú za sprofanovaný, nekvalitný a „nižší" žáner, ktorý diváka osobnostne ani intelektuálne nijako neobohacuje.

Tragédia počíta s intelektuálnou kapacitou diváka – tragické vyplýva z deja a nie je potrebné ho docieľovať či inak umocňovať dodatočnými verbálnymi prostriedkami. Súvisí to aj s jediným vrcholom tragédie. Opakovanie by protirečilo požiadavke jediného, emocionálne silného klimaxu v tragédii, no celkom zodpovedá viacerým vrcholom prežívaného zážitku v melodráme, respektíve v telenovele.

Práve duplicitu replík či opakované prerozprávanie videného mnohí kritici priraďujú k slabým stránkam O'Neillovho štýlu, respektíve k tomu, čo ho delí od „veľkej tragédie". M. H. Wikander, odvolávajúci sa na analýzu ďalších renomovaných literárnych kritikov, napríklad upozorňuje, že „O'Neill nedramatizuje, ale opisuje, neustále sa spoliehajúc na metódy románopisca. V jeho hrách sa nachádza množstvo [duplicitného] materiálu, ktorý sa na javisku nikdy neobjaví, a dokonca ak sa aj materiál v zátvorkách eliminuje, dialóg je nedramatický a deskriptívny." (Wikander, 1998, s. 220)

Začnime zmieneným materiálom v zátvorkách, ktorý v O'Neillových hrách navodzuje podstatnú mieru melodramatickosti. O'Neillove režisérske poznámky sú plné emócií, hercovi nenechávajú takmer žiadny priestor na samostatné uchopenie roly a mnohé z nich sú, ako naznačuje Wikanderov postreh, neinscenovateľné, nefunkčné a na scéne sa nikdy nedostanú k divákovi. O'Neill napríklad uvádza, ako sa Mary Tyronovej „na tvári zračí zatvrdilý (sic.) odpor" (O'Neill, 1968, s. 41), „hovorí s dievčenskou vážnosťou", pričom sa jej na tvári zjavujú „pôvabné hanblivé rozpaky" (O'Neill, 1968, s. 17), alebo opisuje mladšieho syna Edmunda, ktorý „šípi zlo" (O'Neill, 1968, s. 39). Tieto poznámky pôsobia ako vystrihnuté z melodrám 19. storočia, v ktorých sa často režiséri uchyľovali k symbolickému stvárneniu textu typizovanými, prehnanými gestami: vyznanie lásky stvárňovali pokľaknutím herca a priložením ruky na srdce, údiv prekvapeným výrazom a priložením rúk k tvári a podobne.

Možno však autorovi dlhujeme malé vysvetlenie. Z pohľadu dnešného diváka či režiséra možno takýto typ poznámok považovať za zastaraný a nefunkčný, čiže za akúsi „**chybu" autora**, ktorá však pôsobí funkčne, ak zohľadníme extraliterárne okolnosti vzniku jeho diela. Nie je známe, nakoľko si O'Neill uvedomoval neinscenovateľnosť svojich režijných poznámok, no ako skúsený dramatik mal určite na sklonku svojej kariéry skúsenosti s technickými aspektmi inscenácie divadelnej hry. Inscenácia mnohých jeho hier, ako uvádzame v prílohe B, sa často z ekonomických či spoločenských dôvodov uskutočnila aj

niekoľko rokov po ich napísaní či prvom knižnom vydaní. Preto je práve v prípade hry *Cesta dlhého dňa do noci*, ktorú autor plánoval zverejniť až dvadsaťpäť rokov po svojej smrti, a to výlučne v knižnej podobe[56], pravdepodobné, že vysvetlenie využitia „novelistických" a na scéne nerealizovateľných prvkov má prozaický dôvod v spôsobe, akým chcel svoje hry predložiť čitateľom a v žánrovej klasifikácii hry to nezohráva podstatnú úlohu. To je však len formálna stránka melodramatizmu hry.

V iných aspektoch hry melodramatickosť napomáha k vytvoreniu emocionálne preexponovaných, avšak „skutkovo" pasívnych postáv. O'Neillovi hrdinovia „prisahajú so smutnou zatrpknutosťou", „obviňujúcou kajúcnosťou" (O'Neill, 1968, s. 49), „rezignovanou bezmocnosťou" (O'Neill, 1968, s. 31) či „obviňujúco vybuchujú" (O'Neill, 1968, s. 45). Podobný štýl jazyka dnes pôsobí zastarane a pripomína skôr jazyk takzvaných „románov pre ženy", populárnych práve v štyridsiatych rokoch dvadsiateho storočia (keď hra vzniká), alebo práve jazyk melodrám z deväťnásteho storočia (z ktorého autor vychádzal na začiatku kariéry).

Na druhej strane je potrebné zobrať do úvahy, že autor sa snažil vykresliť špecifickú rodinu, ktorá bola s melodrámou bytostne spätá: nezabúdajme, že James Tyrone bol bývalý herec, ktorý celé desaťročia stereotypne stvárňoval postavu grófa Monte Christo, a že niečo z melodramatickej dikcie tejto klasickej melodrámy nezámerne, ale nevyhnutne priľnulo k jeho spôsobu vyjadrovania. Rovnako Tyronov syn James okúsil divadelný život, keď krátko stvárňoval jednu z postáv v otcovej hre.

Práve preto je ich preexponovaný jazyk, ako i emocionálne výkyvy hodnoverné a pre diváka prijateľné (na rozdiel od hier *Čudná medzihra* či *Smútok pristane Elektre*, v ktorých sa melodramatickým jazykom vyjadrujú aj postavy, ktoré s melodrámou nemajú nič spoločné: vojaci a obchodníci (Ezra Mannon) či dokonca vedci (Ned Darrell a profesor Leeds). V tom je zrejmý posun, ktorý O'Neill počas svojej tvorby urobil. Kým v jeho skorších hrách melodráma vstupuje do tragédií ako relatívne **rušivý prvok**, v hre *Cesta dlhého dňa do noci* je plne **funkčná a prínosná** pri vykreslení postáv, celkové vyznenie ktorých je psychologicky hodnoverné a presahuje zážitok z postáv klasickej melodrámy.

[56] Tento typ dramatického textu sa označuje aj ako „knižná dráma" alebo „closet drama" (Hrabák, 1973, s. 311; 334).

V hre sa príležitostne vyskytuje aj melodramatická duplicita replík a konania postavy (čiže zdanlivý ústup z racionalistických pozícií). Je prítomná napríklad v monológu Mary Tyronovej v treťom dejstve hry, pri ktorom Mary odchádza do izby na poschodí po svoju dávku morfia a sama sebe hovorí: „...Musím ísť hore. Nevzala som si dosť. Keď človek začne znova, nepozná už správnu dávku.“ (O'Neill, 1968, s. 72)

Keďže divákovi je už z viacerých predchádzajúcich dialógov (ako i z opätovného úsilia otca a synov udržať matku ďaleko od hosťovskej izby na poschodí) opakovane jasné, že táto izba slúži Mary ako útočisko, keď si chce vziať morfium, monológ vyznieva redundantne a O'Neill vyjadruje slovne to, čo by možno lepšie vyznelo v dramatickej rovine. Aj napriek nespornej štylizovanosti O'Neillových dialógov má však jazyk jeho postáv zvláštny šarm a výrazne dokresľuje načrtnuté postavy. Osamotená Mary, rozprávajúca sa sama so sebou, je pre diváka prijateľná a hodnoverná a zdanlivá „zbytočnosť“ jej repliky obohacuje divácke precítenie jej samoty a izolácie. Všíma si to aj literárny kritik, ktorý protirečí M. H. Wikanderovi a vyzdvihuje O'Neillov jazyk, predovšetkým jeho „...majstrovský dialóg, [ktorý] pripomína pohyb temperamentného žrebca; neobsahuje jediný zbytočný pohyb, všetko smeruje k vopred vytýčenému cieľu, no zároveň podvedome prezrádza bohatosť a rôznorodosť životnej energie, ktorá akoby nesmerovala k nijakému konkrétnemu cieľu, zjavuje sa iba ako odraz nevyčerpateľnej mnohorakosti“ (Hofmannsthal, 1970, s. 251). Ako však spresníme v ďalších častiach tejto kapitoly, melodramatický jazyk slúži O'Neillovi iba ako metóda pri vykresľovaní charakteristiky a psychologického rozpoloženia postáv.

Iným aspektom O'Neillovho jazyka v tejto hre je istá **dvojznačnosť** jeho interpretácie. Ako sme už naznačili, melodramaticky nadnesená emotívnosť a patetickosť jazyka O'Neillových protagonistov v jeho poslednej hre nie je zacielená na bezprostredný emocionálny zážitok ako v klasickej melodráme, ale integrovane dotvára spôsob myslenia a konania postáv, smerujúceho k záverečnému emocionálnemu zážitku. Melodramatickosť replík napríklad vynikajúco dokresľuje pasivitu a rezignáciu Mary Tyronovej voči životu. Keď Mary uvažuje o minulosti, fatalisticky ju chápe ako všemocnú „kliatbu“ či silu, ktorá má nad rodinou zvláštnu, akoby mystickú moc:

> TYRONE: Mary! Preboha, zabudni na minulosť!
> MARY: (*Pokojne objektívne.*) Prečo? Ako by som mohla? Minulosť je prítomnosť. A je to aj budúcnosť. Všetci sa jej pokúšame uniknúť, ale život nás nepustí. (O'Neill, 1968, s. 57)

Ako však interpretovať takúto scénu? Podobná séria replík by mohla odznieť v ktorejkoľvek klasickej melodráme devätnásteho storočia: obsahuje patetické zvolania, rétorické otázky i deklamácie „veľkých“ životných právd. Záleží len na režisérovi, ako umelecky stvárni túto scénu – či triezvym, racionálnym (tragickým) spôsobom, v ktorom Mary formuluje ťažko nadobudnuté životné poznanie, alebo ako melodramatickú, emóciami nabitú scénu ekvivalentnú výjavom z moderných telenoviel. Vyznenie takýchto scén O'Neill opäť ponecháva na miere divákovho emocionálneho a intelektuálneho stotožnenia sa so sledovanou postavou.

J. Hrabák diskusiu o štýle dramatického jazyka uzatvára takto: „...chápanie slohu ako výberu a kombinovania informácií je tesne späté s pojmom tvorivej metódy, ktorú môžeme charakterizovať ako špecifickosť spisovateľovho videnia sveta, t.j. ako spôsob, akým odhaľuje a zobrazuje vzťah človeka k životu.“ (Hrabák, 1973, s. 116) Časť z každej O'Neillovej postavy je melodramatická, a práve preto autor necháva na hranici melodrámy balansovať aj ich jazyk.

4.3.3 Melodramatická výstavba deja

Hlavným identifikačným znakom melodrámy, ako sme uviedli v kapitole 2.2, je predpovedateľnosť postáv a deja, ktorú sa autori melodrám snažili vykompenzovať **senzačnosťou** a **napínavosťou**. Preto integrovali do deja viaceré extrémne dejové zápletky, ktoré mali udržiavať divákovu pozornosť. V klasických melodrámach konca 19. storočia išlo zvyčajne o vynútený sobáš, útek, únos, stroskotanie na pustom ostrove (ako v hre *Gróf Monte Christo*, ktorej hlavnú postavu dlhé roky stvárňoval O'Neillov vlastný otec i postava Jamesa Tyrona), odhalenie utajeného dieťaťa, súrodenca či manžela, považovaného za mŕtveho. Mnohé z týchto trikov na udržanie diváckej pozornosti, v anglickej terminológii označovaných ako *cliffhangers*[57], využívajú aj súčasné ekvivalenty klasickej melodrámy, populárne telenovely. Na rozdiel od kompaktnosti tragédie, ktorá sa odvíja od jediného emocionálneho a dejového vrcholu, má melodráma viacero za sebou nasledujúcich senzačných vrcholov.

[57] „Cliffhanger“ – v angl. jazyku doslova ten, kto visí z útesu. Narážka na senzačnosť deja. Termín tiež označuje spôsob zakončenia dielu v seriáli uprostred najnapínavejšej scény, aby bol divák nútený sledovať aj nasledujúci diel.

Dejová štruktúra hry *Cesta dlhého dňa do noci* je na prvý pohľad jednoduchá a zdanlivo predpovedateľná, keďže sa odvíja od dvoch základných problémov – matkinej závislosti a synovej tuberkulózy. Väčšina divákov pravdepodobne očakáva potvrdenie alebo vyvrátenie Maryinho návratu k drogám a potvrdenie Edmundovej diagnózy. V hre sa až do posledného dejstva nenachádzajú žiadne zo zmieňovaných extrémne senzačných udalostí (únos, stroskotanie), no O'Neill sa senzácií celkom nezrieka. Maryino „strašné tajomstvo" (drogová závislosť), ako aj úporná (a pomerne nepochopiteľná) snaha zatajiť ho pred mladším synom (dokonca v čase, keď už navštevoval prípravku) či smrteľná hrozba Edmundovej choroby (tuberkulóza, vyskytujúca sa napríklad aj v typickej melodráme V. Huga *Dáma s kaméliami*) majú nános určitej senzačnosti. O'Neill však púta divákovu pozornosť inými prostriedkami – postupne odkrýva nielen „senzačnú" minulosť všetkých postáv (otcovu divadelnú minulosť, smrť druhorodeného dieťaťa a matkinu závislosť), ale najmä spleť skrytých psychologických motívov v ich konaní, ktoré spoločne rezultujú v záverečnej scéne, metaforicky alternujúcej antickú katastrofu.

Senzačnosť v tejto hre preto nespočíva vo fantastických, „adrenalínových" dejových zvratoch, ale skôr v nehmatateľnej rovine extrémnych, emocionálne vypätých spomienok, ktoré sa vracajú z minulosti a ovplyvňujú súčasné udalosti. Naviac, tieto vypäté udalosti sú centrické; nenasledujú po sebe len preto, aby umelo zvýšili klesajúcu divákovu pozornosť, tak ako je to v melodráme, ale všetky smerujú k objasneniu prvotnej príčiny sledovaného deja, spočívajúcej hlboko v minulosti. Tým sa O'Neill spoľahlivo vymaňuje z melodramatickej štruktúry deja a prekvapujúco prekračuje počiatočné divácke očakávania.

Domnievame sa, že v inak realisticky pôsobiacej hre *Cesta dlhého dňa do noci* je jediná scéna, ktorá divákovi, ak nie je znalý celkového kontextu hry, môže pripomínať melodramatický výjav. Ide o poslednú scénu, v ktorej Mary pod vplyvom morfia vstupuje do salónu vo svojich svadobných šatách a ktorá má istý nádych melodramatickosti, rovnako ako v iných dielach svetovej literatúry (pripomeňme scénu zjavenia šialenej Ofélie v Shakespearovej tragédii *Hamlet* (1603), pani Rochesterovej v románe Ch. Brontëovej *Jana Eyrová* (1847) či slovenskému čitateľovi známejšiu postavu Viktorky z románu B. Němcovej *Babička* (1855).

(Obr. 10 – Zuzana Krónerová ako Mary Tyronová vo svadobných šatách v pohnutej záverečnej scéne, Astorka Korzo ´90; foto: J. J.).

Práve túto scénu sprevádza aura istej senzačnosti a možno aj preto niektorí literárni kritici poukazovali predovšetkým na melodramatické aspekty hry. Domnievame sa však, že zjavenie Mary v tejto scéne nie je prvoplánovo zamerané na senzáciechtivé prekvapenie diváka, ale je psychologicky späté s kontextom celej hry, podobne ako scéna, v ktorej si zdrvený kráľ Oidipus vypichne oči. O'Neill využil túto až expresionisticky a halucinačne ladenú scénu ako záver svojej hry, ktorým zdôraznil neriešiteľnosť problémov v rodine Tyronovcov a ich metaforické odsúdenie na večný život v minulosti.

Hoci vtedy len tridsaťdvaročný O'Neill ešte v roku 1920 prehlásil, že romantická melodráma „nie je umenie" (O'Neill, 1988a, s. 143), vo svojej záverečnej hre využil viaceré jej prvky, najmä nadnesený, štylizovaný jazyk pri modelovaní postáv a gradovaní zápletky, ktorý mu poslúžil na zintenzívnenie emocionálneho zážitku z hry, a melodramaticky preexponované scény, ktoré však len dotvárajú tragický kontext hry. M. H. Wikander upozorňuje na tvrdenie K. Eisena, ktorý v prípade žánrového zaradenia tejto hry nehovorí vyslovene o melodráme či tragédii, ale skôr o **splynutí „melodramatickej predstavivosti**" s „**modernistickým písaním**" (Wikander, 1998, s. 224). Namiesto O'Neillovho rozchodu s melodrámou v prípade

tejto hry by pravdepodobne bolo presnejšie napísať, že O'Neill tvorivo využil prvky a postupy melodrámy tak, že ich umelecky prínosne prepojil s prvkami iných žánrov.

5 Ekvilibrium žánrov v hre *Cesta dlhého dňa do noci*

Vráťme sa teraz v našich úvahách o realizačných možnostiach žánrov a hlavne tragédie znovu k teórii žánrov, ktorou sme začali toto uvažovanie. Súhlasíme s P. Zajacom, že žánrové určenie má význam, umožňuje čítať literárne dielo ako integrálny celok a nielen ako rad parciálnych jednotlivostí (Zajac, 1990, s. 127). J. Hrabák v kapitole o významotvornej hodnote žánru dodáva, že žáner má výraznú informačnú hodnotu, pretože „**určuje pravidlá hry**" medzi čitateľom a autorom: naznačuje, kde má čitateľ vidieť dominantu, ktoré zložky diela má klásť do popredia a ako má informácie hierarchizovať (Hrabák, 1973, s. 95). Z tohto dôvodu je dôležitá presnosť žánrového určenia a tiež spôsobu, akým do diela vstupujú viaceré žánre. Čo teda z trojnásobnej analýzy O'Neillovej hry *Cesta dlhého dňa do noci* vyplýva pre modernú genológiu?

O'Neill v tejto hre skĺbil prvky najmenej troch žánrov, ktoré predtým existovali ako samostatné a mnohými kritikmi (za všetkých zmienime T. W. Hatlena) boli vnímané ako vzájomne sa vylučujúce. To znamená, že hra bola tragédia alebo *drame* („dráma ako žáner") či psychologická hra, hrdina bol tragický alebo netragický, napríklad melodramatický. Zdá sa, že O'Neillovo spracovanie osobných autobiografických zážitkov do dramatického textu stavia kritika pred tri možnosti:

1. **Hľadanie žánrovej čistoty.** Pokiaľ hodnotíme žáner hry na základe princípov žánrovej čistoty, kombinovanie či kontamináciu jednotlivými prvkami rôznych žánrov (napríklad melodramatickým jazykom, osudovosťou so špecifickým, dobovo viazaným problémom) musíme považovať za nedokonalosť autorovho štýlu, prípadne za nezvládnutie teoretického zázemia zvoleného žánru – tragédie, melodrámy alebo drámy ako žánru. Takýto literárny kritik bude hru *Cesta dlhého dňa do noci* považovať za nedokonalú alebo „zle napísanú" tragédiu. K tomuto myšlienkovému prúdu sa hlásia predovšetkým literárni kritici a teoretici začiatku 20. storočia, prípadne „pred-postmoderní" bádatelia a kritici, neuznávajúci liberálnejší prístup k vývoju žánrov, odmietajúci akékoľvek žánrové inovácie a experimenty (napríklad H. G. Kemelman[58] a niektorí kritici, ktorých uvádzame v prílohe A). Takýto prístup vlastne vychádza z pozícií „žánrového pesimizmu", čiže nemožnosti akejkoľvek zmeny alebo vývoja pôvodných prvkov žánrov.

[58] Cit. in WOODBRIDGE, H. E. 1970. *Beyond Melodrama.*

2. **Objavenie žánrového novotvaru.** Podľa tohto druhu úvah O'Neill nevytvoril ani tragédiu, ani melodrámu (pretože tie majú fixné a nemenné prvky), ale celkom nový žáner. Keďže pre tento nový žáner ešte neexistuje literárny termín, ktorý by ho označoval, literárny kritik ho môže označiť ľubovoľne, napríklad (*ad absurdum*) ako *melodramaticko-psychologickú tragédiu* a tento termín sa pokúsiť zaviesť ako nový literárny *terminus technikus*. Tu sa však dostávame na scestie anarchie – keďže je každá nová hra variantom pôvodného invariantu (Žilka), v takomto prípade by v podstate každá hra mala nárok získať vlastné žánrové označenie a tým by žánrová kritika ako veda zanikla, alebo by sa zmenila len na registrovanie nových terminologických označení žánrov. Takýto žánrový anarchizmus zavrhuje aj už zmieňovaná R. C. Millerová (1984, s. 151), ktorá pripomína, že variant pôvodného žánru v žiadnom prípade nie je novým žánrom. Aj J. Hrabák zdôrazňuje, že prílišná pojmová entropia, stanovená na základe individuálnych pohnútok a skúsenostného aspektu hodnotenia, vedie k pojmovému miešaniu odlišných genologických kategórií a tým k prílišnému rozptylu genologických názvov (Hrabák, 1973, s. 32).

3. **Uznanie žánrového vývoja v zmysle erózie, hybridizmu, respektíve synkretizmu.** V zmysle tohto prístupu žánre môžu tvorivo a súčinne smerovať k dosiahnutiu čo najintenzívnejšieho zážitku zo sledovaného deja (v prípade hry *Cesta dlhého dňa do noci* bude tento zážitok pravdepodobne tragický, pretože je zo zážitkov umožňovaných jednotlivými žánrami najsilnejší). K tomuto názorovému prúdu sa radí napríklad E. W. Parks, ako aj samotný autor Eugen O'Neill, ktorí hru *Cesta dlhého dňa do noci* zhodne označujú ako tragédiu bez niektorých tradičných prvkov tragédie. K ďalším nasledovníkom tohto prístupu sa hlási napríklad J. Mistrík, R. Wellek a A. Warren, H. Woodbridge a W. L. Dusenbury, no aj mnohí iní (Pozri prílohu A). Predsa však existuje ešte jedna možnosť označenia žánrového vývoja: Je možné experimentálne zaviesť nový termín „**o'neillovská tragédia**"[59] (v súlade s termínmi „shakespearovská tragédia" alebo „senekovská tragédia"), čím priznáme, že ide o tragédiu so špecifikami konkrétneho autora. Tento prístup sa najviac blíži k už zmieňovanému „žánrovému inovátorstvu", čiže k myšlienke, že žánre podliehajú evolúcii a jednotlivé prvky sa vyvíjajú, respektíve sú nahraditeľné novými/inými entitami (napríklad osud nahrádza biologická nutnosť), ktoré môžu byť dokonca príznačné alebo typické pre tvorbu istého autora.

[59] Tento termín využíva napríklad J. Pašteka.

Prvá možnosť – hľadanie žánrovej čistoty – sa už v dnešnej dobe považuje za prekonanú. Druhá možnosť zase vedie k rozvratu systematickej žánrovej terminológie, preto sa ako najprijateľnejšie javí posledné riešenie. Pre Aristotela by bolo možno **koexistovanie, prelínanie** či **splývanie** žánrov neprijateľné (hoci aj v jeho dobe existovali tragédie s netragickým, zmierlivým koncom, napríklad už zmieňovaná *Orestia*). Aristoteles však nemusel riešiť súčasné problémy súčasnej doby. Aristotelov človek bol ešte chápaný ako psychologicky integrovaný jedinec, nevedelo sa o jeho podvedomí a psychologických motívoch konania. J. Pašteka v tomto kontexte hovorí o spoločenskom a hodnotovom posune modernej spoločnosti spočívajúcom v strate integrity človeka (Pašteka, 1998, s. 191). Antický Oidipus bol zodpovedný sám za seba, ani po odhalení súvislostí nevzhliadal k determinujúcim faktorom, ale sám k sebe ako k príčine svojich zlyhaní a v tom spočívala jeho veľkosť. Divák si však bol vedomý aj komplexného deterministického rozmeru Oidipovho osudu.

Žijeme však v inej dobe. Aj J. Pašteka upozorňuje: „Nové časy si naliehavo žiadajú nové hry – nové nie v zmysle ´originálnosti´, lež ´**autentickosti**´. To znamená, že v ich témach musia rezonovať životné problémy a kolízie súčasného človeka; že v ich náplni musia ožívať životné pocity a nálady súčasného človeka; a že ich myšlienková koncepcia musí byť výrazom filozofie súčasného života.“ (Pašteka, 1998, s. 191) Preto nemá zmysel súdiť moderné hry antickým meradlom, ale radšej prijať vývoj žánrov a ich prvkov ako prínosný sprievodný jav vývoja človeka, doby, spoločnosti.

Na margo experimentu v literatúre J. Pašteka poznamenáva: „...experiment možno hodnotiť ako naozaj tvorivý vtedy, ak znamená pomknutie a prínos nielen pre literatúru, ale i pre život, ktorý je za touto literatúrou. Len experimenty tohto druhu pretrvali a dodnes znamenajú dátum a medzník; exkluzívne prípady, totiž také, kde obsahom diela sa stala forma, mali efemérne trvanie a vonkoncom deštruktívny ráz.“ (Pašteka, 1963, s. 478)

V tejto práci sme sa pokúsili demonštrovať, že O’Neillovo experimentovanie (v rozpore s názormi jeho kritikov) nie je samoúčelné, ale efektívne a novátorsky prínosné pre rozvíjanie, obohacovanie spôsobu existencie žánrov. Pokiaľ sa zmierime s hybridizáciou v botanike, nie je dôvod, prečo ju neprijať v iných disciplínach, napríklad v literatúre, mnohí kritici (spomeňme napríklad P. Zajaca, I. Pospíšila a Z. Rampáka) už dávno sledujú skôr túto líniu.

V prípade finálnej hry Eugena O'Neilla však ide o viac ako o jednoduché splývanie, respektíve prekrývanie žánrov. V jeho tvorbe žánre **synergicky spolupracujú**, prvky jedného integrálne dotvárajú a zintenzívňujú prvky iného žánru a výsledok tejto kombinácie je spontánny „tragický zážitok" zo sledovania hry, dokonca aj vtedy, ak divák nie je odborník v genológii a prítomnosť jednotlivých prvkov žánrov si uvedomuje (alebo preciťuje) len podvedome. Uveďme niekoľko príkladov súčinnej „spolupráce" žánrov v hre *Cesta dlhého dňa do noci*:

- Povahokresba v hre *Cesta dlhého dňa do noci* zobrazuje „ľudí medzi dvoma krajnosťami" (tragický prvok), avšak s psychologicky prepracovanými motívmi konania (prvok drámy ako žánru), vyjadrujúcich sa mierne neprirodzeným, štylizovaným jazykom, nakoľko sú spätí s divadlom a literatúrou (prvok melodrámy). Ich spôsob života je melodramaticky pasívny, čo vyjadruje aj ich dikcia. Výsledkom je divácky zážitok stotožnenia s postavami (prvok tragédie), ku ktorým však nevzhliada ako ku klasickým tragickým „hrdinom", ale ktoré chápe ako ľudské bytosti s ich každodennými i výnimočnými problémami (prvok drámy ako žánru).

- O'Neillov spočiatku zdanlivo predvídateľný dej (prvok drámy ako žánru, respektíve melodrámy) v tejto hre rieši závažný spoločenský problém, drogovú závislosť (opäť prvok drámy ako žánru), avšak zároveň spočíva (ako v klasickej tragédii) na sérii nesprávnych rozhodnutí v hlbokej minulosti (opustenie vlasti, nesprávne ideály a túžba vyniknúť v novej krajine), ktoré vedú k záverečnému neprimeranému kolektívnemu trestu celej rodiny (opäť prvok tragédie).

- Postavy v tejto hre sú síce všedné, realistické (prvok drámy ako žánru), majú však aj nevšedný, urputný povahový rys alebo túžbu, označovanú ako axiologický rozmer (prvok tragédie), ktorú chcú za každú cenu naplniť (opäť prvok tragédie), paradoxne a ironicky však spôsobia svoj neúspech (prvok tragédie).

- Záverečná katastrofa je interpretovateľná ako otvorený koniec (prvok drámy ako žánru, respektíve sociálnej, psychologickej hry) i trest horší ako smrť (prvok tragédie), výrazovo je stvárnená s melodramatickou pompou a pátosom (prvok melodrámy), ktorý však prispieva k metafore bezvýchodiskovosti, neodčiniteľnosti nesprávnych rozhodnutí a k sebapotrestaniu (opäť prvok tragédie).

- Emotívny dopad na diváka a odkaz hry prekračuje hodnotové hranice melodrámy a drámy ako žánru. Divák okrem konkrétneho aspektu riešeného problému (návrat k drogovej závislosti) pochopí aj širšie kontextuálne súvislosti hry, rovnako ako aj jej univerzálny odkaz: minulosť nie je možné zmeniť, ale treba sa s ňou vyrovnať. Takéto posolstvo hry môžeme považovať za univerzálnejšie (tragický prvok) ako napríklad pochopenie dôvodov svojej nezamestnanosti a nespokojnosti v činohre typu *Obzri sa v hneve.*

Je zjavné, že prvky jednotlivých žánrov (tragédie, melodrámy a drámy ako žánru) v tejto hre koexistovaním nemenia svoje kvality, neprestávajú existovať ani nevytvárajú novotvary, tak ako by to malo byť v prípade hybridizácie. Symbioticky koexistujú, no nesplývajú, sú stále badateľné a jednotlivo identifikovateľné. Pre tento jav sme v odbornej literatúre nenašli dostatočne výstižný termín, preto navrhujeme terminologické označenie takéhoto stavu slovným spojením „žánrová rovnováha" alebo „**ekvilibrium žánrov**" – v tomto prípade melodrámy, *drame* („drámy ako žánru") a tragédie. O'Neillova posledná hra tak posúva myslenie o literárnych žánroch do nových dimenzií.

Úvahy o koexistencii žánrov nie sú v odbornej literatúre nóvum. Na viaczložkovú žánrovú štruktúru, ktorá vznikla z funkčnej koexistencie dvoch alebo viacerých žánrov a funguje na princípe symbiózy príbuzných žánrových konfigurácií na priestore jedného literárneho diela, čiastočne upozorňuje ešte koncom sedemdesiatych rokov J. Hrabák v štúdii *Problémy literárnej genológie* (1973, s. 75). Ako príklad žánrovej koexistencie, respektíve „**mnohožánrovosti**" (označovanej aj ako polygenerickosť; Pospíšil, 1992, s. 72) romantickej poémy vo vrcholnom štádiu slovenského romantizmu uvádza Sládkovičovu *Marínu.* Teóriu koexistencie v roku 1992 dôkladne rozpracováva I. Pospíšil, ktorý v štúdii príznačne nazvanej *Rozpětí žánru* uvádza, že žáner (rovnako ako napríklad štýl, autor, čitateľ či kultúra) majú svoje „rozpätie", čiže potenciu prijať nové tvary, schopnosť plasticity a akomodácie (Pospíšil, 1992, s. 26). Žánrové hranice sú podľa Pospíšila dané len hranicami recepcie a interpretácie vnútorných a vonkajších vzťahov textu. V rámci prelínania, respektíve koexistencie žánrov Pospíšil (1992, s. 65-72) uznáva kontinuitu a posun žánru, ako aj putovanie jednotlivých žánrových prvkov, pričom rozoznáva až dve možnosti žánrovej koexistencie:

1. koexistencia na úrovni významových valencií, tzv. **polyvalenčné rozpätie**;
2. integrácia prvkov iných žánrov priamo do textu, tzv. **polymorfné rozpätie**.

V O'Neillovej finálnej hre dochádza k fenoménu „mnohožánrovosti", ako aj k obidvom typom Pospíšilovho polyvalenčného a polymorfného rozpätia tragédie. Pospíšil však svoje pozorovania opiera hlavne o prozaické žánre, napríklad kroniku a cestopis (podrobne skúma napríklad prienik krásnej literatúry a literatúry faktu v Čechovovom diele *Ostrov Sachalin* a v črtách *Zo Sibíri*, *Baby* a *Vražda*). Dráma, respektíve tragédia je ale integrovaný žáner, v ktorom sú forma a obsah prepojené užšie ako v prozaických žánroch. Preto ani Pospíšilovo detailné rozdelenie neodráža presne to, čo sa so žánrami deje v O'Neillovej záverečnej hre – žánre v nej do seba nielen vzájomne prenikajú, ale zároveň koexistujú a symbioticky spolupracujú, pričom sú naďalej individuálne identifikovateľné. Z tohto dôvodu sa domnievame, že je potrebná nová kategória označenia tejto špecifickej žánrovej symbiózy.

Práve žánrová symbióza dáva tejto kategórii jej *raison d´être*. Zdanlivo by sa totiž mohlo zdať, že „ekvilibrium žánrov" je alibistická kategória, do ktorej by spadala každá hra, pri ktorej nie je jej žánrové zaradenie jednoznačné. Musela by však spĺňať základnú podmienku žánrovej rovnováhy: prvky jednotlivých žánrov by sa v hre museli navzájom divácky hodnoverne a umelecky tvorivo rozvíjať a dopĺňať (tak ako v hre *Cesta dlhého dňa do noci*) a muselo by ísť o viac ako o jednotlivý, jednorazovo sa vyskytujúci jav alebo prvok, respektíve muselo by ísť o paštekovsky **komplexnú žánrovú „matricu"**, obsahujúcu viacero prvkov žánru. Práve preto je „ekvilibrium žánrov" v literatúre ako aj v O'Neillovej tvorbe unikátnym, vzácne sa vyskytujúcim javom, ktorý sa aj samotnému dramatikovi podarilo dosiahnuť až v jeho poslednej hre.

J. Hrabák na margo vývinu žánru (v našom prípade tragédie) poznamenáva: „[Takýto vývin] je jav dialektického zmierenia kategórie štruktúry a kategórie vývinového procesu, ktoré v konečnom dôsledku nadobúda charakter vývinovej súvzťažnosti ‚starého´ a ‚nového´, vyúsťujúc do inovácie kontinuitných a výmeny (kvalitatívnej náhrady) diskontinuitných prvkov výrazových vlastností." (Hrabák, 1973, s. 34). „Staré" v prípade O'Neilla predstavujú prvky klasickej tragédie. „Nové" predstavujú prvky ďalších žánrov, ktoré do klasickej štruktúry vstupujú a koexistujú s nimi vo vzájomnej súvzťažnosti, pričom inovujú (nahrádzajú, interpretačne rozširujú) diskontinuitné prvky klasickej tragédie, ktoré už nie sú potrebné (napríklad spoločenský status hrdinu, heroickosť a podobne), novými, autentickejšie pôsobiacimi fenoménmi.

Ako jeden z bizarných literárnych paradoxov vnímame, že práve toto O'Neillovo unikátne žánrové nóvum vzniklo pravdepodobne spontánne ako neplánovaný výsledok vopred stanoveného úsilia napísať „tragickú hru bez násilia". Je možné, že dosiahnutý posun v umeleckom stvárnení žánru, respektíve žánrov, odráža súčasnú podobu tragédie: moderná tragédia, ak má byť autentická, musí prijímať aj prvky iných žánrov tak, ako aj spoločnosť, ktorú zobrazuje, nadobúda nové podoby, vyvíja sa. Závisí potom už len na schopnosti umelca tieto prvky dať do vyváženej rovnováhy tak, aby nepôsobili rušivo, ale prínosne, obohacujúco. A to sa O'Neillovi dokonale podarilo vlastne až v jeho poslednej hre.

O'Neillovu celoživotnú tvorbu a experimentovanie so žánrami preto môžeme chápať ako prípravu na napísanie jeho poslednej, žánrovo najkomplexnejšej hry. Do každej z jeho predchádzajúcich, takmer sedemdesiatich hier vstupujú prvky viacerých žánrov, ale, ako ukážeme v nasledujúcej kapitole, v žiadnej synergicky nespolupracujú tak, ako práve v hre *Cesta dlhého dňa do noci*.

6 Pomer žánrov v O'Neillovej tvorbe

Etablovanie nového literárneho termínu vyžaduje podrobné preskúmanie objektívnej existencie nového javu v literárnej praxi, ako aj nutnosť preskúmania potreby nového termínu. Takýto výskum by však bol v rámci tejto práce rozsahovo neuskutočniteľný, a preto ho len prehľadovo priblížime v posledných kapitolách predloženého výskumu. V tejto kapitole sa sústredíme na bližšie ozrejmenie žánrového paralelizmu v kontexte s inými O'Neillovými dielami a na zdôvodnenie, prečo v nich nedochádza k takej efektívnej žánrovej súčinnosti ako v dramatikovej finálnej hre. Touto analýzou sa pokúsime prispieť k ďalšiemu objasneniu unikátneho fenoménu žánrového ekvilibria.

Ako sme už priblížili v tretej kapitole, venovanej periodizácii a žánrovej charakteristike, O'Neillovu tvorbu môžeme z hľadiska koexistencie žánrov roztriediť do niekoľkých celkov. Ide o:

6.1 **čisté melodrámy** alebo melodrámy s izolovanými prvkami iných žánrov. Zvyčajne ide o autorove „juvenílie", hry raného obdobia, „hry mora" a skoré hry s námetmi partnerských vzťahov;

6.2 **tragédie** (zvyčajne hry stredného obdobia) s izolovanými prvkami iných žánrov;

6.3 **hybridné žánre** respektíve koláž prvkov viacerých žánrov bez dosiahnutia žánrovej rovnováhy.

Spôsob umeleckej realizácie týchto troch skupín hier preskúmame v osobitých podkapitolách.

6.1 Čisté melodrámy a melodrámy s izolovanými prvkami iných žánrov

Na viacerých miestach sme sa už zmienili, že z osobných aj literárno-historických dôvodov melodráma preniká do celej O'Neillovej tvorby. Z plejády jeho hier však vystupujú niektoré diela, predovšetkým hry jeho raného obdobia, v ktorých si melodráma uzurpuje dominantné postavenie. Ide predovšetkým o prvotiny s tematikou partnerských vzťahov, skoré hry s tematikou vojny a politickými námetmi a azda najznámejšie, zvyčajne jednoaktové hry tohto obdobia, takzvané „hry mora". Prvky melodrámy následne kulminujú v dvoch významných hrách skorého obdobia *Za horizontom* a predovšetkým v hre *Anna Christie*.

Na tomto mieste je potrebné spomenúť ešte jeden literárny paradox O'Neillovej tvorby. Prvky melodrámy do jeho hier často vstupujú nezámerne, v príkrom rozpore s autorovým úmyslom. Pre účely tejto štúdie však ponecháme bokom autorov zámer a sústredíme sa len na žánrový výsledok jeho hier.

Melodráma sa v ranom období v O'Neillovej tvorbe realizuje prostredníctvom viacerých prvkov, ktoré zahŕňajú:

- melodramatické, emotívne preexponované postavy, konajúce aj hovoriace s dôrazom na emóciu, nie racionalitu;
- schematický dej a jeho senzačné zakončenie;
- celkový dôraz na emocionálny dopad hier na diváka.

Melodramatické, emotívne preexponované postavy vytvárajú široké spektrum postáv. Ich podrobnej analýze sme venovali tretiu kapitolu monografie *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe Eugena O'Neilla* (2008), preto tentokrát pripomenieme len tie atribúty, ktoré sú významné pre teóriu žánrovej koexistencie. O'Neillove ženské postavy tohto obdobia zvyčajne spadajú do niektorej z nasledujúcich, extrémne kladných alebo záporných kategórií:

- prostitútky a „padlé ženy" (Rose Thomasová v O'Neillovej prvotine *Pavučina*; rozčarovaná Yvette, opúšťajúca starého manžela v hre *Manželka na celý život*; prostitútka Anna Christie v rovnomennej celovečernej hre);
- chudobné, životom „skúšané" pasívne ženy-obete (Nellie Murrayová v hre *Zlyhanie*);
- znudené zbohatlíčky (Mildred Baldwinová v hre *Bezohľadnosť*, ktorá podvádza svojho manžela, Ella Downeyová v hre *Všetky Božie dietky majú krídla*, ktorá všetky zlyhania pričíta manželovi, černochovi; no aj Emma v hre *Odlišní*, ktorá najskôr od budúceho manžela vyžaduje až neprirodzenú oddanosť, v závere hry však sama frivolne koketuje s oveľa mladším mužom).

Aj mužské postavy tohto obdobia možno začleniť do schematického rámca. Ide o:

- extrémne negatívne postavy: „zlé" v zmysle morálneho konania, napríklad postava pasáka Steva v hre *Pavučina*, ktorý prostitútku Rose bezohľadne využíva, alebo extrémne krutá postava Baldwina, ktorý za manželkinu neveru v hre *Bezohľadnosť* zinscenuje komplikovanú pomstu a postupne dovedie manželku k samovražde. Negatívnosť postáv sa však môže prejaviť aj v ich extrémnom materializme. Napríklad

otec Edward Brown v hre *Chlieb s maslom*, ktorý svojím lakomstvom doženie vlastného syna až k samovražde, sa vyznačuje až neprirodzenou lakomosťou a mamonárstvom. Ďalším typickým „o'neillovským" typom melodramaticky jednostranne „zlých" postáv sú postavy negatívnych, despotických alebo šialených kapitánov lodí. Za všetkých spomenieme napríklad kapitána Keenleyho v hre *Olej*, ktorý napriek prosbám námorníkov i všetkým racionálnym dôvodom nezmyselne a samovražedne ženie loď za stále novým úlovkom.

- Protipólom extrémne negatívnych postáv sú extrémne pozitívne až zidealizované postavy. Ide napríklad o zasnívaných rojkov, idealistov, ku ktorým patrí voči ziskuchtivému otcovi kontrastná postava syna Johna Browna v už zmieňovanej hre *Chlieb s maslom*, či drsných, no sympatických, „životom skúšaných" námorníkov. Za všetkých spomeňme Yanka v hre *Cesta na východ do Cardiffu* a postavy Yanka a Driscalla v hre *Pod karibským mesiacom.* Vo všetkých týchto postavách je evidentná veľká miera schematizmu: počas hry sa nevyvíjajú, ich úmysly a skutky sú priamočiare a predvídateľné a nijako nenútia diváka revidovať svoj počiatočný divácky odhad.

Aj jazyk O'Neillových raných postáv sa vyznačuje repetitívnou patetickosťou, neprimeranou a štylizovane pôsobiacou strojenosťou až knižnosťou, pripomínajúcou jazyk postáv v melodrámach. Ilustrujme tento názor na textovom podklade konkrétnej hry *Anna Christie.* V porovnaní napríklad s realistickejšou a racionálnejšou hrou *Cesta dlhého dňa do noci* využíva veľké množstvo melodramatických, klišéovitých obratov, ktoré však tentokrát nie sú funkčné (ako v *Ceste dlhého dňa*, kde dotvárajú teatrálnu, divadlom poznačenú povahu protagonistov), práve naopak, v kontexte s jednoduchými, nevzdelanými postavami pôsobia štylizovane a nedôveryhodne. Nevzdelaný námorník Mat napríklad dvorí Anne až knižne vyumelkovanými obratmi, keď hovorí: „...mnohí mládenci by aj život dali za jeden tvoj bozk," či „nie som hodný, aby som ti pobozkal topánky" (O'Neill, 1921, s. 101). Na inom mieste zase tvrdí, že bez Anny „nemôže žiť" (O'Neill, 1921, s. 103), či pomerne nelogicky žiada, aby po scéne, v ktorej sa Anna priznala k prostitúcii, svoju výpoveď jednoducho poprela a mohli na všetko zabudnúť (O'Neill, 1921, s. 149). Melodramatickú atmosféru dotvára aj stereotypne sa opakujúce írečité zvolanie otca Chrisa: „Nech ťa Boh skára!", ktorým opakovane častuje neželaného ženícha (O'Neill, 1921, s. 117).

V hre sú časté scény verejného vyznania sa zo svojich citov, inak typické pre melodrámu. Takto napríklad O'Neill opisuje scénu, v ktorej sa otec a dcéra stretávajú po rokoch odlúčenia:

> ANNA: Ahoj, otec. Povedali mi, že si to ty. Práve som prišla.
> CHRIS: (*Pomaly prejde k stoličke.*) Rád ťa vidím, po všetkých tých rokoch. (*Zohne sa k nej. Po hanblivom manévrovaní sa pobozkajú.*)
> ANNA: (*So stopami úprimnosti v hlase.*) Aj ja ťa rada vidím.
> CHRIS: (*Schytí ju za ruky, pozrie jej do tváre – potom ho premôže nával nežnosti.*) Anna lilla! Anna lilla! (*Vezme ju do náručia*). (O'Neill, 1921, s. 82).

V podobnom duchu hlasného verejného vyznávania citov sa nesie aj scéna, v ktorej drsný námorník Mat Burke koketuje s Annou:

> BURKE: A potom – (*Váhavo.*) A potom som povedal – (*Prosebne sa na ňu díva.*) Povedal som, že som si istý – že máš pre mňa trochu lásky. (*Vášnivo.*) Povedz, že áno, Anna! Nenechaj ma zničiť, pre lásku Božiu. (*Schytí jej ruky do svojich.*) (O'Neill, 1921, s. 123).

Z obidvoch scén vyplýva ich emotívna preexponovanosť, ktorú dotvárajú aj O'Neillove režisérske poznámky. Sú zacielené na divákovu bezprostrednú citovú odozvu, okamžité sympatie a súcit, podobne ako scéna zmierenia z vrcholnej melodrámy *La-Peyrouse*, ktorú uvádzame v podkapitole 2.2. Ešte intenzívnejší citový náboj má scéna odhalenia, v ktorej sa Anna priznáva k svojej „temnej" minulosti. Keď naznačí, že sobášu bráni istá skutočnosť, Mat najskôr háda, o čo môže ísť, a naivne (no celkom v duchu tradičnej melodrámy) si myslí, že Anna je možno už zosobášená s niekým iným. O'Neill tu zaujímavo graduje napätie deja a divákovu zvedavosť. Nasleduje „veľká" scéna Anninho priznania:

> ANNA: Ale jedno som ti nikdy nenapísala. Jeden z tých bratrancov, o ktorých si si myslel, akí sú dobrí ľudia, ten najmladší – Paul – so mnou niečo mal. (*Hlasno.*) Nebola to moja chyba. Nenávidela som ho viac ako ostatných a on to vedel. Ale bol veľký a silný (*ukazujúc na Burka.*) ako ty! [...] Preto som utiekla z farmy a preto som sa zamestnala ako opatrovateľka v St. Paul. (*S tvrdým výsmešným smiechom.*) A ty si opäť myslíš, aká to bola dobrá práca pre dievča (*Sarkasticky.*) S tými slušnými chlapcami, čo si ma chceli zobrať, že? Zobrať si ma? To mi je príležitosť! Oni sa nechceli ženiť. [...] Nedostalo sa mi ničoho dobrého. Bola som v pasci, to ti poviem, presne ako vo väzení – starala sa o cudzie decká – počúvala ich vreskot a plač a chcela som utiecť. Bola som taká osamelá. (*Ustato.*) A tak som sa vzdala, nakoniec. [...] A koho mám z toho viniť, seba či teba? Keby si sa správal ako chlap, keby si bol ako ozajstný otec a mal ma pri sebe – možno by všetko bolo inak! (O'Neill, 1921, s. 132-133).

Z tejto scény je opäť zjavná melodramatickosť, rovnako ako zo scény, v ktorej Mat Anne odpúšťa, no núti je prisahať na kríž, ktorý dostal od svojej matky, že mužov, s ktorými bola, nemilovala a že sa k svojmu povolaniu nikdy nevráti: „A nech ťa Božia kliatba stihne, ak nedodržíš svoj sľub!“ (O’Neill, 1921, s. 156) zaprisaháva Mat Annu. Len tak údajne môže na všetko zabudnúť a byť s Annou šťastný „aj napriek diablovi“ (O’Neill, 1921, s. 157). V závere hry dôjde k sobášu Anny a Mata, no Mat pre obidvoch ustanoví zvláštny, „puritánsky“ a sebapopierajúci trest: odchádza s Anniným otcom na more a Annu odsudzuje na „večné“ opustenie.

O’Neill tento melodramatický jazyk obhajoval. Podľa vlastných slov ho napríklad v hre *Anna Christie* považoval len za pracovný nástroj, pomáhajúci dotvoreniu „jednoduchých“ postáv, za aké považuje napríklad Annu. V liste G. J. Nathanovi z 1. februára 1921 píše: „Som presvedčený, že jednoduchí ľudia jej druhu nie sú schopní vyjadriť neznáme silné pocity a ich emócie sa vyjadrujú len prostredníctvom jazyka a gest hrdinov románov a filmov, ktoré poznajú – to znamená, že v okamihoch veľkého vypätia život kopíruje melodrámu.“ (O’Neill, 1988, s. 148) Je však sporné, nakoľko by zmieňované „jednoduché“ postavy (napríklad postavy námorníkov) mali prístup k románom a filmom, o ktorých autor píše, a nakoľko by sentencie z nich dokázali použiť vo vlastnej situácii. Práve preto jazyk v tejto hre nepôsobí realisticky a autenticky, ale melodramaticky, pričom táto kategória poukazuje na jeho nemiestnosť, preexponovanosť. Na schematickosť postáv tejto hry upozorňuje aj M. Lukeš (1979, s. 80).

Hoci sa vo svojom ranom období príležitostne O’Neill pokúšal aj o náčrt postáv s prepracovanejšou psychikou (pripomeňme napríklad nerozhodnú Ruth v hre *Za horizontom*, ktorá sa z váhajúcej mladej ženy v druhom dejstve hry mení na oveľa realistickejšiu, no aj rezignovanejšiu ženu v strednom veku), väčšina z dramatikových postáv raného obdobia v nich neprekračuje rámec melodrámy: nevyvíjajú sa, sú schematické a predpovedateľné a aj jazyk dokonale zapadá do rámca melodramatických postáv.

Schematické námety hier. Aj námety dramatikových hier tohto obdobia sú celkom v intenciách melodrámy – nevera a nechcené tehotenstvo (*Bezohľadnosť*), prostitúcia či sobáš ako vynútené riešenie (*Služba*, *Anna Christie*), odopieraná či utajovaná láska (*Za horizontom*), tajné sobáše, žiarlivosť, pomsta, návrat strateného (či odlúčeného) dieťaťa a smutný osud „padlých žien“ (opäť *Anna Christie*). V prípade jeho „hier mora“ ide tiež o takmer klišéovité

parafernálie senzačnej literatúry: polomŕtvych stroskotancov bojujúcich o svoj život (*Hmla, Smäd*), hľadanie zakopaného pokladu (*Tam, kde je kríž*), ukryté dedičstvo (*Povraz)* či takmer gotické výjavy mŕtvych námorníkov, vracajúcich sa zo záhrobia (*Tam, kde je kríž).* Tieto hry často završuje samovražda (Jack v hre *Bezohľadnosť*; John v hre *Chlieb s maslom* a Alfréd v hre *Pred raňajkami*) alebo iné extrémne riešenie, napríklad „šťastný koniec" v hre *Anna Christie*, v ktorej síce Mat požiada Annu o ruku, no vzápätí (z pragmaticky nepochopiteľných dôvodov) odchádza s jej otcom na more a ich vzťah sa partnersky nikdy nenaplní. Práve takéto „extrémne" riešenia neskôr autor využíva vo svojich tragédiách stredného obdobia, no v tragickejšom, racionálnejšom a osudovejšie pôsobiacom variante. Len málo hier raného obdobia sa vymyká melodramatickej štruktúre a využíva námety mimo rámca tradičnej melodrámy. Za všetky spomeňme hru *Všetky Božie dietky majú krídla*, v ktorej si autor volí na svoju dobu kontroverzný námet zmiešaného manželstva, no aj do tejto hry vstupuje melodráma v takejto miere, že ju nemožno považovať za v realizme ukotvenú „drámu ako žáner".

Zacielenosť na bezprostredný emocionálny dopad. Za najzjavnejší prvok melodrámy raných hier možno považovať ich cielený emocionálny dopad, ako aj obetovanie racionálneho elementu emocionalite. Práve absencia racionality deja je hlavným dôvodom, prečo práve vo vrcholnej hre autorovho skorého obdobia *Anna Christie*, ktorú dramatik plánoval a celý život navzdory literárnej kritike označoval ako „tragédiu", nemožno uvažovať o tragickom rozmere: až príliš často dej hry a konanie postáv protirečí divákovej logike a upína sa skôr k ľútosti nad nimi bez tragického stotožnenia.

V druhej kapitole sme sa zmienili, že intelektuálno-citový zážitok stotožnenia sa s dejom (vytvárajúci zážitok *katarzie*) je v klasickej tragédii sprostredkovaný práve racionálnosťou konania postáv a z toho vyplývajúcou nevyhnutnosťou sledovaných udalostí. Napríklad kráľ Oidipus v rovnomennej tragédii vyčerpal všetky „logické" možnosti, ktorými mohol zabrániť, respektíve predísť naplneniu neblahého osudu, čo pomohlo divákovmu stotožneniu sa s hrdinom a súcitu s ním. O nutnosti racionality v tragédii, napomáhajúcej dosiahnutiu tragiky deja, píše aj J. W. F. Hegel v *Estetike* (1966, s. 362). V melodráme je dôraz kladený na divadelný efekt a emotívny dopad na diváka, nie na racionálnosť deja a konania postáv. Preto, ako uvádza T. W. Hatlen (1975, s. 38-39), postavy melodrám sa často ocitajú v nelogických situáciách či v zbytočnom nebezpečenstve. Ich správanie často protirečí zdravému rozumu,

a preto ho nemožno považovať za racionálne či nevyhnutné. Z týchto dôvodov ani nie je možné dosiahnuť stotožnenie diváka s postavou.

Hra *Anna Christie* v tomto smere evidentne spočíva na pozíciách melodrámy a na prvoplánovom emocionálnom dopade scén: až primnohé epizódy hry vyznievajú nedôveryhodne a nelogicky a, ako sme už uviedli, rátajú skôr s divákovým okamžitým súcitom a ľútosťou. Hneď v úvode divák môže mať problém uveriť, že Anna by sa bez konkrétneho dôvodu vzdala svojej profesie a vrátila k otcovi (mimochodom, neustále odchádzajúcemu na more), hoci za takýto „bod zlomu" by sme mohli považovať, povedzme, jej uväznenie, (zrejme) nákazlivú chorobu a celkové znechutenie zo svojho života. Hoci nemá kam ísť, večne neprítomný, chudobný otec bez stáleho domova pre ňu nepredstavuje nijaké riešenie.

No aj iné scény vyznievajú protirečivo. Anna napríklad opakovane vyhlasuje, že nenávidí všetkých mužov, napriek tomu sa hneď vzápätí zamiluje do neznámeho námorníka s dvojzmyselnými rečami v prístavnej krčme, pripomínajúceho jej bývalých zákazníkov. Aj Matove spontánne rozhodnutie oženiť sa s Annou, ktorú pozná sotva pár dní, pôsobí akosi nepresvedčivo a umelo (no celkom v intenciách náhleho melodramatického zásahu „Amorovho šípu"). Vrcholným testom divákovho zdravého rozumu je scéna, v ktorej otec Chris odhovára Mata od sobáša s Annou a v hádke sa mladšieho a silnejšieho protivníka márne snaží zabiť. Neskôr Anna náhodou zisťuje, že jej otec Chris nosí vo vrecku revolver:

ANNA: (*Siahne do kabáta a vytiahne revolver – prekvapene pozrie na otca.*) Zbraň? Čo si s ňou robil?
CHRIS: (*Pokorne.*) Zabudni na to. Nič to nie je. A aj tak nie je nabitá.
ANNA: (*Skontroluje, či je nabitá, zavrie ju a podozrievavo sa pozerá na otca.*) Ale nevravíš, na čo ti je.
CHRIS: Som starý blázon. Mám ju, ako som šiel toť na breh. Myslel som, že to všetko je vina toho Íra.
ANNA: Si väčší blázon, ako som si myslela. Nenapadlo by ma, že zájdeš tak ďaleko. (O'Neill, 1921, s. 144)

Táto scéna je pochopiteľná len z emotívnej stránky: Chris sa chce niekomu (v podstate komukoľvek) pomstiť, respektíve niekoho obviniť z udalostí v rodine, vinu za Anninu minulosť však nelogicky dáva Matovi, človeku, ktorý s útrapami Anninho predošlého života nemá nič spoločné a ktorého Anna stretla oveľa neskôr. V logicky takmer neprijateľnom kontraste k tejto scéne v nasledujúcej replike (vyznievajúcej takmer komicky) Chris paradoxne

priznáva nezmyselnosť svojho úmyslu: „Teraz mi je to už jasnejšie. A ani náboje som si nekúpil. Vieš, nie je to jeho vina.“ (O’Neill, 1921, s. 144) Skutočnosť, že chcel pomstiť dcérinu česť pomocou vedome nenabitého revolvera a usmrtením práve toho človeka, ktorý jeho dcére ponúka znesiteľnejší život, dodáva scéne až komický nádych, na ktorý upozorňuje aj M. Lukeš (1979, s. 89). Na malú racionálnosť konania postáv v hre *Anna Christie* a komické vyznenie vážne mienených scén poukazuje aj W. Dusenbury (1960, s. 51), a zrejme preto časť kritikov (napríklad už zmieňovaný M. Lukeš; 1979, s. 100) vyzdvihuje práve **komické aspekty hry**.

Aj záverečná scéna zmierenia plná emócií vyznieva nepravdepodobne. O’Neill o často kritizovanom šťastnom konci hry hovorí: „Šťastný koniec [v tejto hre] je vlastne len čiarkou za hlavnou vetou, pričom samotná veta ostáva nenapísaná.“ (O’Neill, 1988, s. 148) Pôvodný názov hry mal skutočne znieť „Comma“, čiže „Čiarka“. O’Neill tým možno naznačuje ďalší dramatický sled udalostí, ktorý si má divák domyslieť po sobáši Anny a Mata a po jeho odchode na more – ich odlúčenie, odcudzenie, rozčarovanie a možný rozchod. Skutočnou „tragédiou“ v hre je preto pre O’Neilla to, čo sa paradoxne v hre vyskytuje len v potenciálnej rovine.

Na margo záveru hry *Anna Christie* zdieľame názor o úplne „netragickom“ dopade hry, ktorý kritička F. Hackettová vyjadrila bezprostredne po vzhliadnutí hry v roku 1921 v periodiku *The New Republic* tak, že O’Neill sa v závere hry vyhol všetkým racionálnym možnostiam ukončenia deja. K nim zaraďuje Annin návrat k prostitúcii i to, že otec zavraždí Mata Burka, alebo tiež Matov definitívny rozchod s Annou a odchod do Kapského mesta (Hackettová, 1970, s. 154). Hackettová (1970, s. 154) ďalej tvrdí, že autor sa v tejto hre neriadil realizmom, ale zahrával sa s „krajným registrom ľudských emócií, dával divákom pátos a vzrušenie“. Takýto dopad na diváka je však celkom v intenciách melodrámy.

Máme aj viaceré extraliterárne dôkazy, že emocionálny dopad O’Neillových prvotných hier, najmä „hier mora“ bol autorom cielene naplánovaný a pragmaticky vykalkulovaný na čo najväčší efekt. Okrem senzačného deja ich „gotický“, desivý účinok autor zámerne zintenzívňoval spôsobom ich javiskovej realizácie: hry sa odohrávali v prostredí starej lodenice v mestečku Provincetown, často na javisku omývanom skutočným morom či ponorenom do skutočnej hmly (Wainscott, 1998, s. 97). No aj hry s tematikou partnerských vzťahov rátali predovšetkým s divákovými emóciami: čierno-bielosť postáv priam vyzývala

k sympatizovaniu s kladnými postavami a k odsúdeniu negatívnych postáv bez uvažovania nad širším kontextom ich správania. Zakončenie týchto hier bývalo často extrémne násilné a končievalo samovraždou, vraždou alebo neprirodzeným sebaobetovaním a sebapotrestaním, čím sa dosahoval pre melodrámu zásadný efekt – naplnenie poetickej spravodlivosti, respektíve potrestanie vinníkov a odmenenie kladných postáv.

Žánrovo sú O'Neillove hry skorého obdobia homogénne, len do malého počtu z nich vstupujú prvky iných žánrov. Ide predovšetkým o prítomnosť osudu (tragického prvku) v sérii „hier mora" a v hre *Anna Christie*. Ako zdôrazňuje M. Lukeš (1979, s. 99), more v týchto hrách vytvára neovládateľnú, nadľudskú silu, onen „záhadný a mohutný živel". Kontroluje život jedinca fyzicky (napríklad ako životy námorníkov na mori), no aj nepriamo (v hre *Anna Christie* ako prvý hýbateľ, spôsobujúci otcovo nesprávne rozhodnutie poslať Annu k príbuzným, ktoré paradoxne vedie k jej mravnému pádu a prostitúcii). Tu sa zároveň sprítomňuje aj ďalší tragický prvok, tragická irónia. Iné prvky tragédie, predovšetkým racionalita, nevyhnutnosť, no aj výnimočnosť protagonistov však v hre *Anna Christie* absentujú. Anna ani Chris nemajú žiadny nevšedný sen či túžbu, len pasívne prijímajú to, čo im ich „osud" priniesol. Chýba tu aj zápas o túto hodnotu či uvedomenie si a prijatie vlastnej chyby, preto sa v tejto hre prvky tragédie nevyskytujú v paštekovskej komplexnosti, ale len ako izolované, motivicky pôsobiace javy. To je hlavný dôvod, pre ktorý nemožno uvažovať o žánrovom vyvážení v hre *Anna Christie*.

V iných hrách O'Neillovho raného obdobia sa príležitostne sprítomňujú prvky drámy ako žánru, predovšetkým psychologický register postáv, typický pre psychologické či problémové hry. Ide o niektoré „hry mora", no aj o postavy v hre *Za horizontom.* Možno uvažovať o dobovom vplyve modernistického písania a psychoanalýzy, ktorej vplyv na svoje dielo však O'Neill vehementne popieral. Aj psychologizmus týchto hier však vyznieva len ako fragmentárny, izolovaný jav; problém hry v závere nie je vyriešený (ako v problémovej hre), len ukončený (napríklad samovraždou). V prípade O'Neillových hier raného obdobia preto nie je možné uvažovať o rovnocennom spolupôsobení žánrov, ale skôr o dominancii jediného žánru, zvyčajne melodrámy.

6.2 Tragédie s izolovanými prvkami iných žánrov

V strednom období tvorby, ohraničenom rokmi 1924 a 1934, sa O'Neill etabluje ako renomovaný a oceňovaný americký dramatik, formálne sa posúva od jednoaktoviek k celovečerným hrám, no najmä od melodrámy a realisticko-expresionistických pokusov[60] k najvyššiemu žánru – k tragédii. V tomto období vzniklo až deväť celovečerných hier, medzi ktorými sa modernej tragédii najväčšmi priblížili hry *Túžba pod brestami*, *Čudná medzihra* a *Smútok pristane Elektre.* Hoci neobsahujú všetky prvky klasickej antickej tragédie, tragédia sa v nich sprítomňuje v intenciách paštekovských „obligatórnych" kritérií, ktoré sme transformovali do schematickej „uzavretej" štruktúry v druhej kapitole. Pripomeňme si, že moderná tragédia by mala obsahovať kompaktnú sériu prvkov: deterministický, eticko-idealistický, ontologický, axiologický a didaktický aspekt. Všetky tieto prvky by sa zároveň mali uskutočňovať v paštekovskej komplexnosti a pôsobiť ako súčinný celok. Aj napriek rozpornému žánrovému klasifikovaniu hier *Túžba pod brestami*, *Čudná medzihra* a *Smútok pristane Elektre*, ktoré uvádzame v Prílohe A, sa domnievame, že v nich práve k takejto súčinnosti dochádza, a preto je možné ich označovať ako **moderné tragédie**. Podrobnou analýzou jednotlivých tragických prvkov v trojici hier sme sa zaoberali v štvrtej kapitole monografie *Žánrové paralely.* Teraz pripomenieme len hlavné závery analýzy potvrdzujúce tragický status tejto trojice O'Neillových azda najznámejších hier.

Tragickosť postáv. Vo všetkých troch hrách O'Neill načrtáva postavy, ktoré napĺňajú podstatu tragickej postavy predovšetkým svojou výnimočnosťou a nevšednosťou. Práve túto vlastnosť sme nazvali „eticko-idealistický aspekt tragickej postavy" (Javorčíková, 2008, s. 91), vyznačujúcej sa nevšedným, idealistickým rysom. Ten postavy vyčleňuje z kategórie „všednej" postavy, „človeka-milióna", na ktorý už upozorňoval A. Miller v štúdii *Tragédia a prostý človek*. Inak povedané, eticko-idealistický aspekt im dáva takmer antický status výnimočnosti.

Pripomeňme, že takýmto aspektom klasickej postavy Oidipa bola jeho túžba byť čo možno najlepším vládcom svojho mesta. Práve táto túžba ho núti zisťovať, ako predísť moru v meste, a spôsobuje celý rad nešťastných udalostí, vedúcich k záverečnej katastrofe.

[60] Týmito sme sa podrobne zaoberali v monografii *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe E. O'Neilla* (2008) a v tejto práci sa im pre ich tematickú a žánrovú rôznorodosť budeme venovať najmä prehľadovo.

Aj M. Lukeš (1979, s. 106) zdôrazňuje, že Eugen O'Neill si pre svoje hry vyberá postavy s ideálmi, že jeho postavy hľadajú podobnú silnú a nevšednú hodnotu ako kráľ Oidipus. Pre Ebena Cabota z hry *Túžba pod brestami* je jeho najvyššou hodnotou, ideálom, dodávajúcim mu status výnimočnosti, extrémny, absolútny vzťah k rodičovskej farme. Orin Mannon (*Smútok pristane Elektre*) za takúto hodnotu považuje lásku k matke a Nina Leedsová (*Čudná medzihra*) zase lásku k mŕtvemu Gordonovi Shawovi transformovanú vo vízii nešpecifikovaného šťastia. Všetky tieto postavy usilujú o silnú, nevšednú hodnotu, ktorej sú ochotní obetovať všetko: napríklad peniaze (Eben vykupuje farmu od bratov, no kupuje si len možnosť ťažkej driny; z tohoto rozhodnutia je jasný jeho nepragmatický, extrémne citový vzťah k farme); morálku i etiku (Nina sa na Gordonovu počesť rozhodne mať dieťa s iným mužom) i zmysel pre správnosť konania (Orin dokonca zabije matkinho milenca, svojho soka v láske). Hoci, ako upozorňujú viacerí renomovaní kritici, žiadna z týchto postáv nedosahuje antickú výšku ideálov, antickej „výnimočnosti" sa približujú práve extrémnosťou a nekompromisným vzťahom k svojmu ideálu.

Deterministický aspekt – osud. Vo vybraných hrách sa sprítomňuje aj antický osud, respektíve jeho moderný variant, u O'Neilla transponovaný do kombinácie spoločenského a biologického determinizmu. Zvyčajne je to prvok či udalosť z minulosti, ktorá má vplyv na súčasné udalosti. V hre *Smútok pristane Elektre* je to extrémnosť reakcie Abe Mannona na nemiestnu aféru jeho brata so slúžkou, ktorá uvalila pohanu na ich prestížnu rodinu; Abe svojho brata vyženie z domu, aby tak uchránil česť rodiny. Paradoxne, toto rozhodnutie vedie k morálnemu aj faktickému zániku celej rodiny: jeho syn Ezra je síce vychovávaný v puritánskej morálke, tajne však túži po spontánnejšom živote a za životnú partnerku si, podobne ako James Tyrone v hre *Cesta dlhého dňa do noci*, vyberá úplne nevhodnú partnerku, emotívnu Christine. Ďalšie udalosti sú preto nevyhnutným výsledkom rozhodnutia jeho predka v minulosti, nie nepodobné antickému osudu.

Ešte jednoznačnejšie sa moderný osud pretavuje do životov protagonistov hier *Túžba pod brestami.* Ephraim je prisťahovalec, ktorý si renomé a povesť, ako aj živobytie musel „vydrieť" tvrdou prácou na poli. Vtedy, podobne ako u Jamesa Tyrona v hre *Cesta dlhého dňa*, do jeho „DNA" vstúpila puritánska mentalita, ktorá ho v tejto hre neprivádza len k špecifickému nazeraniu na svet, ale aj k úplne nevhodnej, mladšej a spontánnejšej žene Abbie a názorovo aj citovo ho delí od jeho synov. V závere zapríčiňuje celý rad udalostí, vedúcich k zániku jeho rodu a farmy. Nesúhlasíme preto úplne s M. Lukešom, ktorý

v súvislosti s osudom v tejto hre uznáva výlučne biologický determinizmus, za ktorý určuje Abbyinu sexualitu (Lukeš, 1979, s. 83).

Hoci je tento typ determinizmu príznačný pre väčšinu O'Neillových hier, v tých najdokonalejších tragédiách je nevyhnutne prepojený aj s historicky objektívnym, spoločenským fenoménom, napríklad s puritánstvom, ktoré ešte dôslednejšie spoluvytvára zážitok antickej osudovosti. Aj v hre *Čudná medzihra* je to opäť nesprávne rozhodnutie puritánskeho otca, profesora Leedsa, ktorým chce dosiahnuť dcérino (alebo vlastné) šťastie. To paradoxne spôsobí príklon jeho dcéry k rebelskému životu, k márnemu hľadaniu lásky a šťastia a večnému pocitu nenaplnenosti.

Axiologický a didaktický aspekt. V trojici zmieňovaných hier je tiež prítomný axiologický, hodnotový a didaktický aspekt tragédie. Postavy (a ich prostredníctvom aj diváci) si na konci svojho úporného úsilia uvedomujú jeho nesprávnosť (Eben) alebo nedosiahnuteľnosť (Nina, Orin) a sami sa neadekvátne trestajú – Eben (aj napriek faktickej nevinnosti vo veci vraždy ich nemanželského dieťaťa) zdieľa Abbinu vinu a prijíma trest na popravisku, Orin neunesie matkinu stratu a spácha samovraždu a Nina sa odsudzuje na najvyšší psychický trest – ostáva s „otcovskou" postavou (tentokrát pretransformovanou do postavy Neda Darrella), ktorej sa, paradoxne, snažila uniknúť celý život.

Hoci literárna kritika prijala žánrový modus týchto hier často sporne, pri dôkladnej analýze je možné v nich identifikovať všetky kľúčové prvky tragédie. Možno nie každý z týchto prvkov sa v každej hre rozvíja v úplnosti (M. Lukeš napríklad upozorňuje, že O'Neill pre svoje hry málokedy vyberá postavy, ku ktorým by obecenstvo vzhliadalo tak, že by pôsobili ako **morálne vzory**, ako to bývalo v klasickej tragédii), jednotlivé hry však prvky tragédie prezentujú v **paštekovskej komplexnosti**, vytvárajú z nich kompaktný celok, a preto o nich môžeme uvažovať ako o moderných tragédiách.

To, čo kritika a diváka často mýli pri žánrovej klasifikácii týchto hier, je skutočnosť, že práve do komplexu prvkov tragédie vstupujú prvky iných žánrov, predovšetkým melodrámy a drámy ako žánru (najmä vo forme psychologizovania postáv). Prvky melodrámy však, na rozdiel od hry *Cesta dlhého dňa do noci,* nepôsobia súčinne s prvkami tragédie, ale skôr rušivo. Napríklad melodramatický jazyk, vstupujúci do jazyka O'Neillových postáv zo vzdelaných, vyšších či dokonca vedeckých kruhov, pôsobí neprirodzene a umenšuje efekt,

ktorý by zrejme dramatik dosiahol realistickejším jazykom. V hre *Čudná medzihra* sa napríklad melodramaticky nadneseným jazykom vyjadrujú aj postavy „vedcov“ – Ned Darrell a profesor Leeds – u ktorých by divák práve očakával vedecky presné formulovanie a vyjadrovanie, ako i určitý racionalizmus a triezvosť konania. Preto opäť nemožno hovoriť o symbiotickej žánrovej rovnováhe týchto O’Neillových tragédií.

6.3 Hybridné žánre

Existuje len jediná skupina postáv, pre ktorú O’Neill tiež volí melodramatický jazyk, no tak, že tento pôsobí rovnako jednotne a hodnoverne ako v divadelnej a melodrámou poznačenej rodine Tyronovcov v hre *Cesta dlhého dňa do noci*. Ide o skupinu opilcov, teda ľudí, ktorých jazyk je poznamenaný istou neprirodzenosťou, repetitívnosťou a štylistickou nepresnosťou, ako aj logickou protirečivosťou. Mnohí kritici (Lukeš; 1979, s. 89) upozorňujú, že okrem hry *Cesta dlhého dňa do noci* práve v hre *Ľadár prichádza* O’Neill vytvára svoje najživotnejšie a najhodnovernejšie postavy.

Podľa niektorých kritikov sa hra *Ľadár prichádza* nesie v „zničujúco tragickom tóne“ (Atkinson, 1970, s. 213) predovšetkým vďaka idealistickému rozmeru ústrednej postavy, ako aj extrémnemu spôsobu rozriešenia tragickej dilemy medzi nesúmerateľnými hodnotami. O’Neill v tejto hre predstavuje celú plejádu postáv a ich osudov, len jediná sa však svojím spôsobom nazerania na život vymyká zo všednosti a banálnosti ostatných. Ide práve o postavu obchodníka so železiarskym tovarom, Theodora Hickmana, prezývaného „Hickey“.

Najvyššiu hodnotu pre Hickeyho nepredstavuje jeho práca, priatelia z baru či z „lepšej“ spoločnosti, ale práve jeho manželka Evelyna. Pri viacerých návštevách v bare, ironicky nazvanom u Harryho Hopea (po slovensky nádej), vyťahuje jej fotografiu a plače nad ňou. Ostatné postavy, ako aj diváci až do tretieho dejstva veria, že plače nad manželkinou neverou s ľadárom, pri ktorej ich mal pristihnúť. Hickey však v skutočnosti plače nad neriešiteľnosťou ich vzťahu: svoju ženu miluje, no nedokáže sa vzdať aj odvrátenej stránky svojho života, búrlivých alkoholických večierkov, z ktorých sa vracia plný výčitiek a hanby. Nedokáže sa zmeniť a pocit neustáleho zlyhania sa premieta do celého jeho života. So svojimi konfliktnými emóciami sa zveruje vo štvrtom dejstve:

HICKEY: (*Na tvári má posadnutý výraz.*) Bola to jediná cesta, ako jej dať zabudnúť na všetko, čo so mnou musela prežiť, ako ju zbaviť mňa samého, aby som ju už zďaleka nemučil a ona mi nemusela opäť odpustiť. Uvedomil som si, že to nemôžem urobiť tak, že sa zabijem sám, ako som veľmi dlho chcel. To by bola pre ňu posledná kvapka. Bolo by jej puklo srdce, keby si pomyslela na to, že som jej také dačo mohol vykonať. Bola by sa obviňovala, že som to urobil kvôli nej. Nemohol som od nej ani ujsť. Keby som to urobil, bola by si myslela, že som ju prestal milovať. [...] Ale za daných okolností to bolo jediné východisko. (*Odmlčí sa, potom prosto dodá.*) Musel som ju zabiť. (O'Neill, 1966, s. 144)

Hoci z morálneho hľadiska je jeho riešenie – vražda manželky – neprijateľné, z estetického hľadiska pripomína svojou absolútnosťou a nekompromisnosťou Shakespearovho Othella, pre ktorého bola Desdemonina vražda prijateľnejšia ako čo i len myšlienka na jej možnú neveru. Pre Hickeyho je Evelynina vražda jediné východisko zo zdanlivo neriešiteľnej situácie. Miluje ju, no spôsob jeho lásky ju zraňuje, ničí. Preto je jej smrť vykúpením z oveľa väčšieho trápenia.

Zavraždením Evelyny nielen „zabíja", respektíve obetuje najvyššiu hodnotu svojho života, ale zároveň, celkom v duchu konania klasickej tragickej postavy, sa sám odsudzuje – udá sa polícii a, rovnako ako Eben v *Túžbe pod brestami*, vedome a dobrovoľne prijíma trest. Hoci z estetického hľadiska (v existenciálnom, kierkegaardovskom ponímaní) zvolil pre Evelynu najlepšie riešenie, stále prijíma svoju zodpovednosť a svoj trest víta. Svojím odsúdením chce ostatným poslúžiť ako negatívny príklad, varovanie pred tým , čo im môže život vo falošných ilúziách priniesť. Nesúhlasíme preto celkom s tvrdením J. Pašteku (1976, s. 225), ktorý, odvolávajúc sa na známu štúdiu A. Millera, tvrdí, že obeť v tejto hre je „márna a zbytočná, pretože za cenu ľudského života, šťastia a slobody nič sa tu nedosiahne, nezíska, nevybojuje". Z etického hľadiska však akokoľvek nepochopiteľná smrť Evelyny má zmysel, pretože ostatným dokazuje nebezpečnosť a bezvýchodiskovosť viery v klamné predstavy.

Toľko k tragickému aspektu hry. O'Neill tu nevyužil motív antickej osudovosti, príznačný pre klasické tragédie. Na rozdiel od hier *Túžba pod brestami* či *Smútok pristane Elektre*, v ktorých je možné ako osud určiť nesprávne rozhodnutie inej postavy v minulosti, v hre *Ľadár prichádza* O'Neill nahrádza osud extrémne silnou hodnotou, ktorá protagonistu núti konať v rozpore so všetkými uznávanými spoločenskými hodnotami. Ide vlastne o už zmieňovaný osud podľa Mandela, prenesený do ľudského vnútra, vďaka ktorému postava Hickeyho dostáva nevšedný, nekaždodenný rozmer a zanecháva v divákovi tragický pocit, hoci sama

o sebe nedosahuje status tragického hrdinu. Pri žánrovom určení tejto hry M. Lukeš využíva termín „problémová dráma“ a na margo hlavnej postavy poznamenáva: „Hickey nie je tragický hrdina ani tragická obeť, je to smrtonos...“ (Lukeš, 1979, s. 89) Tým ústrednú postavu stavia mimo dobra i zla aj mimo tragického hodnotového systému a odkazu tragédie. Možno práve zjavný chýbajúci pozitívny, humanistický odkaz O’Neillových hier má M. Lukeš na mysli, keď tvrdí, že v tejto hre síce autor „unikol melodráme“ (1979, s. 74), no zároveň ho nazýva „**takmer tragický básnik**“ (1979, s. 152), pričom slovo „takmer“ naznačuje, že O’Neillovi do dokonalej tragédie opäť chýba istý prvok. Preto opäť nemožno uvažovať o rovnovážnom koexistovaní žánrov, skôr o izolovanom výskyte prvkov tragédie bez ich komplexnosti.

Rovnováha žánrov, ako sme už uviedli, je unikátny literárny jav. O’Neillovi sa podarilo ju dosiahnuť vlastne len v jedinej hre. Aj v americkej a svetovej dramatike vychádzajúcej z O’Neilla predstavuje unikum, ktoré nenachádzame u každého tvorcu. V nasledujúcej, záverečnej kapitole práce preto okrem zhodnotenia prínosu tohto dramatika pre teóriu žánrov zhodnotíme aj vplyv jeho žánrového experimentu na svetovú (americkú) a slovenskú dramatickú tvorbu.

7 Význam O'Neillovho žánrového experimentu pre teóriu žánrov a súčasnú dramatickú tvorbu

Eugen O'Neill už počas svojho života a aj po smrti získal veľké množstvo prívlastkov, sumarizujúcich jeho prínos a tvorbu. Vymenujme len niektoré z nich:

- „moderný americký Shakespeare" (Pašteka, 1964, s. 284; 1998, s. 192), – naráža na rozsah jeho tvorby a zložitosť tém;
- „najstrindbergovskejší americký dramatik" (Pašteka, 1976, s. 214), – naráža na jeho inšpiráciu strindbergovským „susedstvom" extrémnych emócií, napríklad lásky a nenávisti;
- „pionier", respektíve priekopník amerického divadla (Miller, 1960, s. 281), – naráža na nevýraznosť osobností americkej dramatickej scény pred nástupom O'Neilla;
- „tvorca prvej americkej tragédie", – naráža na jeho hru *Za horizontom* (označovanú aj ako „prvá pôvodná americká tragédia"; American Experience[61], 2008, s. 3), ako aj na jeho celoživotný zámer etablovať tragédiu ako americký jav pre americké publikum.

Tieto kondenzované formulácie mapujú prínos tohto unikátneho dramatika len s orientačnou presnosťou novinových titulkov, poukazujú, že jeho prínos je mnohorozmerný a nejednoznačný. Ako teda môžeme zhodnotiť celoživotné žánrové experimentovanie Eugena O'Neilla a jeho prínos pre teóriu žánrov?

Dramatik svoj život zasvätil zápasu s melodrámou a úsiliu nahradiť ju inými, podľa neho „lepšími" a „vyššími" žánrami. Neuvedomoval si, že takéto úsilie je márne, že melodrámu má zažitú a zafixovanú hlboko vo svojej „DNA". Počas svojho života bezprostredne zažil celý rozsah škály ľudských emócií oveľa intenzívnejšie ako väčšina divákov a kritikov jeho hier. Sotva tridsaťročný O'Neill už poznal pocit obrovskej viny za matkinu drogovú závislosť, rozorvanosť v ľúbostných vzťahoch, bezvýchodiskovosť pokusu o samovraždu aj únikovosť v alkoholizme. Vzdal sa vlastného syna a cestu k nemu si našiel až oveľa neskôr, no práve tento syn sa až ironicko-tragicky stal drogovo závislý a spáchal ešte počas O'Neillovho života samovraždu.

[61] Dokumentárny film *American Experience* je venovaný sumárnemu hodnotiacemu pohľadu na E. O'Neilla.

Ako štyridsaťosemročný získal O'Neill najprestížnejšiu Nobelovu cenu za literatúru, no už o necelých päť rokov musel sledovať, ako jeho tvorivého ducha požiera choroba podobná Parkinsonovej, ktorá ho odsudzuje na definitívne desaťročné vynútené mlčanie končiace smrťou.

O'Neill nemohol pre svoje hry zvoliť iné, ako práve takéto silné, pre tragédiu priam stvorené námety a emócie: závislosť na alkohole a drogách, rovnako ubíjajúcu závislosť na ľuďoch, extrémne riešenia životných kríz sebevraždou a vraždou či ponorom do sebadeštrukcie a nenávisti. Ktoré hry máme na mysli? Alkoholizmus stvárňuje v mnohých „hrách mora", najautentickejšie však v neskorej hre *Ľadár prichádza*. Viaceré hry raného obdobia zakončuje samovraždou, hoci po roku 1918 sa už takéhoto zakončenia vzdáva a nahrádza ho sebaobetovaním alebo zmierením. Vo svojich významných hrách ukazuje také extrémne scény, ako vraždu vlastného dieťaťa (*Túžba pod brestami*) či vraždu vlastných rodičov (*Smútok pristane Elektre*). Takmer každá z jeho hier zobrazuje vyhrotené emócie: lásku, nenávisť, vinu, ľútosť, výčitky svedomia. Matkinu drogovú závislosť pretavuje do mrazivo autobiografickej hry *Cesta dlhého dňa do noci*.

Na rozdiel od spontánne píšucich dramatikov sa O'Neill tieto silné emócie snažil zaodieť do prvkov vopred vybraných žánrov, predovšetkým tragédie, no aj psychologických hier. Niektoré z takýchto experimentov fungovali, iné nie. S odmietnutím publika sa stretli, okrem viacerých O'Neillových prvotín, aj hry jeho stredného, celkovo úspešného obdobia: *Lazar sa smial*, *Dni bez konca* či *Dynamo*, ktoré dosiahli rozčarujúcich 28, 57 a 50 repríz, pričom za minimálny úspech hry na Broadway sa považuje najmenej sto repríz. Popularita iných hier bola prekvapením aj pre autora – pomerne komplikovaný expresionistický experiment *Veľký boh Brown* dosiahol 283 repríz a odľahčená komédia zo stredného obdobia *Ach, divočina* nečakaných 289 repríz v sezóne. Najúspešnejšia hra O'Neillovej kariéry bola bezprecedentne dlhá, deväťdejstvová hra *Čudná medzihra*, trvajúca takmer deväť hodín. Tá dosiahla neuveriteľných 426 repríz a zarobila štyristotisíc dolárov. K úspešným môžeme radiť aj hry, ktoré dosiahli viac ako sto repríz v sezóne: *Za horizontom* (111 repríz), *Cisár Jones* (204 repríz), *Anna Christie* (177 repríz), *Chlpatá opica* (127 repríz), *Túžba pod brestami* (208 repríz), *Smútok pristane Elektre* (150 repríz) a *Ľadár prichádza* (136 repríz). Viaceré z nich, napríklad hru *Anna Christie*, však sám autor nepovažoval za úspešné. Hra *Miliónový Marco* dosiahla len 92 repríz v sezóne. Prekvapujúco veľký úspech zaznamenali niektoré z hier, ktoré sa hrali po jeho smrti: *Dotyk básnika* (284 repríz) a *Cesta dlhého dňa do noci* (390 repríz).

Dôvodom takejto rozkolísanej návštevnosti O'Neillových hier môže byť práve nepochopený žánrový experiment. Už sme uviedli, že jeho hry nepočítajú s divákom-začiatočníkom, ale vyžadujú viac ako len priemerné znalosti svetovej dramatiky, psychológie, filozofie a teórie žánrov. Len takéto znalosti pomôžu pochopiť v opačnom prípade len intuitívne pociťovanú hĺbku a závažnosť O'Neillových hier. V tomto smere malo obecenstvo jeho čias voči súčasnému publiku výhodu – vzhľadom na divadelný rozmach v medzivojnovom období, v ktorom O'Neill tvoril, bolo zrejme lepšie oboznámené prinajmenšom s prvkami melodrámy. Práve melodráma vstupuje do takmer každej O'Neillovej hry. V závislosti od obdobia, v ktorom autor tvoril, však funguje ako forma zjednotená s obsahom alebo len forma, ktorou chce autor vyjadriť iný, závažnejší obsah, respektíve ktorou modifikuje, modernizuje klasické formy historických žánrov, napríklad tragédie.

V O'Neillových prvotinách je melodráma nástrojom aj materiálom, formou aj obsahom. Námetovo tieto hry zobrazujú až banálne témy odopieranej či zakázanej lásky, žiarlivosti, nenávisti alebo pomsty. Vrchol melodrámy dosahuje O'Neill v hre *Anna Christie*, v ktorej celkovú racionalitu deja úplne podriaďuje emóciám. V jeho najvýznamnejších „hrách mora" však melodramatická forma sprostredkúva už psychologickú stránku života na mori alebo života spätého s morom, ktorú O'Neill novátorsky kombinuje s prvkami gotickej literatúry.

V hrách nasledujúcich po hre *Anna Christie* je melodráma pre O'Neilla už len formou, nástrojom, sprostredkujúcim hlbší obsah, podobne ako jeho expresionistické techniky sprostredkúvajú sociálnokritický obsah hier *Cisár Jones*, *Chlpatá opica*, *Lazar sa smial* a *Všetky Božie dietky majú krídla*. Práve v týchto hrách je expresionistická technika rovnako dôležitá ako ich obsah, ktorý mnohonásobne zintenzívňuje. O'Neillovu autorskú mnohorakosť potvrdzuje aj skutočnosť, že vo formálne realistickej hre *Miliónový Marco* s ekvivalentným námetom sa od takéhoto expresionistického experimentu odkláňa.

V hre *Za horizontom* sa, podobne ako v O'Neillových významných tragédiách, vyskytujú melodramatické pasáže, no nakoľko tu autor implementuje ďalší príznačný prvok pre jeho tvorbu, determinizmus, celkové vyznenie hry je už tragické, a preto dokonca býva označovaná ako „prvá pôvodná americká tragédia" (American Experience, 2008, s. 3). V neskorých hrách už O'Neill zručne využíva melodrámu ako príležitostný, opatrne využívaný nástroj. Toto obdobie predstavuje v metaforickom zmysle defilé O'Neillových obľúbených žánrov: tragédie (*Ľadár prichádza*), komédie (*Dotyk básnika*) a drámy ako žánru (*Mesiac zatratencov*, *Hughie*).

Až jeho finálna hra *Cesta dlhého dňa do noci* najlepšie zúročuje O'Neillov celoživotný experiment s literárnymi žánrami. V rozpore s autorovým deklarovaným zámerom to však nie je „len" „čistá" tragédia v zmysle prítomnosti všetkých historických prvkov tragédie. Vstupujú do nej prvky hneď troch moderných žánrov – tragédie, melodrámy, drámy ako žánru a aj niektoré prvky expresionistickej hry. Koexistujú v unikátne funkčnej symbióze a vzájomne využívajú svoje možnosti tak, aby dosiahli čo najúdernejší vplyv na diváka – emocionálne prepojenie bez obetovania racionality deja, vzbudzujúce tragický zážitok. A práve ten autor túžil dosiahnuť najviac. Dosiahnutie žánrovej rovnováhy zároveň považujeme za najzaujímavejší impulz tohto autora pre súčasnú genológiu.

Náročnosť takéhoto žánrového experimentovania (integrujúca dôkladné poznatky o teórii žánrov, znalosť antickej tragédie i jej moderných variantov, ako aj schopnosť písať o silných témach autenticky) vysvetľuje, prečo sa podobným experimentovaním cielene zaoberali len niektorí autori a prečo je dokonalá žánrová vyváženosť v zmysle ekvilibria žánrov vo svete literatúry mimoriadne vzácny jav. Len málo dramatikov venuje rovnakú pozornosť forme i obsahu svojich diel. V súčasnej postmodernej dobe sa dokonca záujem o formu často pociťuje ako limitujúci, respektíve forma sa využíva len na to, aby sa cielene prekračovali jej hranice, modifikovali jej základné premisy, prípadne aby sa parodovala alebo kolážovo, eklekticky kombinovala s historicky nezlučiteľnými prvkami. Moderné hry posledných desaťročí príznačne kombinujú prvky sci-fi s prvkami klasickej tragédie (T. Kushner: *Anjeli v Amerike*, 2001), bezprecedentný jazyk a symboly pop-kultúry s prvkami (náboženskou symbolikou) stredovekej drámy (M. Ravenhill: *Shopping and F- - - -ing*, 1996) a podobne.

Medzi americkými a slovenskými dramatikmi dvadsiateho storočia však nájdeme niekoľko dramatických tvorcov, ktorí tvorivo využili prvky podobných žánrov ako O'Neill (tragédie, „drámy ako žánru" a melodrámy) a v niektorých prípadoch sa im podarilo dosiahnuť aspoň približne podobný efekt žánrovej koexistencie, prípadne klasickú tragédiu pomocou prvkov iných žánrov zmodernizovali až do jej súčasnej, paštekovsky „autentickej" podoby. Za všetkých spomeňme aspoň niekoľkých, u ktorých by bolo možné uvažovať o symbiotickej koexistencii prvkov žánrov:

Arthur Miller (1915 – 2005) je asi najznámejším autorom, ktorý tvoril „moderné tragédie". Práve jeho hra *Smrť obchodného cestujúceho* vzbudila bezprecedentnú žánrovú polemiku, pričom časť literárnych vedcov sa prikláňala ku klasifikovaniu tejto hry ako „tragédie", iná

skupina jej priraďovala najrôznejšie atribúty, videla v nej napríklad „psychologickú drámu“ či sociálnu hru. Miller, podobne ako O’Neill, v nej skĺbil prvky drámy ako žánru (súčasnosť, závažnú povahu ústredného problému – stratu osobnej integrity ako dôsledok nepochopenia novej doby) a prvky tragédie (viacgeneračný čas a priestor, moderný variant osudu, postavu Willyho Lomana ako človeka „medzi dvoma extrémami“, ktorý však má nevšedný, idealistický rys a jeho extrémne riešenie – trest za nesprávne priority, ktorým je Lomanova samovražda).

Tennessee Williams (1911 – 1983) v hre *Sklenený zverinec* (1944) rovnako úspešne využíva trojicu žánrov tragédie, melodrámy a „drámy ako žánru“, hoci nedosahuje rovnováhu ich prvkov. Predstavuje aktuálny dobový problém – úpadok amerického juhu a bezvýchodiskovosť osudov ľudí tu žijúcich (ktorí musia čeliť chudobe a nezamestnanosti). Efekt *drame* umocňuje ústrednou postavou Toma Wingfielda, básnika a idealistu, ktorý však musí čeliť dileme medzi naplnením vlastného sna a obetovaním sa rodine, pozostávajúcej zo starej, manipulatívnej, no i poľutovaniahodnej matky a z nepraktickej, zdravotne postihnutej sestry Laury. Tomovo riešenie nakoniec netragické (v hádke odchádza z domu a rodinu necháva napospas finančnej tiesni), a preto nemožno uvažovať o vyváženej symbióze žánrov, len o ich prelínaní či prekrývaní.

Z novších autorov spomeňme aspoň dvoch. K súčasným autorom, využívajúcim témy ako rasizmus, homosexualita či moderný triedny systém v Amerike, možno zaradiť napríklad už zmieňovaného **Johna Guara** (nar. 1938). Hra *Šesť stupňov odcudzenia* (1996) zobrazuje časové obdobie niekoľkých týždňov v živote mladého černošského homosexuálneho bezdomovca, ktorý sa rozhodne vyfabulovať si alternatívnu rodinu a život na základe náhodne nájdeného zápisníka s telefónnymi kontaktmi. Keď však vnikne do životov týchto ľudí, pochopí, že ani svet ilúzií ho nezachráni pred jeho „osudom“ chudobného černocha, sám sa udá na polícii, čím sa vlastne odsúdi na smrť (respektíve útrapy vo väzení). V hre *Šesť stupňov odcudzenia* Guare úspešne kombinuje prvky drámy ako žánru (súčasnosť a závažný problém rasovej nerovnosti) s prvkami tragédie (príslušnosť k chudobnej černošskej menšine ako variant moderného neporaziteľného osudu, nevšednosť túžob hlavnej postavy, ktorá sa napriek svojmu chudobnému pôvodu túži stať zámožným znalcom umenia, i extrémnosť riešenia konfliktu – udania sa na polícii a dobrovoľného odpykania si svojho prečinu vo väzení, ktoré sa pre černošského homosexuálneho mladíka v New Yorku rovná „trestu horšiemu ako smrť“.

Aj hra **Marshi Normanovej** (nar. 1947) z roku 1983 *Dobrú noc, mama* (´*night, Mother*), ktorá bola ocenená Pulitzerovou cenou, vzbudila živú žánrovú polemiku a následnú nejednotnosť názorov. Hra, podobne ako *Cesta dlhého dňa do noci*, balansuje na pomedzí troch žánrov – *drame*, melodrámy a tragédie. Zobrazuje posledný deň života epilepsiou postihnutej rozvedenej štyridsiatničky Jessie, matky mladistvého delikventa, žijúcej so svojou matkou. Jessie sa matke snaží vecným spôsobom vysvetliť svoje rozhodnutie pre samovraždu, ktorú nakoniec skutočne spácha. Čas a zápletka je charakteristická pre drámu ako žáner: hra sa odohráva v súčasnosti a zobrazuje mladú ženu izolovanú chorobou (epilepsiou) od svojej rodiny, od zmysluplnej práce i od pocitu prináležitosti, a preto zvažuje dôvody, prečo ostať žiť. Hoci je postava Jessie symbolom racionálneho uvažovania, scény, v ktorých sa ju matka snaží presvedčiť, aby nespáchala samovraždu, vyznievajú melodramaticky. Rovnako záver hry (v ktorom diváci začujú výstrel) podľa niektorých kritikov (s ktorými však nemôžeme súhlasiť) pôsobí melodramaticky: chýba v ňom „možnosť víťazstva“, určité pozitívne posolstvo, ktoré má tragédia prinášať. Svojím hodnotovým smerovaním sa však Jessie radí k veľkým postavám tragédií: neuspokojuje ju prázdny život bez zmyslu a naplnenia, túži po zmysluplnej, autentickej existencii, a keďže ju nedokáže dosiahnuť, volí smrť. V tom sa hra približuje tragédii. Normanová v tejto hre vynikajúco skĺbila prvky viacerých žánrov, aby tak dosiahla maximálny účinok na diváka.

„O’Neillovské témy“, respektíve spracovanie analogických tém podobnými žánrovými formami, sa príležitostne objavuje nielen vo svetovej, ale aj v slovenskej dramatike. Pristavme sa najskôr pri témach. V slovenskej dramatike rezonujú predovšetkým témy generačných konfliktov, konfliktov materializmu a idealizmu, respektíve chamtivosti (často v hrách z dedinského prostredia), no aj „zakázané témy“ incestu či vraždy blízkeho. Spomeňme aspoň niektoré.

Dráma O’Neillovho súčasníka, **Vladimíra Hurbana Vladimírova** (1884 – 1950), s názvom *Záveje* (1922) pôsobí ako podklad pre dej O’Neillovej hry *Túžba pod brestami*, aj keď paradoxne vzniká až o dva roky neskôr, v roku 1924. Starý bohatý gazda Paľo Brezovský (obdoba Ehraima Cabota) nie je spokojný so synovým výberom nevesty a chce si nájsť vlastnú, vhodnejšiu nevestu, ktorá by zaručila pokračovanie rodu. Jeho syn Martin (analogický postave syna Ebena) sa bojí o dedičstvo a viní svoju ženu Katušu. Tu sa však dej Vladimírovovej hry s dejom hry *Túžba pod brestami* rozchádza, končí však tiež „tragickým vyvrcholením“ (Mistrík, 1992, s. 27), Katušinou samovraždou.

Ďalšia hra s názvom *Matka* (1943) slovenského dramatika **Júliusa Barča-Ivana** (1909 – 1953) využíva tematiku súrodeneckého súperenia, známu z viacerých O'Neillových hier, no predovšetkým z hry *Za horizontom* z roku 1920. Bratia Paľo (slabší a introvertný) a Jano súperia o svoju vyvolenú Katu. Matka tuší nešťastný vývin udalostí, snaží sa súboju bratov zabrániť, no sama v ňom zahynie.

Petra Karvaša (nar. 1920) s O'Neillom spájajú skôr dramatické postupy. V hre *Antigona a tí druhí* (1962), označovanej aj ako „tragédia" (Mistrík, 1992, s. 48), si, podobne ako O'Neill v hre *Smútok pristane Elektre*, berie námet z antickej predlohy, no premiestňuje ho do obdobia druhej svetovej vojny. Ďalšie O'Neillove témy sa v slovenskej dráme vyskytujú len ako fragmenty: motív antagonizmu, respektíve generačnej priepasti medzi otcom a synom možno pozorovať v hre **Jána Kákoša** *Dom pre najmladšieho syna* (1973) a v hre **Osvalda Záhradníka** *Prelúdium v mol* (1984), motív tajomstva z minulosti, akéhosi variantu osudu zasahujúceho do deja, sa vynára v hre Štefana Králika *Trasovisko* (1944).

Najväčšmi sa však O'Neillovi tematicky a najmä žánrovo približuje slovenský dramatik a O'Neillov súputník **Ivan Stodola** (1888 – 1977). Paralelami medzi tvorbou E. O'Neilla a práve tohto slovenského dramatika sa zoberal napríklad slovenský literárny vedec J. Boor. Vo svojej azda najikonickejšej hre *Bačova žena* (1927), označovanej ako tragédia, rieši Stodola práve hegelovský problém voľby medzi dvoma nesúmerateľnými hodnotami (dvoma mužmi). Stručný dej: „Bačova žena" Eva sa po údajnej (viacnásobne úradne potvrdenej) smrti svojho muža Ondreja v americkej bani opäť vydá za baču Miša, ktorý prijme za svojho i jej prvorodeného syna, a má s ním ďalšie dieťa. Mišo Evu a jej syna sobášom vytiahne z biedy. Ondrej však nie je mŕtvy – po výbuchu stratil pamäť a päť rokov žil pod iným menom. Podnikal a zbohatol. Po návrate Ondreja dôjde k roztržke – žiadny z mužov sa Evy nechce vzdať a Eva, neschopná problém rozriešiť, spácha samovraždu. V hre sa skloňuje dopad nepriaznivého „osudu" (chudoby, emigrácie, odlúčenia), ktorý „pripraví ústredným postavám tragický koniec" (Mistrík, 1992, s. 30). Je to hra akoby napísaná perom Eugena O'Neilla, vidíme v nej všetky nadčasové aspekty tragédie, ktoré sme priblížili v druhej kapitole, vynikajúco a autenticky zmodernizované a pre diváka citovo a intelektuálne uchopiteľné. Príznačne vyznieva spomienka samotného autora na bezprostrednú recepciu hry v Prahe: po prvom dejstve údajne jeden z kritikov vstal a zvolal: „Poslyšte, tahle věc má shakespearovskou sílu! Je to opravdu dramaticky stavěno, tam se nejenom mluví, nýbrž se taky něco děje! A neděje se nic vymyšleného, ale skutečne lidského a pravdivého, přitom však

nevšedního...“[62]. Na druhej strane, podobne ako hre *Cesta dlhého dňa do noci*, aj tejto hre dobové kritiky vyčítali emotívnu, až melodramatickú preexponovanosť a stavbu deja: „...neznamená jeho drama nic nového, ba jsou tu místa již stereotypně ošumělá a příběh je kalendářovým vypravováním“[63], píše anonymný kritik v časopise *Salón*. Odhliadnuc od evidentnej subjektivity tohoto súdu, kritikovo stanovisko aj tak vyznieva príznačne: možno je „osudom“ hier zobrazujúcich emocionálne „silné“ témy rozporný až protikladný dopad na diváka, ich následné úplné zatratenie alebo nadšené prijatie.

Je zaujímavé, že sám O’Neill pri kreovaní svojich tragédií nesiahol po podobných silných témach voľby medzi nesúmerateľnými hodnotami (deťmi či členmi rodiny), ktoré neustále prinášali médiá v jeho dobe, v turbulentnej dobe prisťahovalectva, osídľovania amerických teritórií a napokon aj v dobe dvoch svetových vojen. Považujeme za zaujímavý literárny paradox, že práve slovenský „ne-dramatik“, vlastným povolaním lekár, Ivan Stodola siahol po takomto, pre tragédiu mimoriadne vhodnom skutočnom príbehu, odohrávajúcom sa v baniach pri Pittsburghu, a stvárnil ho s priam „o’neillovskou“ schopnosťou pretaviť do textu celý register extrémnych pocitov: vášeň, nenávisť, lásku, zúfalstvo, no zároveň zachovať racionalitu a dôveryhodnosť deja.

Tragédia nie je fenomén, spätý s jedinou kultúrou, storočím či literárnym hnutím. Presahuje hranice štátov, medzníky storočí a tisícročí. Od svojho „objavenia“ antickým divákom a kritikom (Aristotelom) prešla vývinom rovnako ako každý s ľudskou spoločnosťou spätý jav. Niekedy dominovala, inokedy stála v úzadí, no jej vitalitu dokazuje, že významní umelci všetkých dôb sa k nej neustále vracali, požičiavali si jej prvky, štruktúru i zápletky. Upozorňuje na to aj americký autor Upton Sinclair: „Potreba tragédie ako dramatického útvaru sa vždy vynára vo vývoji jednotlivých civilizácií, národov, spoločností práve v súvislosti s potrebou individuálnej i sociálnej katarzie, s potrebou verejnej očisty morálneho zmýšľania i svedomia aj s potrebou uvedenia etických hodnôt do opätovnej rovnováhy.“ (Sinclair, 1976, s. 215)

Práve v tom spočíva hlavný prínos O’Neilla: pomohol tragédiu „preložiť“ do „amerického jazyka“ a zároveň do jazyka a reálií modernej (špecificky americkej) doby. Klasické prvky

[62] Z Bulletinu k premiére *Bačovej ženy* v činohre SND, 1963.
[63] Z Bulletinu k premiére *Bačovej ženy* v činohre SND, 1963 (úryvok z časopisu *Salón*).

pritom menil, modifikoval, rozširoval ich hranice, prípadne si vypožičiaval tie prvky iných žánrov, ktoré intuitívne pociťoval ako potrebné na dosiahnutie čo najsilnejšieho dopadu na diváka. Jeho tragédia, to nie je obraz namaľovaný jediným vyhraneným štýlom; je to mozaika, koláž viacerých žánrov a techník, ktoré spolu vytvárajú jednotu, zmysluplný a účinný celok, prepájajúci obsah i formu.

Na záver snáď už len dovetok. O'Neill dúfal, že napíše najväčšiu americkú tragédiu. To, čo sa mu podarilo, nenapĺňa jeho úmysel, ale ďaleko ho prekračuje. Vytvoril bezprecedentné žánrové nóvum. Nemá zmysel uvažovať o miere zámernosti tohto experimentu, ale hodnotiť O'Neillovo dielo na základe jeho výsledkov. Aj Van Goghovi jeho súčasníci vyčítali príliš jasné farby a ťažkopádny pohyb štetca ako nedostatok umeleckej techniky. Čas však preveril kvality jeho diela, a to, čo bolo v jeho dobe považované za technický nedostatok, je v súčasnosti uznávané ako novátorská technika, ktorá posunula myslenie o vizuálnom umení do celkom novej dimenzie. Na rozdiel od Van Gogha bol O'Neill síce spoločensky uznaný a ohodnotený autor, dovolíme si však povedať, že jeho význam pre teóriu žánru a teóriu tragédie ostal systematicky nedocenený a mnohými kritikmi (o čom svedčí rôznorodé a rozporuplné žánrové hodnotenie jeho hier) aj nepochopený. Práve o objasnenie O'Neillovho prínosu pre spôsob bytia a koexistenciu žánrov sme sa snažili v tejto práci.

Záver

V predloženej práci sme sa zaoberali genologickým skúmaním charakteristických prvkov troch žánrov – tragédie, melodrámy a *drame* – a ich prítomnosťou v dramatickom diele amerického dramatika Eugena Gladstona O'Neilla, pričom sme svoje hypotézy a závery opierali o textový podklad jeho finálnej autobiografickej hry *Cesta dlhého dňa do noci*.

Práca bola koncipovaná v dvoch logických celkoch – v teoretickom a praktickom. Teoretickej časti práce sme venovali prvú a druhú kapitolu. V prvej kapitole s názvom *Teoretické a metodologické východiská skúmania pojmov „tragédia"* sme sa venovali historickému pohľadu na pojmy „žáner" a tragédia, ich filozoficko-literárnym súvislostiam a najnovšiemu výskumu v oblasti vývoja žánrov. Zhodnotili sme aj špecifické metodologické postupy skúmania týchto pojmov. V druhej kapitole práce nazvanej *Komparatívna genológia* sme sa zaoberali vytýčením definícií analyzovaných žánrov – tragédie (2.1), melodrámy (2.2), tzv. „drámy ako žánru" (2.3), známej aj ako *drame* alebo dráma v užšom zmysle slova a tiež expresionistickej drámy (2.4).

Tretia časť práce s názvom *Profil dramatika – Eugen Gladstone O'Neill* bola venovaná kontextualizovaniu tvorby Eugena G. O'Neilla v biografických (3.1), historických a spoločenských (3.2), psychologických a filozofických (3.3) a literárnych a extraliterárnych súvislostiach (3.4), ako aj sporným otázkam periodizácie jeho tvorby (3.5).

Kľúčovými kapitolami, v ktorých prezentujeme výsledky literárnej analýzy a syntézy na podklade O'Neillovej záverečnej hry, sú kapitoly 4 (*Žánrové inovátorstvo v hre Cesta dlhého dňa do noci*) a 5 (*Ekvilibrium žánrov v hre Cesta dlhého dňa do noci*). Dokazujeme v nich prítomnosť prvkov viacerých žánrov, ktoré fungujú samostatne, ale aj v súčinnosti, pričom sa vzájomne nevylučujú, ale umocňujú cielený dojem **žánrovej symbiózy**. Práve fenoménu žánrovej rovnováhy sme venovali piatu kapitolu tejto práce. V nej sme analyzovali (opierajúc sa o príslušnú sekundárnu literatúru i texty hier) unikátnu symbiotickú koexistenciu troch žánrov (tragédie, tzv. „drámy ako žánru" a melodrámy). V O'Neillovej tvorbe sa atribúty tragédie realizujú ako súbor piatich komplexných prvkov (tie sme nazvali deterministický, eticko-idealistický, axiologický, ontologický a didaktický aspekt hry). No zároveň do tohto komplexu súčinne vstupujú aj viaceré prvky iných žánrov, napríklad melodrámy

(predovšetkým jej jazyk) a drámy ako žánru (v prípade hry *Cesta dlhého dňa* predovšetkým závažná a aktuálna téma drogovej závislosti a realistické stvárnenie postáv). Prvky týchto žánrov sa v jedinej hre navzájom nevylučujú, ani nepôsobia rušivo, ale funkčne prispievajú k čo najintenzívnejšiemu, tragickému dopadu hry na diváka. Pre takýto unikátny literárny jav sme v odbornej literatúre nenašli adekvátny termín, a preto sme na jeho označenie pre účely nášho výskumu využili terminologický novotvar – **ekvilibrium žánrov**.

Prítomnosť, respektíve neprítomnosť žánrovej rovnováhy sme v šiestej kapitole práce s názvom *Pomer žánrov v O'Neillovej tvorbe* overili na súbore najznámejších O'Neillových hier, do ktorých vstupujú prvky viacerých žánrov – na melodrámach jeho skorého obdobia, tragédiách stredného obdobia i na jeho neskorých hrách, napríklad na hre *Ľadár prichádza*. V nijakej z týchto hier sa však nepodarilo potvrdiť fenomén žánrovej rovnováhy – alebo v nich dominovali prvky jediného žánru, alebo sa prvky tragédie vyskytovali len ako izolované prvky a protirečili Paštekovej požiadavke komplexnosti tragických prvkov v moderných tragédiách.

V záverečnej, siedmej kapitole (*Význam O'Neillovho žánrového experimentu pre teóriu žánrov a súčasnú dramatiku*) hľadáme širší význam O'Neillovho experimentu, jeho odraz v literárnej teórii a kritike nasledujúcej po J. Paštekovi a M. Lukešovi a význam takéhoto experimentu pre svetovú a slovenskú dramatickú tvorbu.

Výskumom sa podarilo verifikovať dve hypotézy, ktoré sme sformulovali v úvode výskumu:

1. Literárny žáner tragédia v modernej dobe nezaniká, (moderná tragédia v zmysle emocionálneho dopadu na diváka je stále možná, preto nemožno hovoriť o smrti tragédie), ale vyvíja sa, pričom tento vývoj znamená aj integrovanie prvkov iných žánrov.
2. Klasická aristotelovská tragédia sa prirodzene mení, a to tak, že eroduje, hybridizuje, respektíve v O'Neillovom prípade dochádza k unikátnemu fenoménu rovnovážnej žánrovej koexistencie, tzv. „ekvilibriu žánrov".

Unikátny variant tragédie, jej modernú verziu vo funkčnom prepojení s prvkami iných žánrov sa O'Neillovi podarilo dosiahnuť len v jeho jedinej, osobne výnimočnej finálnej hre *Cesta dlhého dňa do noci*. K tomuto cieľu dospel spontánne, nezámerne, v dôsledku snahy napísať „tragédiu bez násilia". Možno ostane navždy jedným z literárnych paradoxov, že práve tento

autor, až rigidne posadnutý formou divadelnej hry, uspel v tom, o čo sa paradoxne snažil najmenej – v miešaní žánrových prvkov, dokonca aj prvkov pre neho neprijateľnej melodrámy, o ktorej sa ešte v roku 1920 vyjadril, že „nie je umenie“. Posunul tým však myslenie o jednotlivých žánroch do nových, takmer postmoderných dimenzií, v ktorých je produktívna aj koláž predtým striktne oddelených, ba až súperiacich žánrov.

O’Neillovo dielo nie je možné chápať izolovane, ale vždy v kontexte s jeho životom, dobovou literárnou atmosférou i s jeho literárnymi paragonmi, ku ktorým v rovnakej miere patrili grécki klasici, škandinávski dramatici i autori a autorky vrcholnej európskej a americkej melodrámy a činohry. Rovnako ho nemožno chápať „a-žánrovo“, bez vedomostí o vývine žánru a spôsobe existencie žánrov. O’Neill na existujúcu literárnu tradíciu dokonale nadviazal a jeho dramatická tvorba dokonca umožnila posunúť hranice myslenia o literárnych žánroch. Práve uvedomenie si tradičných žánrových foriem pomáha principiálne O’Neillove hry pochopiť a mnohonásobne umocňuje divákov zážitok. Podstatná je schopnosť jeho hier rezonovať s dobou a kultúrnym kontextom súčasného percipienta. Preto nemožno celkom súhlasiť s názorom M. Lukeša (1979, s. 150), že O’Neill „neprekračuje svoju dobu“ a „ostáva autorom dvadsiatych rokov“. Práve O’Neillova posledná hra, ako aj jej žánrový formát sú dokonale nadčasové, až vizionárske. Aj vďaka svojmu žánrovému inovátorstvu O’Neill dosiahol cieľ, ktorý si vytýčil ešte na začiatku svojej dramatickej kariéry – nájsť a etablovať miesto pre americkú dramatiku v kontexte so svetovou drámou. Konečne teda mohol byť spokojný s miestom a postavením, aké pre americkú dramatiku viac ako sto rokov po jej vzniku pomohol dosiahnuť.

Nobelovu cenu za literatúru dostáva ešte v roku 1936 O’Neill za „silu, úprimnosť a hlboké emócie jeho dramatických diel, ktoré sprostredkúvajú pôvodný pojem tragédie“ (Nobel Prizes, 2008, s. 1). Literárna kritika však dlhé roky autorovi dlhovala analýzu toho, akým spôsobom sa „sprostredkovanie pôvodného pojmu tragédie“ uskutočňuje. A práve o to sme sa pokúsili v predloženej práci.

Veríme, že výsledky tejto genologickej analýzy obohatia myslenie o tradičných žánroch i o žánrovom posune, ktorý moderné hry dokážu vytvoriť pri zachovaní klasických prvkov a výpožičkách z iných žánrov.

Príloha A – Žánrové zaradenie vybraných hier Eugena O'Neilla

Divadelná hra	Žánrová klasifikácia, pokus o žánrové zaradenie alebo hodnotenie hry
Manželka na celý život (A Wife for a Life, 1913)	…vplyv vaudevillu je zjavný… (Ranaldová, 1998, s. 52); ...melodráma... (Jensen, 1981, s. 142);
Pavučina (The Web, 1913)	...melodráma v jednom dejstve... (Ranaldová, 1998, s. 54); ...naturalistická melodráma... (Woodbridge, 1970, s. 311); ...to najhoršie z melodrámy... (Goldberg, 1970, s. 235); ...má vlastnosti, ktoré sú antitézami melodrámy... (Jensen, 1981, s. 142);
Smäd (Thirst, 1913 – 14)	...supernaturalistická hra, ktorá vzniká použitím symbolov v realistickej hre... (Jensen, 1981, s. 143);
Hmla (Fog, 1913 – 14)	...melodráma... (Woodbridge, 1970, s. 311); ...podivná zmes...filozofickej rozpravy a senzačného záveru... (Jensen, 1981, s. 142);
Varovania (Warnings, 1913 – 14)	...melodráma, ale zaoberá sa skutočnou tragickou situáciou... (Woodbridge, 1970,s. 311);
Zlyhanie (Abortion, 1913 – 14)	…totálny ponor do melodrámy, samovraždy a smrti...; [hra má] melodramatickú neobratnosť... (Ranaldová, 1998, s. 54);
Služba (Servitude, 1913 – 14)	…neúspešný pokus o komédiu…; ...satira... (Ranaldová, 1998, s. 58);
Filmár (The Movie Man, 1914)	…melodramatická hra... (Ranaldová, 1998, s. 60); ...jedna z mála komédií; satira aj podobenstvo... (Jensen, 1981, s. 145);
Bezohľadnosť (Recklessness, 1914)	...melodráma; naturalistická melodráma... (Woodbridge, 1970, s. 311); ...salónna melodráma... (Jensen, 1981, s. 142);
Cesta na východ do Cardiffu (Bound East for Cardiff, 1914)	...poctivý a živý naturalizmus bez známok melodrámy... (Woodbridge, 1970, s. 312); ...expresionistická hra... (Egri, 1988, s. 49);
Osobné zúčtovanie (The Personal Equation, 1915)	..."well-made play" (Egri, 1988, s. 26);
V zóne/V nebezpečnej zóne/V ponorkovom pásme (In the Zone, 1916 – 17)	...odhalená tragédia ľudského života... (Clark, 1970, s. 231); …situačná dráma... (O'Neill, 1988, s. 87); ...melodráma... (Fergusson, 1970, s. 273); ...poctivý a živý naturalizmus bez známok melodrámy... (Woodbridge, 1970, s. 312);
Olej (Ile, 1916 – 17)	...*Olej* inklinuje k melodráme... (Goldberg, 1970, s. 237); …sprostredkúva pocit irónie a sardonického humoru... (Sherwin, 1918, s. 132); ...keď sa Kapitán Keeney rozhodne; podvolí v jednote s nezastaviteľnými silami, akými bývali grécki bohovia, výsledkom je tragédia... (Parks, 1965, s. 98); ...pochybnejší typ melodrámy... (Woodbridge, 1970, s. 312);
Dlhá cesta domov (Long Voyage Home, 1916 – 17)	...melodramatický element, hoci zjemnený, je stále prítomný; tento krát však O'Neill zachytil materiál z filozofickej stránky... (Goldberg, 1970, s. 237);
Pod karibským mesiacom (A Moon of the Caribbees, 1916 – 17)	...melodramatický element, hoci zjemnený, je stále prítomný; tento krát však O'Neill zachytil materiál z filozofickej stránky... (Goldberg, 1970, s. 237); ...naturalistická melodráma; naturalistická štýlom, melodramatická podstatou... (Woodbridge, 1970, s. 311);
Teraz sa ťa pýtam	...má melodramatické prvky Ibsenových drám... (Jensen, 1981, s. 147);

(Now I Ask You, 1917)	
Za horizontom (Beyond the Horizon, 1917 – 18)	...silná a skutočná tragédia... (Woollcott, 1970, s. 135); ...prvá pôvodná americká tragédia... (American Experience, 2008, s. 3); ...domáca tragédia... (Goldberg, 1970, s. 238); ...silná dráma, prameniaca z vidieckej melodrámy... (Woodbridge, 1970, s. 312);
Tam, kde je kríž (Where the Cross is Made 1918)	...melodramatický element, hoci zjemnený, je stále prítomný; tento krát však O'Neill zachytil materiál z filozofickej stránky... (Goldberg, 1970, s. 237); ...dej takých hier ako [...] *Tam, kde je kríž* je v zásade melodramatický; naturalistická melodráma... (Woodbridge, 1970, s. 311);
Povraz (The Rope, 1918)	...tragédia nenásytnosti, nenávisti a šialenstva... (Clark, 1970, s. 232); ...dej takých hier ako [...] *Povraz* je v zásade melodramatický; naturalistická melodráma... (Woodbridge, 1970, s. 311);
Steblo (The Straw, 1918 – 19)	...záverečná scéna v hre má pátos a tragickú ironiu, aká nemá v divadle obdobu... (Woollcott, 1970, s. 156); ...realistická hra... (Trilling, 1970, s. 293); ...nádherná, vážna hra... (Tyler, s. 128); ...námet hry je experimentálny... (O'Neill, 1988, s. 121);
Chris Christopherson (1919)	...pokúsil som sa románovú tému spracovať v divadelnej hre tak, aby nevyprchalo čaro románu. Pokus nevyšiel. (O'Neill, 1988, s. 122);
Odlišní (Diff'rent, 1920)	...dvojnásobná tragédia... (Macgowan, 1970, s. 148); ...naturalistické prvé dejstvo sa mení na melodrámu... (Woodbridge, 1970, s. 312); ...hra nadobúda melodramatické vyvrcholenie... (Jensen, 1981, s. 151);
Zlato (Gold, 1920)	...je jedna z mojich dvoch najhorších hier... (O'Neill, 1988, s. 325);
Anna Christie (1919 – 20)	…recenzenti ju považovali za komédiu… (Ranaldová, 1998, s. 56); ...nepriamo tvrdí, že je to melodráma... (Hackettová, 1970, s. 154); ...naturalistická hra... (Woodbridge, 1970, s. 312); ...realistická hra... (Trilling, 1970, s. 19); ...kombinuje realizmus a zážitok všemocného osudu... (Dusenbury, 1960, s. 50); …O'Neill ju tvrdohlavo považoval za tragédiu… (Ranaldová, 1998, s. 56);
Cisár Jones (The Emperor Jones, 1920)	…expresionistická psychodráma… (Ranaldová, 1998, s. 61); ...expresionistická hra... (Törnquist, 1998, s. 27; Egri, 1988, s. 49); ...*drame*... (Hatlen, 1975, s. 38-39);
Prvý človek (The First Man, 1921)	...psychoanalytická dráma... (Castellunová, 1970, s. 158);
Chlpatá opica (The Hairy Ape, 1921)	...komédia starovekého a moderného života... (podtitul hry); ...prekračuje hranice realizmu smerom k surrealizmu, respektíve expresionizmu... (Dusenbury, 1960, s. 131); …výlet do expresionizmu… (Ranaldová, 1998, s. 62); ...expresionistická hra... (Törnquist, 1998, s. 27; Jensen, 1981, s. 152); ...expresionistická hra s prvkami absurdnej drámy a tragikomédie... (Egri, 1988, s. 49-61); ...tragédia človeka... (Malone, 1970, s. 260); ... [má] dávny staroveký námet, atraktívny pre drámu všetkých čias, človek, a jeho zápas s osudom... (O'Neill, 1988, s. 111); ...jedna z mojich dvoch najlepších hier... (O'Neill, 1988, s. 325);
Prameň (The Fountain, 1921 – 22)	...výnimočnosť hry je v jej priblížení sa k určitej tragickej kráse... (Young, 1970, s. 173); ...symbolická hra... (Woodbridge, 1970, s. 315); ...historická hra... (Jensen, 1981, s. 152); ...je jedna z mojich dvoch najhorších hier... (O'Neill, 1988, s. 325);
Všetky Božie dietky majú krídla (All God's Chillun Got Wings, 1923)	...expresionistická hra... (Egri, 1988, s. 49); ...tragédia rasovej diskriminácie... (Bowen, 1970, s. 84); ...dvojdejstvová tragédia... (Pašteka, 1998, s. 475); ...realizmus dialógov [...] komplikuje určitý symbolizmus či surrealizmus (Fergusson, 1970, s. 274);
Túžba pod brestami (Desire Under the Elms, 1924)	...hoci je to takmer melodráma, v divadle silne zapôsobila (Klise, 1971, s. 42); ...tragédia… (Parks, 1965, s. 96); ...naturalistická hra... (Woodbridge, 1970, s. 315); ...zobrazuje grécke chápanie tragédie... (Baker, 1970, s. 246); ...moderná tragédia

	podľa antického vzoru... (Obuch, 1974, s. 11); ...klasická tragédia... (Racey, 1962, s. 57); ...je jedna z mojich dvoch najlepších hier... (O'Neill, 1988, s. 325);
Miliónový Marco (Marco Millions, 1923 – 25)	...pikareskná dráma... (Brown, 1970, s. 182);
Veľký boh Brown (Great God Brown, 1925)	... O'Neill sa v tomto diele vracia k psychoanalýze... (Gabriel, 1970, s. 176); ...expresionistická hra... (Törnquist, 1998, s. 27); ...symbolická hra... (Woodbridge, 1970, s. 315);
Lazar sa smial (Lazarus Laughted, 1925 – 26)	...využitie zboru a davu vracia túto hru do obdobia gréckej tragédie, a na tomto základe O'Neill stavia štruktúru melodrámy... (Warren, 1970, s. 179); ...knižná dráma... (Pašteka, 1998, s. 475); ...symbolická hra... (Woodbridge, 1970, s. 315); ...takmer opera... (Jensen, 1981, s. 155);
Čudná medzihra (Strange Interlude, 1926 – 27)	…experimentálne hry z dvadsiatych a začiatku tridsiatych rokov, vrátane hry *Čudná medzihra*, sú všetky náboženské drámy... (Bogard, 1967, s. 22); ...naturalistická hra... (Woodbridge, 1970, s. 315); ...je analogická s románom; [...] nie je konvenčná tragédia, [ale] kombinácia symbolickej melodrámy a psychologického realizmu... (Carpenter, 1979, s. 119); ...pokus o psychologickú drámu... (O'Neill, 1932, s. 119);
Smútok pristane Elektre (Mourning Becomes Electra, 1929 – 31)	...nie je tragédia, ale nevyvážená melodráma... (Kemelman, 1970, s. 308); ...melodráma... (Hutchens, 1970, s. 190); ...tragický monument... (Pašteka, 1998, s. 475); ...prvotný impulz hry je tragický a protirečí melodramatickej stavbe hry... (Jensen, 1981, s. 142); ...naturalistická tragédia... (Woodbridge, 1970, s. 317); ...tragédia... (Trilling, 1970, s. 298); ...chápem ju výlučne ako psychologickú hru, ktorá už nemá veľa spoločného s klasickým námetom, ktorý ma kedysi zaujal... (O'Neill, 1932, s. 120);
Ach, divočina (Ah, Wilderness!, 1932)	...O'Neill zaraďoval túto hru ako 'komédiu spomienok.' A je to skutočne komédia, ľudová americká komédia... (Gabriel, 1970, s. 194); …príjemná komédia o americkom živote na sklonku storočia, porovnateľná s hrou T. Wildera *Naše mestečko*... (Bogard, 1967, s. 23); ...veselohra; komédia... (Bothová-Hegedűsová, 1976, s. 328; s. 337; Pašteka, 1998, s. 475); ...druh satyrskej hry, ktorá nasleduje po komédii... (Trilling, 1970, s. 299); …podľa O'Neilla nostalgická komédia... (Bryer, 1988, s. 7; Jensen, 1981, s. 160);
(Days Without End, 1931 – 34)	...hra o katolíckom mysticizme, ale aj [...] psychologická štúdia... (O'Neill, 1988, s. 426);
Ľadár prichádza (The Iceman Cometh, 1939)	...má tragikomické aspekty... (Egri, 1988, s. 120); ...tón hry *Ľadár prichádza* je zničujúco tragický... (Atkinson, 1970, s. 213); ...tragédia fikcionalizmu... (Pašteka, 1998, s. 480); ...niektoré dialógy vyznievajú nedôveryhodne...; jadro hry je realistické, [to ostatné, menej podstatné] expresionistické... (Bentley, 1970, s. 333-334);
Dotyk básnika (A Touch of the Poet, 1940)	…ľudská komédia, nebezpečne balansujúca na okraji tragédie... (Hewes, 1970, s. 221); …historická hra... (Parks, 1965, s. 96); ...tragikomédia... (Egri, 1988, s. 101); …cítim, že v tejto hre sú hlboké a pravdivé momenty frašky, humoru, súcitu a ironickej tragédie života... (O'Neill, 1988, s. 501);
Hughie (1941)	...psychologická štúdia... (Obuch, 1974, s. 15);
Cesta dlhého dňa do noci (Long Day's Journey into Night, 1940 – 41)	...nie je melodráma... (Manheim, 1988a, s. 1); ...mocná, komplexná tragédia, no motívy konania tragických protagonistov v nej nevyplývajú z ich vznešenosti, ani z ich nízkosti, ale z nedostatočnosti... (Parks, 1965, s. 102); …[O'Neillova] najveľkolepejšia tragédia... (Bryer, 1988, s. 7); ...je to hlboko tragická hra, hoci bez násilia... (O'Neill, 1988, s. 506);
Mesiac zatratencov (A Moon for the Misbegotten, 1943)	...psychologická hra... (Obuch, 1974, s. 14); ...je O'Neillovým najlyrickejším dielom, je nežným epilógom tragédie. Začína ako jedna z O'Neillových najlepších komédií [...] a majstrovsky sa posúva od realistickej polohy k lyrickej... (Bogard, 1967, s. 25); ...v jadre smutná komédia... (McCarthy, 1970, s. 210); …je v nej neobvyklá tragikomika... (O'Neill, 1988, s. 538).

Príloha B – Chronológia hier Eugena O'Neilla

V Prílohe B uvádzame prehľad približného obdobia vzniku hier, ich prvej inscenácie v USA a rok, keď boli preložené do slovenského jazyka. Údaje sme spracovali podľa publikácií *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism* (Cargill, 1970) a *Dictionary of Literary Biography* (Jensen, 1981). Počet repríz sa vzťahuje na prvú divadelnú sezónu. Jednoaktové hry sú označené symbolom [*].

Skoré obdobie (1913 – 1924):

Približné obdobie vzniku hry	Premiéra	Pôvodný názov	Počet repríz	Slovenský preklad a jeho varianty, autori prekladu
1913	-	The Web*		*Pavučina*
1913	-	A Wife for a Life*		*Manželka na celý život*
1913 – 1914	1959	Abortion*		*Zlyhanie*
1913 – 1914	1916	Fog*		*Hmla*
1913 – 1914	1916	Thirst*		*Smäd*
1913 – 1914	-	Warnings*		*Varovania*
1913 – 1914	-	Servitude*		*Služba*
1914	-	Recklessness*		*Bezohľadnosť*
1914	1959	The Movie Man*		*Filmár*
1914	zničená	The Dear Doctor*		*Drahý doktor*
1914	-	Children of the Sea* – pôv. názov hry Bound East for Cardiff*		*Deti mora*
1914	1916	Bound East for Cardiff*		*Cesta na východ do Cardiffu*, *Na východ do Cardiffu*, *Plavba do Cardiffu*
1914	1972	Bread and Butter		*Chlieb s maslom*
1914 – 1915	1917	The Sniper*		*Záškodník*
1915	zničená	Belshazzar		*Baltazár*
1915	nepublikovaná	The Personal Equation* (pôv. názov Second Engineer)		*Osobné účtovania*
1916	1916	Before Breakfast*		*Pred raňajkami*
1916	zničená	Atrocity*		*Hrôza*
1916 – 1917	zničená	The G.A.M. *		*G.A.M*
1916 – 1917	1917	Ile*		*Olej*
1916 – 1917	1917	The Long Voyage Home*		*Dlhá cesta domov*
1916 – 1917	1917	In the Zone*		1934, V ponorkovom pásme, do slov. prel. F. Hoffmann; *V zóne*, *V nebezpečnej zóne*,
1916 – 1917	1918	The Moon of the Caribbees*		*Pod karibským mesiacom*, *Mesiac Karibiku*, *Karibský mesiac*
1917	-	Now I Ask You*		*Teraz sa ťa pýtam*
1917 – 1918	1920	Beyond the Horizon	111	*Za horizontom*, *Za obzorom*
1918	zničená	Till We Meet*		*Kým sa stretneme*
1918	-	Shell Shock*		*Šok*
1918	1918	The Rope*		*Povraz*
1918	1918	Where the Cross is Made*		*Tam, kde je kríž*
1918	1919	The Dreamy Kid*		*Malý rojko*
1918 – 1919	1920	Exorcism*		*Vyháňanie diabla*, *Zaklínanie*
1918 – 1919	1921	The Straw (prepracovaná hra Exorcism)	20	*Steblo*, *Slama*

1919	zničená	The Honor Among the Bradleys*		*Česť Bradleyovcov*
1919	zničená	The Trumpets*		*Trúbky*
1919	1920	Chris Christopherson/Chris		*Chris Christopherson/Chris*
1920	-	The Ole Devil*		*Starý diabol*
1920	1920	The Emperor Jones	204	1976, Cisár Jones, do slov. prel. Jozef Kot
1920	1920	Diff'rent	100	*Odlišní*, *Inakší*
1919 – 1920	1921	Anna Christie	177	1966, Anna Christie, preklad vydavateľstva Diliza
1920	1921	Gold	13	*Zlato*
1921	1922	The First Man (pôv. názov The Oldest Man)	27	*Prvý človek/Najstarší človek*
1917, 1921	1922	The Hairy Ape	127	*Chlpatá opica*
1921 – 1922	1925	The Fountain	24	*Prameň*, *Studňa*
1922 – 1923	1924	Welded	24	*Spojení*
1923	1924	All God's Chillun Got Wings	100	*Všetky Božie dietky majú krídla*, *Všetky deti božie majú krídla*, *Všetky Božie deti majú krídla*
1923	1924	The Ancient Mariner*	33	*Starý námorník*
-	1924	S. S. Glencairn* (zbierka hier)		*Krížnik Glencairn*

Stredné obdobie (1924-1934):

1924	1924	Desire Under the Elms	208	1937, Túžba pod brestami do slov. prel. F. Hoffmann
1925	1926	The Great God Brown	283	1976, Veľký boh Brown, do slov. prel. Jozef Kot
1923 – 1925	1928	Marco Millions	92	1976, Miliónový Marco, do slov. prel. Jozef Kot
1925 – 1926	1928	Lazarus Laughted	28	*Lazar sa smial*, *Lazarov smiech*
1926 – 1927	1928	Strange Interlude	426	*Čudná medzihra*, *Podivná medzihra*
1928	1929	Dynamo	50	*Dynamo*
1929 – 1931	1931	Mourning Becomes Electra	150	1965, Smútok pristane Elektre, do slov. prel. Ján Trachta
1931 – 1934	1934	Days Without End	57	*Dni bez konca*
1932	1933	Ah, Wilderness!	289	1976, Ach, divočina, do slov. prel. Jozef Kot; *Ach, hrôza!*

Neskoré obdobie (1934-1946):

1934 – 1943	zničený cyklus 11 hier	A Tale of Possessors Self-Dispossessed		-
1938	stratená do roku 1957	More Stately Mansions	142	*Honosnejšie obydlia*, *Mnoho nádherných domov*
1939	1946	The Iceman Cometh	136	1966, Ľadár prichádza, do slov. prel. Ján Trachta; *Ľadový muž prichádza*
pribl. 1940	1957	A Touch of the Poet	284	*Dotyk básnika* ako *básnik*, *Takmer básnik*
1940 – 1941	1956	Long Day's Journey into Night	390	1968, Cesta dlhého dňa do noci, do slov. prel. Ján Trachta; *Dlhá cesta dňa do noci*
1941	1958	Hughie*	51	*Hughie*
1943	1947	A Moon for the Misbegotten	68	1971, Bratislava, Lita 1985, Mesiac pre smoliarov, do slov. prel. Eduard Castiglione; *Mesiac zatratencov*
	zničený cyklus	By Way of Obit		-

Menný register

Abrams, M. H. 48
Aristoteles 31-32

Baker, G. P. 52, 66, 69, 186
Barker, Ch. 15, 26-27
Berlin, N. 69, 75
Bryer, J. 58, 76, 134, 187

Clark, B. H. 63, 185

Diderot, D. 53, 139
Dusenbury, W. L. 152, 165, 186

Egri, P. 62, 186-187

Fergusson, F. 60, 185-186
Freytag, G. 28, 39, 123- 124

Greene, D. 44, 102
Guare, J. 106, 177

Hallová, E. 7
Harsonová, A. 87, 95
Hatlen, T. 46, 51-56, 95, 108, 136, 151, 163, 186, 201
Hoffmann, F. 188
Hrabák, J. 17-18, 22, 25, 29, 32, 36, 139, 147, 151-152, 153-156
Hvišč, J. 16, 25

Chothia, J. 66

Jacobus, L. A. 48, 62-63
Jung, C. G. 63-64

Kierkegaard, S. A. 30, 65, 161
Kitto, H. D. F. 20
Kotzebue, A. F. F. 48-49
Krutch, J. W. 19, 32

Lukeš, M. 7, 12, 22, 58, 74, 76, 84-90, 97, 103, 105-106, 112-113, 131, 136, 162, 165-172, 183

Manheim, M. 187
McCarthyová, M. 187
Macgowan, K. 186
Mendel, O. 2, 19, 22, 30, 38, 41-42, 99, 105, 171
Miller, A. 19, 32-35, 42-43, 85-88
Millerová, R. C. 19, 22, 28-35
Mistrík, J. 152, 179

Nathan, G. J. 75, 162
Nietzsche, F. 11

Obuch, L. 187
O'Neill, Eugene, jr. 58-71
O'Neill, Eugene Gladstone 58-71
O'Neill, James, jr. 58-60
O'Neill, James, sr. 58-60

Pašteka, J. 7, 15-25, 32-43, 75, 89-135, 153, 173, 186, 202
Pospíšil, I. 16, 19, 22-23, 155-156, 198

Quinlanová, Mary Ellen 58

Ranaldová, M. L. 60-69, 185

Sofokles 132
Strindberg, A. 14, 57-67, 130, 173
Szondi, P. 15, 57

Törnquist, E. 67, 186
Trilling, L. 186-187, 189-190
Tvrdý, J. 157
Tyler, G. C. 60, 186

Unamuno, M. de 31, 43

Wainscott, R. 165
Warren, A. 20-21
Wellek, R. 20-21
Wikander, M. H. 136, 144, 146, 150

Zajac, P. 27

Žilka, T. 15, 53-54

Vecný register

Aisa, *moira*, osud 41

Anagnoríza 29, 44, 52, 123-126, 128

Antická tragédia 23

Axiologický aspekt 98-118

Činohra 32, 38, 53-55, 79, 155

Dráma ako žáner 53

Drame 20, 32, 38, 53-55, 79, 155

Druh, literárny 25

Didaktický aspekt 14, 97, 123

Ekvilibrium, žánrové 151-155

Eticko-idealistický aspekt 107

Expresionizmus 56

Forma žánru, vnútorná 22

Forma žánru, vonkajšia 22

Genológia 16

Genológia, analytická 19

Genológia, pozitivistická 18

Hrdina tragický 32, 43-44, 133

Idealistický rozmer 107, 110, 121

Katarzia, *katharsis* 10, 17, 19, 29, 45, 52, 54, 114, 132

Kauzalita 99

Literárny druh 25

Melodráma 13-14, 25, 37, 47, 48-55, 135

Metódy výskumu žánru 26

Nevyhranenosť postáv, psychologická 87

Ontologický aspekt 107

Obdobie, skoré 58-71

Obdobie, stredné 58-71

Obdobie, neskoré 58-71

Poetika 17, 19, 21, 22

Prístup k žánrom, evolučný 18

Rozpätie, polymorfné 155

Rozpätie, polyvalenčné 155

Tragédia 38, 47, 167

Univerzum, psychické 90

Variant, žánrový 25

Výskum žánru, český 22

Výskum žánru, slovenský 22

Zvrat deja 17

Žáner 11, 13, 25, 45-55

Žánrový druh 13-25

Žánrová klasifikácia 13-25

Žánrový variant 25

Zoznam bibliografických odkazov

ABRAMS, M. H. 1957. *A Glossary of Literary Terms*. New York : Holt, Reinhart and Winston, 1957. 193 s. ISBN 0-03-076585-4.

American Experience. 2008. Eugene O'Neill : Documentary Film. In *American Experience* [online]. 2008. [cit. 2008-02-05]. Dostupné na internete: <http://www.pbs.org/wgbh/amex/oneill/index.html>.

ANDERSON, M. 1939. *The Essence of Tragedy.* Washington : Anderson House, 1939. 53 s.

ANONYM. 1963. Bačova žena. In *Bačova žena* (Bulletin k premiére v činohre SND). 4 s. 1963.

ARISTOTELES. 1996. *Poetika.* Praha : Nakladatelství Svoboda, 1996. 226 s. ISBN 80-205-0295-5.

ARISTOTELES. 2011. *Etika Nikomachova.* Bratislava : Kalligram, 2011. 296 s. ISBN 978-80-8101-417-8.

ATKINSON, B. 1970. The Iceman Cometh. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 212-213. ISBN 0-8147-0076-4.

BAKER, G. P. 1970. O'Neill's First Decade. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 244-248. ISBN 0-8147-0076-4.

BAKOŠOVÁ-HLAVENKOVÁ, Z. 2013. Nebotyčné viny prítomné a minulé alebo fatálna cesta odnikiaľ nikam. In *Divadelný ústav* [online]. 2013. [cit. 2013-30-04]. Dostupné na internete: <http://www.theatre.sk/isrecenzie/572/97/Nebotycne-VINY-minule-a-p-pritomne-alebo-Fatalna-cesta-odnikial-nikam>.

BARKER, CH. 2006. *Slovník kulturálních studií.* Praha : Portál, 2006. 206 s. ISBN 80-7367-099-2.

BARLOWOVÁ, J. E. 1995. No He-man Need to Apply : A Look at O'Neill's Heroes. In *The Eugene O'Neill Review*. 1995, vol. 19, no. 1-2, p. 111-121.

Belshazzar. 2008. In *Belshazzar* [online]. 2008. [cit. 2008-02-04]. Dostupné na internete: <http://en.wikipedia.org/wiki/Belshazzar>.

BENTLEY, E. 1970. Trying to Like O'Neill. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 331-346. ISBN 0-8147-0076-4.

BERLIN, N. 1998. The Late Plays. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : Cambridge Press, 1998. s. 82-94. ISBN 0 521 55645 7.

BLACK, S. A. 1998. „Celebrant of loss" : Eugene O'Neill 1888-1953. In MANHEIM, M. (ed.). *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill*. Cambridge : Cambridge University Press, 1998. s. 4-17. ISBN 0 521 55645 7.

BLACK, S. A. 2006. Mrs. O'Neill's Illness. In *The New York Theatre Wire* [online]. 2006. [cit. 2008-02-05]. Dostupné na internete: <http://www.nytheatre-wire.com/sb06093t.htm>.

BOGARD, T. 1967. Introduction. In *The Later Plays of Eugene O'Neill*. New York : Random House, 1967. s. 7-33.

BOTHOVÁ-HEGEDÜSOVÁ, Z. 1976. Život a dielo. In DOBIÁŠOVÁ, H. *Miliónový Marco a iné hry.* Bratislava : Pravda, 1976. s. 339-358.

BOWEN, C. 1970. The Black Irishman. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 64-84. ISBN 0-8147-0076-4.

BRADLEY, A. C. 1960. The Substance of Shakespearian Tragedy. In LEVIN, R. 1960. *Tragedy : Plays, Theory, Criticism.* New York : Stanford University, 1960. 217 s.

BRERETON, G. 1968. *Principles of Tragedy.* London : Routlege and Kegan Paul, 1968. 285 s. ISBN 7100-61 68 4.

BROOKS, P. 1991. The Melodramatic Imagination. In LAUNDY, M. *Imitations of Life : A Reader on Film and Television Melodrama.* 1991. Detroit : Wayne University Press, s. 50-68. ISBN 0-8143-2065-1.

BROWN, J. M. 1970. Marco Millions. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 181-183. ISBN 0-8147-0076-4.

BRUNTIÉRE, F. 1890. L´Évolution des genres dans l´historie de la littérature. In HVIŠČ, I. 1979. *Problémy literárnej genológie.* Bratislava : Veda, 1979. 143 s.

BRYER, J., TRAVIS B. 1988. *Selected Letters by Eugene O'Neill.* New Haven/London: Yale University Press, 1988. 599 s. ISBN 0-300-0374-0.

CALWELTI, J. G. 1991. The Evolution of Social Melodrama. In LAUNDY, M. 1991. *Imitations of Life : A Reader on Film and Television Melodrama.* 1991. Detroit : Wayne University Press, s. 33-49. ISBN 0-8143-2065-1.

CARGILL, O. 1970. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 449-453. ISBN 0-8147-0076-4.

CARPENTER, F. I. 1979. *Eugene O'Neill.* Boston : Twayne Publishers, 1979. s. 114-131.

CASTELLUNOVÁ, M. 1970. The First Man. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 157-159. ISBN 0-8147-0076-4.

CLARK, B. 1970. The Plays of Eugene O'Neill. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 230-233. ISBN 0-8147-0076-4.

CLURMAN, H. 1970. Long Day's Journey into Night. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 214-216. ISBN 0-8147-0076-4.

CROCE, B. 1922. *Aesthetic.* Podľa: HERNADI, P. *Beyond Genre: New Directions in Literary Classification.* London : Cornell University Press, 1972. 224 s. ISBN 0-8014-0732-X.

CUDDON, J. A. 1998. *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory.* London : Penguin, 1998. 991 s. ISBN 9 780140 513639.

DUSENBURY, W. L. 1960. *The Theme of Lonelinessness in Modern American Drama.* Gainesville : University of Florida Press, 1960. 231 s.

EGRI, P. 1988. *The Birth of American Tragedy.* Budapešť : Terence McGuigan, 1988. 227 s. ISBN 963 1810526.

FERGUSSON, F. 1970. Melodramatist. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 271-282. ISBN 0-8147-0076-4.

FOWLER, A. 1985. *Kinds of Literature : An Introduction to the Theory of Genres and Modes.* Oxford : Oxford University Press, 1985. 368 s. ISBN-10 0198-1285-76.

FREYTAG, G. 1863. Die Technik des Dramas. Podľa: HOLMAN, H. C. - HARMON, W. 1986. *A Handbook to Literature.* New York : Macmillan Publishing Company, 1986. 646 s. ISBN 0-02-356410-5.

FRYE, N. 1957. *Anatomy of Criticism.* Priceton : Priceton University Press, 1957. 400 s.

GABRIEL, G. W. 1970. The Great God Brown. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 175-177. ISBN 0-8147-0076-4.

GOLDBERG, I. 1970. At the Beginning of a Career (1922). In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 234-243. ISBN 0-8147-0076-4.

GREENE, D. 1973. The Theban Plays by Sophocles. In GREENE, D. *Sophocles I.* Chicago : The University of Chicago Press, 1973. 206 s. ISBN 0 226-30785-9.

HACKETTOVÁ, F. 1970. *Anna Christie*. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 152-154. ISBN 0-8147-0076-4.

HARPÁŇ, M. 2004. *Teória literatúry.* Bratislava : Tigra, 2004. 283 s. ISBN 80-88869-37-4.

HARSONOVÁ, A. 2006. Miles to Babylon. In *O'Neill Theater Center* [online]. 2006. [cit. 2008-09-06]. Dostupné na internete: <http://www.oneilltheatercenter.org>.

HATLEN, T. W. 1975. *Drama Principles and Plays.* New Jersey : Prentice Hall, 1975. 660 s. ISBN 0-13-218982-8.

HEGEL, G. W. F. 1966. *Estetika II.* Praha : Odeon, 1966. 446 s.

HERNADI, P. 1972. *Beyond Genre: New Directions in Literary Classification.* London : Cornell University Press, 1972. 224 s. ISBN 0-8014-0732-X.

HEWES, H. 1970. „Hughie". In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 224-226. ISBN 0-8147-0076-4.

HOFMANNSTHAL, H. 1970. Reflections on Eugene O'Neill. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 249-256. ISBN 0-8147-0076-4.

HOLMAN, H. C., HARMON, W. 1986. *A Handbook to Literature.* New York : Macmillan Publishing Company, 1986. 646 s. ISBN 0-02-356410-5.

HOŘÍNEK, Z. 2008. Drama v užším slova smyslu. In *Divadlo.cz* [online]. 2008. [cit. 2008-02-04]. Dostupné na internete: <http://www.divadlo.cz/art/clanek.asp?id=1420 >.

HRABÁK, J. 1973. *Poetika.* Praha : Československý spisovatel, 1973. 333 s.

HUTCHENS, J. 1970. Mourning Becomes Electra. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 191-193. ISBN 0-8147-0076-4.

HVIŠČ, J. 1979. *Problémy literárnej genológie.* Bratislava : Veda, 1979. 143 s.

HVIŠČ, J. 1985. *Poetika literárnych žánrov*. Bratislava : Tatran, 1985. 211 s.

CHOTHIA, J. 1998. Trying to Write the Family Play : Autobiography and the Dramatic Imagination. In JACOBUS, L. A. 2001. *The Bedford Introduction to Drama.* 2001. Boston : Bedford, 2001. 1843 s. ISBN 0-312-25543-8.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2004. *Profily prominentných osobností americkej dramatiky : Eugen O'Neill.* Banská Bystrica : UMB, 2004. 95 s. ISBN 80-8055-990-2.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2004. Dysfunkčnosť ženských postáv v diele Eugena O'Neilla. In *Sféry ženy : literatúra, umenie, komunikácia.* Zvolen : Bratia Sabovci, 2004. s. 135-142. ISBN 80-8083-000-2.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2008. *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe Eugena O'Neilla.* České Budějovice : Jihočeská univerzita, 2008. 202 s. ISBN 978-80-7394-121-5.

JENSEN, G. H. 1981. Eugene O'Neill. In MACNICHOLAS, J. *Dictionary of Literary Biography : Volume 7.* Detroit : A Brucolli Clark Book, 1981. 659 s.

JOHNSONOVÁ, K. 2003. „Anna Christie": the Repetant Courtesan, Made Respectable. In *The Eugene O'Neill Review*. ISSN 104094483, 2003, vol. 26, no. 1, p. 2.

JURČO, M. 2000. Paradoxný svet literatúry faktu. In *Žánrové kontexty v literatúre pre mládež.* Prešov : Náuka, 2001. 116 s. ISBN 80-89038-07-7

KEMELMAN, H. G. 1970. Bookman for September. In WOODBRIDGE H. E. Beyond Melodrama. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 307-320. ISBN 0-8147-0076-4.

KITTO, H. D. F. 1960. *Form and Meaning in Drama*. London : Methuen, 1960. 341 s.

KLISE, T. S. 1971. Eugene O'Neill. In *Seven of Note*. Washington : U. S. Information Agency, 1971. s. 39-48.

KOTZEBUE, A. F. F. 1798. La-Peyrouse. In JACOBUS, L. A. *The Bedford Introduction to Drama.* 2001. Boston : Bedford, 2001. 1843 s. ISBN 0-312-25543-8.

KRUTCH, J. W. 1970. Strange Interlude. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 184-186. ISBN 0-8147-0076-4.

LAUNDY, M. 1991. *Imitations of Life : A Reader on Film and Television Melodrama.* 1991. Detroit : Wayne University Press, 617 s. ISBN 0-8143-2065-1.

LOSEV, A. F., ŠESTAKOV, V. P. 1978. *Dejiny estetických kategórií*. Bratislava : Nakladateľstvo Pravda, 1978. 361 s.

LUKEŠ, M. 1979. *Eugen O'Neill.* Praha : Univerzita Karlova, 1979. 159 s.

LUKEŠ, M. 1988. S pochopením a soucitem. In *Cesta dlouhým dnem do noci.* Praha : Odeon, 1988. 193 s.

LUKEŠ, M. 2008. "O'Neill je dramatikom krízy...". In PODMAKOVÁ, D. Túžba ako nádej a odpustenie. In *Slovo* [online]. 2000, č. 16, [cit. 2008-02-05]. Dostupné na internete: <http://www.noveslovo.sk/archiv/2000-16/okulture.html>.

MACGOWAN, K. 1970. The O'Neill Soliloquy. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 449-453. ISBN 0-8147-0076-4.

MACNICHOLS, J. 1981. Dictionary of Literary Biography : Volume 7. In *20th Century American Dramatists.* Detroit : A Brucolli Clark Book, 1981. 659 s.

MALONE, A. E. 1970. Eugene O'Neill's Limitations : An Irish View. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 256-265. ISBN 0-8147-0076-4.

MANDEL, O. 1961. *A Definition of Tragedy.* New York : New York University, 1961. 171 s.

MANHEIM, M. 1988. O'Neill's Transcendence of Melodrama in Long Day´s Journey into Night. In *Perspectives on O´Neill* [online]. 1988. [cit. 2013-06-05]. Dostupné na internete: <http://www.eoneill.com/library/on/manheim/ldj_els.htm>.

MANHEIM, M. 1988a. O'Neill's Transcendence of Melodrama in A Touch of the Poet and A Moon for the Misbegotten. In *Critical Approaches to O'Neill : New York AMS Press* [online]. 1988. [cit. 2005-06-05]. Dostupné na internete: <http://www.eoneill.com/library/on/manheim/mfm_crit.htm>.

MANHEIM, M. 1998. O'Neill Criticism. In *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : The Cambridge University Press, 1998. s. 236-244. ISBN 0 521 55645 7.

MARTINOVÁ, O. W. 2008. Oceana Wardlaw Martin. In *Wikipedia* [online]. 2008. [cit. 2008-09-06]. Dostupné na internete: <http://en.wikipedia.org/wiki/Oceana_Wardlaw_Martin>.

MCCARTHY, M. 1970. A Moon for the Misbegotten. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 209-211. ISBN 0-8147-0076-4.

MIKO, F. 1970. *Text a štýl*. Bratislava : Smena, 1970. 167 s.

MIKO, F. 1973. *Od epiky k lyrike*. Bratilava : Smena, 1973. 173 s.

MILLER, A. 1960. "Americká dráma pred prvou svetovou vojnou…". Podľa: PAŠTEKA, J. 1965. *Nad O'Neillovou Elektrou.* Bratislava : SVKL, 1960. s. 281-308.

MILLER, A. 1986. Tragedy and the Common Man. (Tragédia a prostý človek). In DIYANNI, R. *Literature : Reading Fiction, Poetry, Drama and the Essay.* Pleasantville : Pace University, 1986. s. 1367-1370. ISBN 0-07-557112-9.

MILLER, A. 1990. Zákruty času. In FUCHS, A. *Dramatické umění 1*. Praha : Svaz českých umělců, 1990. 186 s. ISBN 0862-3422.

MILLEROVÁ, R. C. 1984. Genre as a Social Action. In *Quaterly Journal of Speech* [online]. 1984, vol. 70, no. 1, p. 151-167. [cit. 2013-09-01]. Dostupné na internete: <http://eserver.org/courses/s05/506/readings/miller-genre84.pdf>.

MISTRÍK, J. 1978. *Dramatický text.* Bratislava : Slovenské pedagogické nakladateľstvo, 1978. 221 s.

MISTRÍK, M. 1992. *Sto slovenských hier.* Bratislava : Lita, 1992. 152 s. ISBN 80-219-0156-6.

MISTRÍK, M. 1999. *Slovenské divadlo v 20. storočí.* Bratislava : Veda, 1999. 544 s. ISBN 80-224-0577-9.

MOORTON, R. F. 1989. The author as Oedipus in Mourning Becomes Electra and Long Day's Journey Into Night. In *Papers on Language and Literature*. 1989, vol. 25, no. 3. p. 304-325.

MÜLLER, G. 1972. Podľa: HERNADI, P. *Beyond Genre: New Directions in Literary Classification.* London : Cornell University Press, 1972. 224 s. ISBN 0-8014-0732-X.

Nobel Prizes. 2008. *Nobel Prizes* [online]. 2008. [cit. 2008-09-01]. Dostupné na internete: <http://nobelprize.org/nobel_prizes/literature/laureates/1936/oneill-speech.html>.

OBUCH, L. 1974. *Americká dráma.* Bratislava : Lita, 1974. 116 s.

ODETS, C. 1998. „...zbytoční nielen pre druhých". Podľa: PAŠTEKA, J. 1998. Tragickosť americkej Elektry. In *Eseje o svetových dramatikoch.* Bratislava : Národné divadelné centrum, 1998. 559 s. ISBN 80-85455-83-8.

O'NEILL, E. 1921. Anna Christie. (Anna Christie). In *Anna Christie, The Emperor Jones, The Hairy Ape*. New York : Vintage Books, 1972. s. 55-160. ISBN 0-394-71855-0.

O'NEILL, E. 1932. Memoranda on Masks. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 116-122. ISBN 0-8147-0076-4.

O'NEILL, E. 1936. Prejav pri preberaní Nobelovej ceny. Podľa: HENDERSON, M. C. *Theater in America.* New York : Abrams, 1986. 304 s. ISBN 0-81091084-5.

O'NEILL, E. 1956. *Long Day's Journey into Night.* New Haven : Yale University Press, 1956. 176 s. ISBN 0-300-00176-2.

O'NEILL, E. 1965. *Smútok pristane Elektre.* Bratislava : Vydavateľstvo krásnej literatúry, 1965. 310 s.

O'NEILL, E. 1966. Ľadár prichádza. In NEMSILOVÁ, E. *Moderná americká dráma.* Bratislava : Tatran, 1966. s. 1-167.

O'NEILL, E. 1968. *Cesta dlhého dňa do noci*. Bratislava : Diliza, 1968. 124 s.

O'NEILL, E. 1988. *O'Neill : Complete Plays 1920-1931.* In BOGARD, T. New York : Random House, 1988. 1092 s. ISBN 0-940450-49-6.

O'NEILL, E. 1988a. *Selected Letters of Eugene O'Neill*. In JACKSON, J. *Selected Letters of Eugene O'Neill*. New Haven : Yale University Press, 1988. 602 s. ISBN 0-300-03474-0.

O'NEILL, E. 1988b. *Cesta dlouhým dnem do noci.* Praha : Odeon, 1988. 193 s.

O'NEILL, E. 2007. *Beyond the Horizon (Za horizontom)* [online]. 2007. [cit. 2007-02-04]. Dostupné na internete: <http://www.eOneill.com>.

OSBORNE, J. 1992. *Look Back in Anger (Obzri sa v hneve).* New York : Penguin, 1992. 167 s. ISBN 9780553107586.

PARKS, E. W. 1965. Eugene O'Neill's Quest. In *Modern American Drama*. Boston : Heath, 1965. s. 96-104.

PAŠTEKA, J. 1963. Dramatik O'Neill : náčrt príležitostnej štúdie. In *Slovenské divadlo,* 1963, roč. 11, č. 4, s. 462-488.

PAŠTEKA, J. 1964. O'Neillove majstrovské hry. In *Slovenské divadlo,* 1964, roč. 12, č. 3, s. 444-445.

PAŠTEKA, J. 1965. *Nad O'Neillovou Elektrou.* Bratislava : SVKL, 1965. s. 281-308.

PAŠTEKA, J. 1967. Eugen O'Neill : masky v modernom divadle. In *Slovenské divadlo,* 1967, roč. 15, č. 2, s. 190-200.

PAŠTEKA, J. 1967. Kontakty s americkou dramatikou. In *Slovenské divadlo*, 1967, roč. 15, č. 3, s. 425.

PAŠTEKA, J. 1976. *Estetické paralely umenia.* Bratislava : VEDA SAV, 1976. 544 s.

PAŠTEKA, J. 1998. Tragickosť americkej Elektry. In *Eseje o svetových dramatikoch.* Bratislava : Národné divadelné centrum, 1998. 559 s. ISBN 80-85455-83-8.

PIEMMOVÁ, K. A. 2008. Long Day's Journey Into Night. In *Long Day's Journey Into Night : Study Guide* [online]. 2008. San Jose : Aliva Theatre – Outreach. [cit. 2008-01-05]. Dostupné na internete: <http://www.sjrep.com/downloads/LDJStudyGuide.pdf>.

POSPÍŠIL, I. 1992. *Rozpětí žánru.* Brno : Sprint – Print, 1992. 170 s.

POSPÍŠIL, I. 1998. *Genologie a proměny literatury.* Brno : Masarykova univerzita, 1998. 154 s. ISBN 80-210-1872-0.

POSPÍŠIL, I. 2004. *Studie o literárních směrech a žánrech.* Banská Bystrica : Katedra slovanských jazykov, 2004. 122 s. ISBN 80-8055-965-1.

POSPÍŠIL, I. 2010. *Nové výzvy literární genologii*. In *STILT,* ISSN 1451-3145, 2010, vol. 9, no. 1, p. 283-293.

POSPÍŠIL, I. 2011. K minulosti, současnosti a budoucnosti žánrů. In *Interpretačný rozmer literárnych textov minulosti.* Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, Filozofická fakulta, Katedra slovenskej literatúry, 2011. s. 163-173. ISBN 978-80-8094-966-2.

RACEY, E. F. 1962. Myth as Tragic Structure in Desire Under the Elms. In *Modern Drama V,* 1995, vol. 5, no. 1, p. 42-46.

RAKŠÁNYIOVÁ, J. 1988. August Strindberg. In *Slečna Júlia, Sonáta príšer, Ľudia z Hemsö.* Bratislava : Tatran, 1988. s. 7-21.

RALEIGH, J. H. 1967. O'Neill's Long Day's Journey into Night and New England Irish Catholicism. In *Partisan Review*, 1967, vol. 26, no. 1. p. 537-592.

RAMPÁK, Z. 1975. *Slovenskí klasickí dramatici 19. storočia a inonárodná dráma.* Bratislava : Obzor, 1975. 269 s.

RAMPÁK, Z. 1998. Literatúra, dráma a dramatické umenia. In *Slovenské divadlo*, 1998, roč. 64, č. 1, s. 82-90.

RANALDOVÁ, M. L. 1998. From Trial to Triumph : The Early Plays. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : The Cambridge University Press, 1998. s. 51-68. ISBN 052155645 7.

RODRÍGUEZOVÁ, M. L., CARRION, M. D. N. 2004. *Women's Contribution to 19th Century American Theatre.* Valencia : Biblioteca Javier Coy d'estudis nord-americans. 2004. 553 s.

SEWALL, R. B. 1991. Eugene O'Neill and the Sense of the Tragic. In MOORTON, R. F. *Eugene O'Neill's Century : Centennial Views on America's Foremost Tragic Dramatist.* New York : Greenwood Press, 1991. 264 s. ISBN-10 0313268266.

SHERWIN, L. 1918. „Ile". In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 132-133. ISBN 0-8147-0076-4.

SINCLAIR, U. 1976. In PAŠTEKA, J. 1976. *Estetické paralely umenia.* Bratislava : VEDA SAV, 1976. 544 s.

SKOUMALOVÁ, H. 1976. *Canterburské povídky.* Praha : Albatros, 1976. 253 s.

SOFOKLES (SOPHOCLES). 1942. Oedipus the King. In *The Complete Greek Tragedies : Vol. 2*. Chicago : The University of Chicago Press, 1942. 460 s.

STANISLAVOVÁ, Z. 2000. K hodnotovému aspektu „funkčnosti" v literatúre pre mládež. In *Proměny literatury pro mládež – vstup do nového tisícilietí.* Brno : KČL PF MU, 2000.

STEINER, G. 1996. *The Death of Tragedy*. Yale : Yale University Press, 1996. 231 s. ISBN 0300069162.

STODOLA, I. 2005. Bačova žena. In *Súborné dramatické dielo.* Bratislava : Divadelný ústav, 2005. 1180 s. ISBN 80-88987652.

STRINDBERG, A. 1988. *Slečna Júlia, Sonáta príšer, Ľudia z Hemsö*. Bratislava : Tatran, 1988. 340 s.

SZONDI, P. 1969. *Teória modernej drámy*. Bratislava : Tatran, 1969. 176 s.

ŠUŠA, I. 2006. K terminologickej diferenciácii v oblasti žánrovej klasifikácie z aspektu česko-slovenskej a talianskej teórie literatúry. In *Litteraria humanitas* [online]. Brno : FF Masarykovej univerzity. Ústav Slavistiky. [cit. 2013-09-06]. Dostupné na internete: <http://old.fhv.umb.sk.azhosting.sk/app/user.php?ACTION=PUBLICATION&user=susa.ivan>.

The Connected. 2008. *The Connected*. In *Wikipedia* [online]. 2008. [cit. 2008-09-06]. Dostupné na internete: <http://en.wikipedia.org/wiki/Living_Theatre>.

TIMOFEJEV, L. I., TURAJEV, S. V. 1981. *Slovník literárno-vedných termínov.* Bratislava : Slovenský spisovateľ, 1981. 301 s.

TÖRNQVIST, E. 1998. O'Neill's Philosophical and Literary Paragons. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : Cambridge University Press, 1998. s. 18-32. ISBN 0 521 55645 7.

TRILLING, L. 1970. The Genius of O'Neill. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 292-300. ISBN 0-8147-0076-4.

TVRDÝ, J. 1932. *Průvodce dějinami evropské filosofie.* Brno : Novina, 1932. 496 s.

TYLER, G. C. 1920. „Serious, splendid drama...". Zdroj: BRYER, J., TRAVIS B. 1988. *Selected Letters by Eugene O'Neill.* New Haven/London: Yale University Press, 1988. 599 s. ISBN 0-300-0374-0.

UNAMUNO, M. de. 1992. *Tragický pocit v ľuďoch a národoch.* Bratislava : ARS Stigmy, 208 s. ISBN 80-900857-9-2.

URBANOVÁ, S. 2001. Několik poznámek k aktuálnímu genologickému bádání. In *Žánrové kontexty v literatúre pre mládež.* Prešov : Náuka, 2001. s. 54-60. ISBN 80-89038-07-7

VIETOROVÁ, N. 2002. Novšie tváre na americkej literárnej scéne II. In *Cizí jazyky.* ISSN 1210-0811, 2002, roč. 45, č. 2, s. 45-47.

VILIKOVSKÝ, J. 1984. *Preklad ako tvorba*. Bratislava : Slovenský spisovateľ, 1984. 234 s. ISBN 80-2373670-1.

WAINSCOTT, R. 1998. Notable American Stage Productions. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : Cambridge University Press, 1998. s. 96-115. ISBN 0 521 55645 7.

WALPOLE, H. 1986. „Svet je komédia...". Zdroj: DIYANNI, R. *Literature : Reading Fiction, Poetry, Drama and the Essay.* Pleasantville : Pace University, 1986. s. 1367-1370. ISBN 0-07-557112-9

WARREN, G. C. 1970. Lazarus Laughted. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 178-180. ISBN 0-8147-0076-4.

WATERMEIER, D. J. 1998. O'Neill and the Theatre of His Time. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : Cambridge University Press, 1998. s. 33-50. ISBN 0 521 55645 7.

WELLEK, R., WARREN, A. 1966. *Theory of Literature.* London : Penguin, 1966. 375 s.

What is a Gam? 2008. *What is a Gam?*. [online]. 2008. [cit. 2008-09-09]. Dostupné na internete: <http://www.ri.net/stphils/index_files/page0008.html>.

WIKANDER, M. W. 1998. O'Neill and the Cult of Sincerity. In MANHEIM, M. *The Cambridge Companion to Eugene O'Neill.* Cambridge : Cambridge University, 1998. s. 217-235. ISBN 0 521 55645 7.

WOODBRIDGE, H. 1970. Beyond Melodrama. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 307-320. ISBN 0-8147-0076-4.

WOOLCOTT, A. 1970. Beyond the Horizon. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 135-139. ISBN 0-8147-0076-4.

YOUNG, S. 1970. The Fountain. In CARGILL, O. *O'Neill and His Plays : Four Decades of Criticism.* New York : New York University Press, 1970. s. 172-174. ISBN 0-8147-0076-4.

ZAJAC, P. 1990. Žánrová výstavba diela. In *Tvorivosť literatúry.* Bratislava : Slovenský spisovateľ, 1990. s. 117-139. ISBN 80-220-159-7.

ŽEMBEROVÁ, V. 2013. Žáner ako noetický a estetický systém. In ŽEMBEROVÁ, V. *Teória umeleckého diela.* Prešov : Prešovská univerzita, 2013. 391 s. ISBN 80-8068-510-X.

ŽILKA, T. 1984. *Poetický slovník.* Bratislava : Tatran, 1984. 373 s.

ŽILKA, T. 2000. *Postmoderná semiotika textu.* Nitra : ULUK UKF, 2000. 204 s. ISBN 8080502463.

Resumé

In 2013 we commemorated the 60th anniversary of the death of prominent American Nobel Prize winner, Eugene Gladstone O'Neill (1888 – 1953). This anniversary provided an excellent opportunity to remember O'Neill's artistic contribution to world literature and to re-evaluate his experimentation in the field of drama from the perspective of the 21st century.

This monograph, entitled The Anatomy of Genre -- *Genre Experiment in the Dramatic Work of Eugene G. O'Neill,* follows the research compiled in the monographs *Profiles of Prominent American Playwrights – Eugene O'Neill* (2004) and *The Parallels of Literary Genres in the Dramatic Work of Eugene O'Neill* (2008), which focused on the elements of tragedy in O'Neill's dramatic work. However, given the extensive scope of O'Neill's dramatic potential, many aspects of his experimentation with dramatic genres have remained undiscussed. Therefore, in this analytical-interpretative study, primary attention has been paid to the genres of tragedy, melodrama and so called "drama as a genre", and their interaction in O'Neill's plays during the three major phases of his artistic life. Secondary attention has been paid to the interaction of these genres in his last play *Long Day's Journey into Night.*

The research is based on the assumption that O'Neill, well aware of literary theory and both ancient tragedies and period plays, especially melodramas, effectively combined several genres in an attempt to intensify the dramatic impact on the spectator's emotions, and in many of his plays thus managed to re-create the tragic feeling even though some of the formal elements of classical tragedy are only referenced symbolically.

The research paper is divided into seven chapters and an appendix, which provides a list of diverse and often incompatible genre classifications of O'Neill's plays to illustrate the multiplicity of opinions about the genres to which they belong. The first chapter, entitled *Theoretical and Methodological Outcomes for the Analysis of the Terms "Genre" and "Tragedy"*, provides a historical review of various approaches to the term "genre" and the following term "tragedy". The chapter is also devoted to specific genealogical research methods. The second chapter, entitled *The Comparative Genology*, treats the aforementioned genres from the point of view of literary theory and history. Sub-chapter 2.1 summarizes the research done in the previous monograph (see *Profiles of Prominent American Playwrights*, 2004), and points out that, according to the prestigious literary critic O. Mandel, it is the emotional impact of the play that makes it a tragedy, not its formal elements. Subchapter 2.2 gives the history and development of the genre of melodrama and discusses plays that were most famous in the 19th century. This analysis also explains the most important features of melodrama, such as flat, so called "black and white" characters, a sensational story, a predictable plot, and, most importantly, the direct impact on spectators' emotions rather than reason. Subchapter 2.3 is based on research conducted by Theodore Hatlen and other renowned literary theorists. In this part we try to explain what "drama as a genre" is and why this category is needed. According to many renowned theoreticians, "drama is as a genre" is characterized by its serious plot and psychological insight into the protagonist's mind. However, it does not reach the "heights" of tragedy. The major difference lies in the fact that "drama as a genre" lacks the universal message for spectators, characteristic of classical tragedy. However, we do not try to imply that "drama as a genre" and melodrama are worse genres than tragedy; they are just entirely different in their aims and strategies. Sub-chapter 2.4 deals with another type of drama relevant to O'Neill's plays: expressionistic drama.

The third chapter focuses on the *Playwright's Profile*; it consists of six sub-chapters which analyze in detail the various inspirations and influences which had an impact on O'Neill's relationship to melodrama, tragedy and

other genres. In the first sub-chapter we look more closely at O'Neill's biography (3.1 *Biographical Influences on O'Neill's Relationship to Literary Genres*), literary movements and trends of the period (3.2 *Social Influences on O'Neill's Relationship to Literary Genres*), philosophers and period psychological thought that influenced O'Neill's thinking about drama (3.3 *Psychological and Philosophical Thoughts and O'Neill's Relationship to Literary Genres*) and the inspiration of O'Neill by A. Strindberg, H. Ibsen and other writers (3.4 *Literary-Critical Influences on O'Neill's Relationship to Literary Genres*). Sub-chapter 3.5, *Periods of O'Neill's Dramas*, compares various approaches to the periodization of O'Neill's plays and provides a chronological grouping of his plays.

The key part of the study lies in the fourth and fifth chapters focused on the interaction of tragedy, melodrama and "drama as a genre" in the last part of O'Neill's artistic period, specifically in his last autobiographical play. Perhaps the essence of this research paper, perhaps lies in chapter five, entitled *Equilibrium of Genres in Long Day's Journey into Night*. Here we look into the elements of tragedy, melodrama and drama as a genre in O'Neill's last and perhaps most famous posthumously published play. The play is melodramatic mostly in its language as O'Neill could not refrain from a certain overemotional diction. The play is like "drama as a genre" in terms of the seriousness of the plot, which describes drug addiction, and in terms of its deep psychological insight into the characters' minds. The overall legacy of the play is, however, tragic. The play addresses both spectators' emotions and intellect as the protagonists are life-like characters, perfectly capable of evoking the audience's pity and fear. The play also features a modern variant of the ancient concept of fate. Its complicated and extended setting goes back to the arrival of the protagonist's relatives, the Tyrones, who were Irish immigrants to America. Immigration and early years in poverty form Father's character, especially his stinginess, and lead to a chain of events that result in Mary's addiction and the collapse of the family. In this play O'Neill effectively imitated the ancient concept of fate and adapted it to the modern American milieu. The legacy of the play also has a tragic undertone. What O'Neill perhaps tried to reveal through this play was his deeply rooted feeling that one's past is always present and one can neither change it nor forget it; one can only learn how to live with it. In this chapter we also defend the argument that elements of melodrama and *drame* do not diminish the overall tragic legacy of the play *Long Day's Journey into Night* but add to its authenticity as well as to its message to the spectator. The sixth chapter discusses interaction of various genres in selected O'Neill dramas; however, we argue that none of these effectively reached the equilibrium of literary genres of such proportionate way as his last play.

The research has been based on theories of genres. The studies we found most helpful were: *A Definition of Tragedy* (Mandel, 1961), *Drama – Principles and Plays* (Hatlen, 1967), and *Dramatický Text* (Mistrík, 1979). The most effective studies on O'Neill's life and work were Stephen A. Black's two studies *Eugene O'Neill 1888 – 1953* (1998) and the recently published *Mrs. O'Neill's Illness* (2006). We have also followed the research done by Slovak scholars, for example that of Július Pašteka (*Tragickosť americkej Elektry*, 1998) following his extended research in the field and by Czech researcher Milan Lukeš, famous for his monograph on Eugene O'Neill (1979).

This analysis, as with any other analysis of O'Neill's ambiguous and versatile style, does not attempt to be a fully exhaustive one. Rather, it brings up topics we feel have been so far less often discussed. Our main aim was to shed new light not only on the often-debated aspects of O'Neill's most famous plays but also on some of those which are still undeservedly less well-known in our cultural context.

Poznámka

Niektoré myšlienky a úvahy, použité v tejto monografii nadväzujú na predchádzajúci výskum v oblasti teórie žánrov a dramatiky Eugena O'Neilla, ktorý bol publikovaný v týchto štúdiách a monografiách:

JAVORČÍKOVÁ, J. 2008. *Žánrové paralely v dramatickej tvorbe Eugena O'Neilla.* České Budějovice : Jihočeská Univerzita v Českých Budějovicích, 2008. 203 s. ISBN 978-80-7394-121-5.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2008. Prebudenie z amerického sna : antimaterializmus hry Miliónový Marco. In *Teória a prax prípravy učiteľov anglického jazyka 6.* Banská Bystrica : UMB FHV, 2008, s. 22-32. ISBN 978-80-8083-648-1.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2007. Za hranicami melodrámy : dramatický potenciál „hier mora" Eugena O'Neilla. In *Teória a prax prípravy učiteľov anglického jazyka 5*. Banská Bystrica : UMB FHV, 2007, s. 7-14. ISBN 978-80-8083-475-3.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2005. Prvky humoru a komiky v dramatickom diele Eugena O'Neilla. In *Teória a prax prípravy učiteľov anglického jazyka 3.* Banská Bystrica : FHV UMB, 2005, s. 15-26. ISBN 80-8083-148-3.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2004. Dysfunkčnosť ženských postáv v diele Eugena O'Neilla. In *Sféry Ženy : literatúra, umenie, komunikácia*. Zvolen : Bratia Sabovci, 2004, s. 135-142. ISBN 80-8083-000-2.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2004. The Notion of Tragedy. In *Philologica LX : Eighty Years of English Studies at the Faculty of Arts.* Bratislava : Univerzita Komenského, 2004, s. 235-240. ISBN 80-223-2001-3.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2004. *Profily prominentných osobností americkej dramatiky : Eugen O'Neill*. Banská Bystrica : UMB, 2004. 95 s. ISBN 80-8055-990-2.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2003. Tragická irónia v hrách Eugena O'Neilla. In *Teória a prax prípravy učiteľov anglického jazyka 2*. Banská Bystrica : UMB FHV, 2003, s. 72-79. ISBN 80-8055-838-8.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2002. Eugen O'Neill : experimentátor, imitátor alebo plagiátor? In *Teória a prax prípravy učiteľov anglického jazyka.* Banská Bystrica : UMB FHV, 2002, s. 56-64. ISBN 80-8055-691-1.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2002. K otázkam slobodnej vôle v hrách Eugena O'Neilla. In *Zborník mladých filológov Univerzity Mateja Bela III.* Banská Bystrica : Pedagogická fakulta Univerzity Mateja Bela, 2002, s. 142-148. ISBN 80-8055876-0.

JAVORČÍKOVÁ, J. 2001. Tragédia v teórii a praxi : staré víno v nových fľašiach? In *Zborník mladých filológov Univerzity Mateja Bela II.* Banská Bystrica : UMB FHV, 2001, s. 153-166. ISBN 80 8055 570.

Javorčíková Jana. 2000. Is There an Oikos in Eugene O'Neill's New England Dramas? In *Zborník FHV UMB, sekcia filologická, ročník IV*. Banská Bystrica : UMB FHV, 2000, s. 119-134. ISBN 80-8055-432-3.

JAVORČÍKOVÁ, J. 1999. Cesta dlhým dňom do noci : text, zmysel a význam. In *Zborník mladých filológov Univerzity Mateja Bela I*. Banská Bystrica : UMB FHV, 1999, s. 137-155. ISBN 80-8055-340-8.

JAVORČÍKOVÁ, J. 1999. Philosophical Comprehension of the Tragic Sense of Life as an Essence of Tragedy. In *Zborník FHV UMB, sekcia filologická, ročník III*. Banská Bystrica : UMB FHV, 1999, s. 193-202. ISBN 80-8055-281-9.

© Doc. PaedDr. Jana Javorčíková, PhD.

Anatómia žánru – žánrový experiment v tvorbe Eugena G. O'Neilla

Recenzentky:

Mgr. Lucia Otrísalová, PhD.

Mgr. Eva Höhn, PhD.

Návrh obálky:

Karol Demuth

Fotografia na obálke:

Jana Javorčíková (z predstavenia divadla Astorka Korzo ´90)

Jazyková korektorka:

PhDr. Ľubica Geletová

Technická úprava:

Karol Demuth

Rozsah: 204 strán
Náklad: 100 ks
Formát: A5
Vydanie: prvé
Rok vydania: 2015

Vydalo:

Belianum. Vydavateľstvo Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici
Edícia: Filozofická fakulta, 2015

Tlač: EQUILIBRIA, s.r.o. Košice

ISBN 978-80-557-0915-4