

Predstavenie Pán múch v podaní profidivadla fakulty informatiky. Už prvá veta si trochu protirečí. Divadlo na fakulte informatiky, je to vôbec možné? Ja osobne som bol zo začiatku trochu skeptický voči profesionalite informatikov hrajúcich divadlo, ale ako boli mnohých svedkami v sále D1 15. mája, tak to možné je. Hlavne pod vedením občas zvrhlého plukovníka šíriaceho tézu, že „sediť za počítačom niekoľko hodín denne a čučať do obrazovky je niečo absolútne neprirodzené pre náš druh. Pričom všetci, čo patríme k mužskému pokoleniu, by sme mali pobehovať v lesoch a loviť všetko, čo sa hýbe.“

Občas po tom tiež túžim. Zobrať do ruky oštep, cez plece prehodiť luk a s kamarátmi z fakulty ísť loviť mamuty (teda dnes už asi iba v Zoo Tycoon). Táto túžba starého pána sa myslím konečne aspoň symbolicky zinscenovala. V predstavení plného pudov, krvi, potu a pravekej túžby človeka uctievať nadprirodzené bytosti. Vôbec pritom nie je náhoda, že Pánovi much prepožičal svoj rokmi skúsený hlas docent Prokeš. Svojím nadaním rozprávať postmoderne príbehy je jediným človekom na fakulte, ktorý by Pána much dokázal zahrať. Dodáva tak celému predstaveniu ten správny nádych, ktorý musí mať každý príbeh, každá inscenácia, ktorá prejde jeho rukami.

Samotné predstavenie sa odohralo ako som už povedal v sále D1, v sále zvyčajne určenej na vysokoškolské prednášky, v sále kde študenti každý semester píšu skúšky a testy. Je to ďalší znak toho, ako docent Prokeš dokáže sprziť čokoľvek, čo chce, a posunúť tak dané dielo do éry postmodernity. Osobne si myslím, že akademická pôda akou je poslucháreň D1 je jediné vhodné miesto, kde sa môže takéto predstavenie odohrať. Nejaké divadlo s nudnou atmosférou a pohodlnými kreslami nedokáže nahradiť pestrofarebnosť atmosféry miesta s drevenými stoličkami, ktorými prešli 10tky generácii študentov.

Samotný príbeh sa nedá dostatočne opísať slovami, dá sa iba čiastočne priblížiť. Miestom akcie je opustený ostrov, kde strokotá banda pubescentov, ktorí vyrastali bez akéhokoľvek morálneho vzoru. Hneď na začiatku vypukne konflikt o vedenie skupiny medzi 2 alfa-samcami, pričom každý z nich má vlastnú základňu oviec neschopných myslenia ani rozhodovania sa. Je tu ale jedna výnimka, na scéne je ešte jeden outsider vyspelejší ako jeho rovestníci, avšak ako je to v tomto kliše zvyčajné, tak slabším ako hociktorý z členov strokotanej skupiny. Tento outsider je jedným z mála jedincov s akou takou morálkou a imunitou voči podriadenosti, akou sú nainfikovaný zvyšné ovce v skupine. Tento príbeh je typickou adaptáciou situácie a myslenia súčasného majoritného obyvateľstva v Českej resp. Slovenskej republike. Kde ľudia nasledujú vždy toho, kto im dá mäso a zábavu, a už ich nezaujímá, akú cenu zaplatia za takéto správanie z dlhodobého pohľadu. Kde ak sa niekto vzoprie vládnucemu establishmentu alebo preukáže zodpovedné a čestné správanie, tak je potrestaný za to, ako sa opovažuje vytrčať z davu dnešných falošných a ľahkomyselných ľudí. Práve v tejto hre sa vynára pravdivosť starovekého výroku: „chlieb a hry“ to je jediné, čo potrebujú nižšie vrstvy ľudí na to, aby sa nechali ovládať vládnuou elitou. V hre dôjde dokonca na rituálnu vraždu outsidera a jeho zjedenie členmi skupiny, čo je symbolicky trest za jeho morálnu silu a schopnosť uvažovať kriticky.

Nakoniec ako v každom príbehu, či je už fiktívny alebo ho píše náš osud, ale prichádza vytriezvenie a skupina detí je zachránená z opusteného ostrova. Avšak v tomto prípade záchrana nie je vyslobodenie ale naopak trest za to, že títo mladí ľudia v skupinovej extáze

z pána much takmer podpálili celý ostrov, takmer vyvraždili všetky divé zvieratá a zavraždili niekoľkých rovestníkov.

Každý divák tak nakoniec dostane možnosť vidieť aroganciu spoločnosti, v ktorej žijeme, a z ktorej každý v duchu chceme utiecť niekam preč a dňom i nocou iba kričať do vetra svoje chmáry.

Martin Brakl