

Z POČUTÉHO ČÍTANÉ

GREGOR, Peter: *Hry 1. Bratislava : Asociácia Corpus v spolupráci s NM Code, 2017. 235 s. ISBN 978-80-972585-3-5.*

Výber siedmich rozhlasových hier básnika, dramatika a satirika Petra Gregora (1944 – 2014) s názvom *Hry 1.*, ktorý v roku 2017 vydala bratislavská Asociácia Corpus v spolupráci s vydavateľstvom NM Code, je ojedinelým počinom. Po prvý raz sa v ňom totiž verejnosti predstavuje časť tvorby nášho popredného rozhlasového dramatika. Vďaka vydanému výberu tak už nemusíme čakať na reprízu niektoej z rozhlasových inscenácií jeho hier, ale môžeme si ich doma prečítať. Čítanie je síce iné – opreté iba o našu predstavivosť, ale možno o to závažnejšie, hodnotnejšie či prinajmenšom zaujímavejšie. Je to čítanie opreté o úzko vymedzený okruh respondentov: oproti typicky rozhlasovému prijímateľovi je na jednej strane iba autor a grafická podoba jeho slova, na druhej strane len jeden čitateľ.

Hry vznikali v rozpätí takmer tridsiatich rokov a sú ukážkou nielen Gregorovho rozhlasového dramatického myslenia, ale aj dobovej estetiky. *Horúčka doktora Semmelwies*a (1985) a *Smrť v Aténach* (1996) sú hrami s historickou tematikou, ktoré sa zaoberajú zlomovým obdobím v živote historických osobností. Prvá z nich sprítomňuje život lekára Ignáca Filipa Semmelwies, prezývaného aj záchranca matiek, ktorý zistil, že horúčka šestonedielok pochádza z neumytých rúk lekárov, ktorí priamo po pitvách vyšetrujú rodičky po pôrodoch. Druhá hra zachytáva filozofa Sokrata krátko pred tým, ako vypije jed. Ide o asistovanú samovraždu, na ktorú bol odsúdený aténskym senátom pre neveriu v aténskych bohov. Peter Gregor sa v oboch textoch prejavil nielen ako dramatik, ktorý je schopný nájsť tému s veľkým dramatickým až tragickým konfliktom, ale aj ako vysoko vnímavý čitateľ histórie. V *Horúčke doktora Semmelwies*a sme svedkami doktorovho zlomu, ktorý ho priviedol až do psychiatrickej liečebne. Nebol však sám, kto v hre nezvládol poznanie, že spôsobil smrť veľkého množstva rodičiek. Gregor píše o tom, že jeden zo Semmelweiso-

vých kolegov, profesor Gustaf Michaelis, po tomto zistení spáchal samovraždu. V *Smrti v Aténach* dôkladne sledujeme neochvejnú logiku Sokrata, ktorý je v posledných chvíľach života obklopený svojimi študentmi. Podstata tragického konfliktu nespočíva v rozhodnutí skupiny senátorov naveky ho umlčať, ale v rozhodnutí žiakov „zapisovať“ jeho posledné slová (Platón) a klásť mu už nič neznamenajúce otázky.

Ďalšie dve z hier, *Muž menom Jób* (1989) a *Čo si to narobil, Herakles* (1993 – 1994), spracovávajú mytologické náboženské námety – kresťanský a staroveký grécky. Prvá zachytáva život Jóba, ktorého vieru a vernosť dovolí Boh v krutých skúškach preveriť Satanovi, druhá vykresľuje život héroso – Herakla. Oba texty spájajú otázky o zmysle viery v Boha/bohov a o správnosti ich rozhodnutí. V textoch je cítiť básnické zázemie Petra Gregora: pracuje v nich s archaickými pojmi a aj ich prostredníctvom vytvára obrazy plné metafor, ktoré prepájajú historické témy so súčasnosťou.

Výber publikovaných hier obsahuje aj tri texty so súčasnými námietmi. *Harmonikár* (1988) je špecifický tým, že napriek určeniu pre rozhlas predstavuje veľmi dobré východisko tiež pre divadelné spracovanie. Ide o komorný príbeh o mužovi, ktorý sa túla po električkách a hľadá niekoho, na koho už dávno zabudol. Na svojich „ahasverovských“ potulkách sa stretáva väčšinou s odmietaním a ľudia jeho snahu o rozhovor väčšinou chápu ako obťažovanie. Peter Gregor ukončil sujet márnou prosbou harmonikára k vodičovi električky, aby urobil iba pre neho ešte jedno „kolo“ navyše. Podobne ako v predchádzajúcich hrách, i teraz Gregor rozoberá (popri iných) aj otázku bláznovstva: tu je stavom, ktorého príčiny nemáme možnosť spoznať.

Text *Tahiti* (2001) opätovne predstavuje Gregora ako hlboko premýšľajúceho a sčítaného dramatika. Sokratovsky vedený dialóg medzi Profesorom a Spisovateľom síce neústi do tragického konca hlavnej postavy Profesora, ale poukazuje na limity intelektuálnej vzdelanosti a výlučnej viery v silu intelektu. Zaujímavosťou spracovania témy je modelovanie základného problému etiky inteligencie jeho simuláciou. Spisovateľ „prinúti“ Profesora

ra odpovedať na veľký rad otázok na základe rozvíjania jednoduchého zadania: Čo by urobil, keby našiel milión, ktorý stratil multimilionár, ktorý je po x-tý krát ženatý s krásnou, ale veľmi hlúpou blondínkou.

Posledná publikovaná hra *Prst* (2001) je akoby prévertovskou „hračkou“. Formou čiernej komédie paroduje ľudskú dychtivosť po majetku, ktorú Gregor prostredníctvom slov rôznych filozofov či vierouk spomína aj vo všetkých ostatných hrách. Základ deja je veľmi jednoduchý: autor hľadá odpoveď na otázku, čo sa stane, ak kvôli peniazom predáme prst.

Grafické spracovanie výberu, úvodné slová autorovho kolegu Milana Materáka i zvolené hry vytvárajú priestor pre „pohodlné“ či-

tanie hier Petra Gregora. Ak v publikácii niečo chýba, tak je to (aspoň stručný) životopis, ktorý by bol zameraný na špecifiká Gregorovej tvorby vo všetkých umeleckých druhoch a žánroch, prípadne aj niekoľko ukážok z jeho básnickej tvorby, keďže ju Milan Materák vo svojom úvodnom slove spomína.

Pri čítaní Gregorových hier však nemôžeme byť v žiadnom prípade lenivými čitateľmi. Množstvo odkazov na rôznych mysliteľov od najstarších čias až po súčasnosť núti nielen siahnuť po ich dielach, ale dramatická obraznosť Petra Gregora priam chce, aby sme sa zoznámili aj s inou jeho tvorbou, než len tou dramatickou.

Dagmar Inštitorisová