

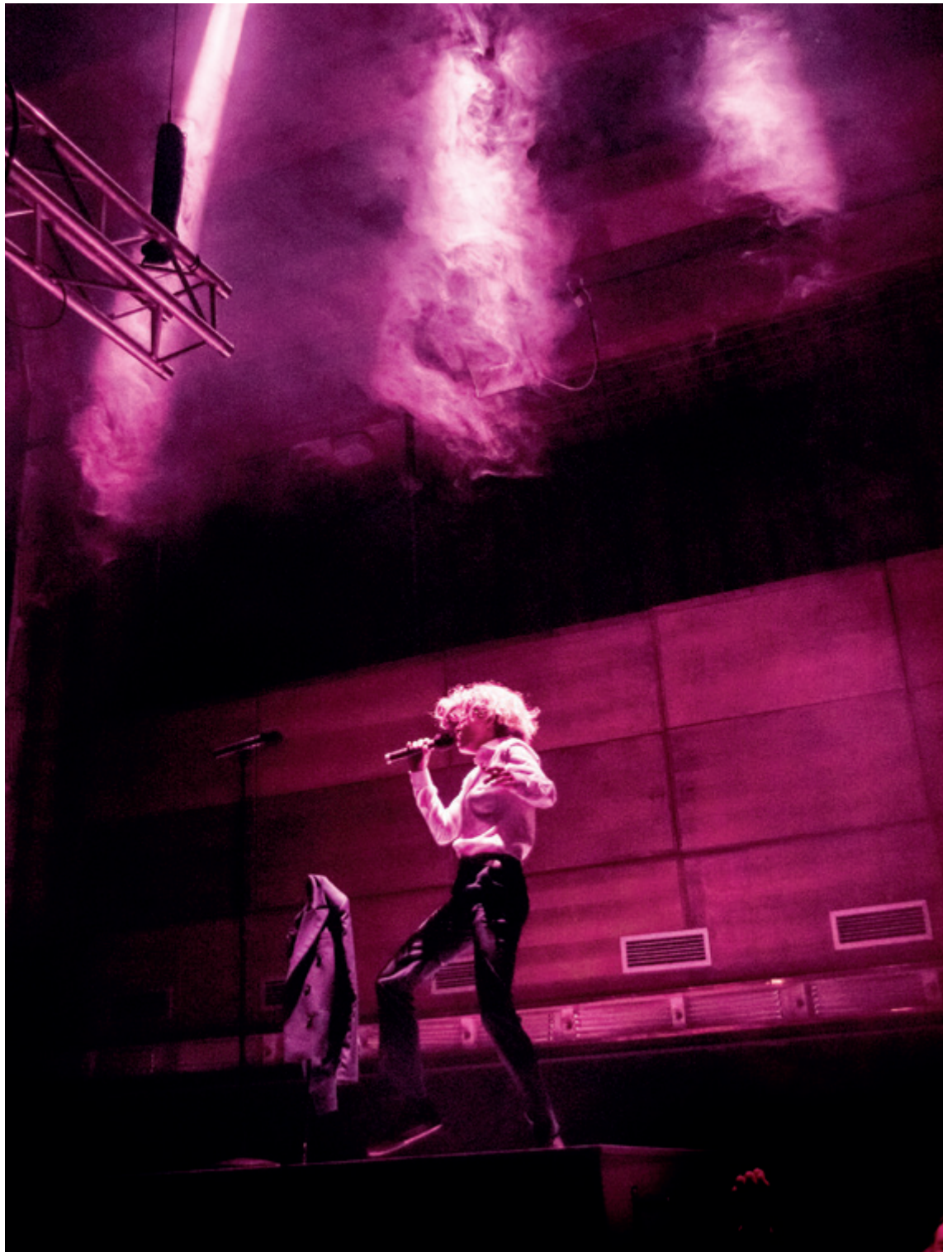
DIVADLO

ANDREJA  
BAGARA  
V NITRE

MECHA-  
NICKÝ  
POMA-  
RANĚ

ANTHONY BURGESS

M U Ž I  
B E Z X  
H R A -  
N Ě C →



**DIVADLO  
ANDREJA BAĞARA  
V NITRE** UVÁDZA

# **MECHA- NICKÝ POMA- RANČ**

**ANTHONY BURGESS**

**RÉŽIA:** JURAJ AUGUSTÍN

SLOVENSKÁ PREMIÉRA

**21. SEPTEMBRA 2018**

V ŠTÚDIU DIVADLA ANDREJA  
BAĞARA V NITRE

**AUTOR:** ANTHONY BURGESS  
**PREKLAD:** OTOKAR KOŘÍNEK  
**DRAMATIZÁCIA:** ŠIMON PETÁK  
**HUDBA:** IVAN ACHER

**DRAMATURGIA:** ŠIMON PETÁK  
**SCÉNA:** SVATOPLUK SLÁDEČEK  
**SVETELNÝ DESIGN:** FRANTIŠEK FABIÁN  
**KOSTÝMY:** MARKÉTA SLÁDEČKOVÁ

**RÉŽIA:** JURAJ AUGUSTÍN

**PREDSTAVENIE VEDIE:** ALENA DARNADYOVÁ

**TEXT SLEDUJE:** TATIANA HLINKOVÁ

**MANAŽÉR VÝPRAVY UMELECKEJ**

**TVORBY:** JÁN SUROVKA

**KOORDINÁTOR UMELECKO-DEKORAČNÝCH**

**DIELNÍ:** RÓBERT ZEMAN

**MAJSTER JAVISKA:** JOZEF PALAKY

**STAVAČI SCÉNICKÝCH DEKORÁCIÍ:** JURAJ UHER,  
JURAJ MORAVČÍK, MILOŠ VLASÁK, IVAN BEREČ,  
VLADIMÍR HUČKO, ĽUDOVÍT ERBEN, KAROL  
JENIS, RICHARD VASS, MARTIN ŠMÍDA, ĽUDO  
KMEŤO, MARTIN PODSKLAN, DANIEL HLAVATÝ,  
PETER CUCOR

**STROJNÍCI JAVISKA:** MIROSLAV SZABÓ, MAREK  
SLAMKA, CSABA BENCZ, LUKÁŠ KOZÁR

**SCÉNICKÉ SVETLO:** RÓBERT HORVÁTH, MAREK  
CHOBOT

**SCÉNICKÝ ZVUK:** JURAJ KÓŇA

**MASKY A PAROCHNE:** MARTIN BLIZNIAK

**GARDERÓBA:** ĽUDMILA BELLOVÁ

**REKVIZITY:** PETER STOKLAS

OBROVSKÁ VĎAKA PATRÍ PAULÍNE MAZÍKOVEJ  
A VIERE MAZÍKOVEJ ZA PREKLADATEĽSKÚ POMOC  
SO SLOVENSKÝM ZNENÍM SCENÁRA A TEXTOV  
PROGRAMU ICH ČESKÉMU AUTOROVI.

**69. SEZÓNA 2018 — 2019**

**438. PREMIÉRA**

**RIADITEĽ:** JAROSLAV DÓCZY

**ŠÉF UMELECKÉHO SÚBORU:** JURAJ ĎURIŠ

ZRIAĐOVATEĽOM DIVADLA ANDREJA BAGARA  
V NITRE JE NITRIANSKY SAMOSPRÁVNÝ KRAJ.



# OSOBY A OBSADENIE

**BARBORA ANDREŠIČOVÁ**

ALEX CHANDLER

**JURAJ ĎURIŠ**

PAUL RICHARD DELTOID, GEORGE, TĽK,  
TYPOŠ, ČAŠNÍK, BILLYBOJOV FRENÍK,  
BILLYBOJOV OTEC, VEDEC

**ROMAN POLÁČIK**

MARTA CHANDLEROVÁ, PÍTRS, BUCK, SARAH,  
TRI PUSINY, TYPOŠ, ČAŠNÍK, BILLYBOJOV  
FRENÍK, VEDEC

**JAKUB RYBÁRIK**

CHARLES GIBBS, GEORGE, TĽK, ARNIE,  
BILLYBOJOV FRENÍK

**ANDREA SABOVÁ**

FRANK ALEXANDER, TĽK, BILLYBOJ, VEDEC

**MARIÁN VISKUP**

PÍTRS, PUSINA, BILLYBOJOVA MATKA, VEDEC

# ANTHONY BURGESS

## STRUČNÁ BIOGRAFIA



ANTHONY BURGESS (vlastným menom John Burgess Wilson) bol prozaik, básnik, dramatik, hudobný skladateľ, lingvista, prekladateľ a kritik.

Narodil sa v anglickom Manchestri v roku 1917. Jeho otec sa živil ako klavirista a podomový predajca encyklopédií, matka bola music-hallová speváčka a tanečnica. Zomrela už rok po pôrode pri chrípkovej epidémii aj s Burgessovou staršou sestrou Muriel. Otec Joseph sa po čase znova oženil. Burgessov hudobný talent sa začal prejavovať veľmi skoro. V osemnástich zložil svoju prvú symfóniu. Roku 1940 dokončil štúdiá na Manchesterskej univerzite, kde získal diplom z anglickej literatúry. Medzi rokmi 1940 a 1946 slúžil v armáde. Okrem iného tu pôsobil aj ako hudobný riaditeľ armádného tanečného zboru. V tomto období po prvý raz strávil dlhšie obdobie mimo Britských ostrovov (bol odvezený na Gibraltár) a oženil sa so svojou prvou ženou Lynne Jonesovou.

Po vojne učil Burgess v Anglicku na gymnáziu aj na vysokej škole. V roku 1954 sa ako učiteľ britskej koloniálnej správy presťahoval s manželkou do Malajzie. V tom čase má už za sebou prvé romány a divadelnú hru. V roku 1958 vydal nebeletristickú knihu o histórii anglickej literatúry. V nasledujúcom roku však kolabuje v učebni na Bruneji.

Diagnostikovali mu nádor na mozgu, koloniálna správa ho prepustila a Burgess sa vracia do Británie. Táto udalosť odštartovala jeho mimoriadne plodné obdobie. V snahe finančne zaistiť svoju budúcu vodu pracuje pre televíziu, rozhlas a publikuje články. Od konca roku 1959 do konca roku 1962 napíše sedem románov – jedným z nich je *Mechanický pomaranč*. Po nejakom čase sa ukáže, že diagnóza, ktorá mu sľubovala len niekoľko rokov života, bola mylná. V roku 1968 umiera na zlyhanie pečene Burgessova manželka. Ešte toho roku sa Burgess oženil so svojou druhou ženou Lianou Macellari. Spoločne začali žiť nomádskym spôsobom života a veľmi často sa sťahovali po Británii aj mimo nej. V roku 1980 vydáva Burgess svoj kritikou najviac cenený román *Earthly Powers* (slovenský preklad neexistuje). Až do konca napĺňala jeho život usilovná práca. Desať dní pred smrťou dokončil svoju poslednú sonátu. Zomrel roku 1993. Je autorom 33 románov, 25 prác z oblasti non fiction, 3 symfónií, 250 ďalších hudobných prác a nepreberného množstva esejí a článkov.

# ROMÁN, FILM A DIVADLO

## PRÍBEH PRÍBEHU

MECHANICKÝ POMARANČ [v origináli A Clockwork Orange] nepatrí ku knihám, ktoré autor vypĺáva niekoľko rokov. Anthony Burgess ho údajne vychrlil za tri týždne v čase, keď [okrem iných aktivít] písal 2–3 knihy ročne. Román vyšiel najprv vo Veľkej Británii, potom v Spojených štátoch. Verzia pre amerických čitateľov sa však od britskej líšila: „Mechanický pomaranč v Amerike nevyšiel celý,“ píše Burgess. „Kniha, ktorú som napísal ja, je rozdelená do troch častí po siedmich kapitolách. [...] Celkovo teda dvadsaťjeden kapitol. Číslo 21 je symbolom ľudskej dospelosti, alebo aspoň bývalo v dobe, keď ste od dvadsaťjeden mohli voľiť a očakávala sa od vás zodpovednosť dospelého. [...] Bolo to pre mňa dôležité, tých 21 kapitol. Ale pre môjho newyorského nakladateľa nie. Kniha, ktorú vydal, mala iba 20 kapitol. Trval na vyškrtnutí dvadsiatej prvej. Mohol som to, samozrejme, odmietnuť a zobrať svoju knihu inam, ale považovalo sa za dobročinné, že moju prácu vôbec prijal, lebo ostatné newyorské a bostonské vydavateľstvá by rukopis zahodili.

Vtedy v roku 1961 som potreboval peniaze, dokonca aj tú almužnu, ktorú mi ponúkli ako zálohu.“ Prečo sa americký vydavateľ rozhodol záverečnú kapitolu odstrániť? Posledná veta 20. kapitoly [a teda aj americkej verzie knihy] znie: „Vyliečili ma

svetovo.“ Završuje sa ňou príbeh Alexovej prevýchovy, ktorej bol podrobený, aby nemohol ďalej páchať násilie. Po rôznych peripetiách sa Alex dostáva do hľadáča médií a predstaviteľa vlády, ktorá manipuláciu s jeho myslou pôvodne financovala, na jeho žiadosť inhibíciu agresivity odstráni, aby tak zvrátili verejnú mienku späť na svoju stranu. Nasledujúca dvadsiata prvá kapitola líči jeden Alexov večer zhruba o dva roky neskôr. Má novú partiu oblečenú presne podľa poslednej módy, vyzedávajú v starom bare a rozmýšľajú, či dnes pôjdu kradnúť, biť alebo znásilňovať. Alex však práve akosi nemá chuť na výtržnosti a od svojich druhov sa odpojí. V inom podniku náhodou stretne Pítrsa s priateľkou. V úžase zistí, že jeho starý parťák už nehovorí teenštinou a vôbec – začal žiť regulárny, po všetkých stránkach obyčajný dospelý život. Toto stretnutie v Alexovi podnieti myšlienku na to, že aj preňho možno prišiel čas dospieť a že by si rád našiel nejakú samičku, splodil syna...

Práve o tomto posune v Alexovom myslení ľudia z newyorského vydavateľstva W. W. Norton & Co Ltd vyhlásili, že by ho americký čitateľ neprijal. Chceli Alexa, ktorý o svojej ceste násilníka a nezodpovedného fagana nezapochybuje, takýto happy end by knihe len uškodil. Dajme teraz nabok, či dvadsiata prvá kapitola nejaký happy end naozaj prináša [svet dospelých, do ktorého by sa mal Alex začleniť, totiž podľa Burgesovho rozprávania nie je žiadnou výhrou], aj otázky, nakoľko máme brať Alexovo momentálne zaváhanie nad doterajšou životnou cestou ako dôveryhodný signál skutočnej, hlbokaj premeny v zrelého muža. Sám autor vyhlasuje, že táto kapitola prináša jeho knihe úplne nový rozmer: „Dvadsiata prvá kapitola dáva románu kvalitu skutočnej fikcie, umenia založeného na princípe, že sa ľudské bytosti menia. V skutočnosti nemá veľký zmysel písať román, pokiaľ nemôžete ukázať možnosť morálnej

transformácie alebo zmúdenia.“ Až v roku 1986 vyšiel v USA *Mechanický pomaranč* v plnom znení.

V roku 1971 sa kniha dočkala filmového spracovania. Hoci autor scenára a režisér Stanley Kubrick nakrúcal v Anglicku, siahol po americkej verzii knihy. Originálny záver knihy označil za „kapitolu navyše“. Film, ktorý sa stal slávnejší než jeho predloha, teda tiež rozpráva príbeh iba do bodu, keď sa Alex zbaví svojho umelo navodeného bloku. Toto rozhodnutie komentoval Burgess slovami: „Pomaranč v Amerike a Pomaranč Kubrickov je bájka; v Británii a inde na svete je to román. [...] Kubrick a môj newyorský nakladateľ sa spokojne tešia z odmien za svoj poklesok.“

Môžeme sa iba dohadovať, čo by si Burgess pomyslel o našej, tretej verzii svojho príbehu. Náš Alex sa šance zbaviť inhibitorov vôbec nedožije – umiera krátko nato, ako sa rozbehne mediálny záujem o jeho prípad. Na rozdiel od knihy, kde je rozprávačská optika od začiatku do konca primknutá k nemu, sa osud nášho Alexa v druhej polovici rozbieha medzi individuálne príbehy piatich iných postáv, do ktorých životov zasiahol a s ktorými sa jeho príbeh zrovno-právňuje. Na otázku, prečo sme sa pre taký posun rozhodli, by bolo pochybné odpovedať tu – musí byť zodpovedaná samotnou inscenáciou. Komentár si však zaslúži iný posun nášho spracovania vzhľadom na predlohu, a to zmena spôsobu Alexovej prevýchovy.

Burgess vychádzal z poznatkov o podmienených reflexoch publikovaných prvý raz I. P. Pavlovom na začiatku 20. storočia. Jeho metóda Alexovej prevýchovy pripomína jednu z najradikálnejších foriem liečby alkoholizmu (od ktorej sa už v mnohých štátoch sveta upustilo). Zároveň je dôležité podotknúť, že pri písaní *Mechanického pomaranča* Burgess premýšľal nad blízkou

budúcnosťou. To bolo začiatkom 60. rokov 20. storočia. Spoločenský a technologický posun za viac ako päťdesiat rokov, ktoré nás delia od prvého vydania románu, nemožno prehliadať, nechceme sa dostať do žánru akéhosi retro-futurizmu. Burgessovi teeni a vedci z nepríliš vzdialenej budúcnosti nemali tušenie o bezpečnostných kamerách na každom rohu, GPS-kách zabudovaných do áut, mobilných telefónoch a internete, ktoré sú nedeliteľnou súčasťou našej súčasnosti.

Náš bežný deň by sa im pravdepodobne javil ako veľká utópia. Keďže motívy sci-fi vnímame ako jednu z kľúčových čít románu, museli sme tieto prvky do inscenácie nielen zakomponovať, ale ich aj domýšľať do budúcich horizontov. Spôsob, akým vedci v našej verzii príbehu manipulujú s Alexovou myslou, vychádza z poznatkov súčasnej neuropsychológie a technologických trendov vo vývoji virtuálnej reality (o niektorých z nich viac na str. 42–43). Môžeme predpokladať, že keby sa správne zostavený vedecký tím s dostatočným rozpočtom rozhodol vyvinúť podobnú prevýchovnú metódu, o ktorej hovorí naša inscenácia, mohol by možno do pätnástich rokov uspieť.



# ZAÚJÍMAVOSTI

## TROJAKÁ PREMENA JAZYKA TEENOV

ANTHONY BURGESS, ktorý pred písaním *Mechanického pomaranča* navštívil ZSSR, mal predstavu, že časom vznikne medzinárodný slang mládeže a jeho základom bude ruština. Z toho vznikol tzv. nadsat – fiktívny jazyk teenov. V originálnom anglickom znení používa Alex a jeho kumpáni výrazy komoliace ruské slová. Slovenská verzia teenštiny oproti originálu obsahuje napríklad aj anglické, talianske alebo srbské slová. Prekladateľ Otokar Kořínek sa výhradnému použitiu ruštiny vyhol jednak preto, že ruština nie je pre slovenského čitateľa až taká exotická ako pre anglického, jednak pre potenciálne nežiaduce reflexie na socializmus, ktorý je v našej zemepisnej šírke s ruštinou spojený.

V našej inscenácii je slang posunutý oproti originálu aj oproti slovenskému prekladu knihy. Naši teeni komolia skoro výhradne anglické slová, ktoré v posledných rokoch v stále väčšej miere prenikajú do slovenčiny.

## ČO SI POČAŤ S NÁZVOM?

SLOVNÉ SPOJENIE „mechanický pomaranč“ (v origináli „clockwork orange“) je idióm, ktorým sa v Británii na začiatku 20. storočia označovalo niečo veľmi, veľmi podivné. V predhovore k novému vydaniu knihy v roku 1986 Burgess píše: „Žiadny mechanický pomaranč neexistuje, okrem toho v dialekte starých Londýňčanov. Bol to

bizarný obrat používaný na označenie bizarných vecí. [...] Európania, ktorí prekladali titul ako „Arancia a Orologeria“ alebo „Orange Mécanique“ nemohli rozumieť [...] a mysleli si, že ide o granát. [...] Ja som tým mal na mysli aplikáciu mechanistickej morálky na živý organizmus prekypujúci šťavou a lahodnosťou.“

## ZÁKAZ PREMIETANIA FILMU

PO ZAČATÍ PREMIETANIA *Mechanického pomaranča* v kinách bola v grófstve Lancashire hromadne znásilnená mladá Hollandanka skupinou britských mladíkov, ktorí si pospevovali „Singing in the Rain“ – pieseň, ktorú v Kubrickovom filme spieva Alex v scéne, ktorá vrcholí znásilnením. Pred anglickým súdom bol tiež odsúdený šestnásťročný mladík za to, že v oblečení podobnom kostýmom Alexovej partie zbil mladšieho chlapca. Tri roky po premiére, v roku 1974, bol film vo Veľkej Británii zakázaný. Julian Senior, viceprezident Warner Brothers uviedol, že im polícia odkázala: „Myslíme, že by ste s tým mali niečo urobiť. Začína to byť nebezpečné.“ Zákaz premietania však vyšiel z rozhodnutia spoločnosti Warner Brothers a režiséra Kubricka a bol stiahnutý až rok po jeho smrti v roku 2000.





# SCIENCE FICTION MENOM SÚČASNOSŤ

## ROZŠÍRENÁ A VIRTUÁLNA REALITA

Pojem ‚ROZŠÍRENÁ REALITA‘ označuje zážitok skutočného sveta, ktorý je v reálnom čase modulovaný informáciami generovanými počítačom a pôsobiaci na naše zmysly. Typickým príkladom rozšírenej (anglicky ‚augmented‘) reality sú takzvané google okuliare, ktorých prototyp vznikol v roku 2011. Ide v podstate o display v tvare okuliarov, na ktorých šošovku sa premietajú informácie podobné tým, ktoré zobrazujú smartfóny. Človek s nasadenými google okuliarmi môže pri pohľade na reštauráciu zistiť, do akej miery je aktuálne naplnená jej kapacita a aké má na internete hodnotenie, pri pohľade na autobusovú zastávku si môže dať zobrazit' aktuálne meškanie spojov atď. Najrôznejšie druhy rozšírenej reality majú svoje aplikácie pri učení, rôznych typoch terapií, v hernom priemysle alebo pri výkone povolania – napríklad v nemocniciach, v logistike alebo v armáde.

‚VIRTUÁLNA REALITA‘ je plne počítačovo generovaný interaktívny zážitok pôsobiaci na ľudské zmysly. V rade ďalších typov aplikácií (vzdelanie, výkon povolania – napríklad architektonické modelovanie atď.) sa v súčasnosti stále viac presadzuje v zábavnom priemysle. Vznikajú nové VR hry, existuje celá vetva serveru YouTube s VR videami. Najčastejšie má zariadenie pre virtuálnu realitu podobu helmy, ktorou si užívateľ

zakryje výhľad. Do zorného poľa sa mu potom premieta simulácia často podporená akustickým vnemom, prípadne ďalšími počítačovo generovanými zmyslovými podnetmi. Palmer Lucky, spoluzakladateľ americkej firmy Oculus, ktorá VR helmy vyrába, v roku 2017 oznámil, že sa usiluje o vývoj čipov, ktoré by sa užívateľom implantovali priamo do nervového systému. Tieto čipy by mali vo virtuálnej realite stimulovať hmatový vnem a posilniť mieru ponorenia sa do VR tým, že by umožňovali vnem pohybu bez toho, aby sa človek pohyboval.

## ZOBRAZOVANIE MOZGU

V súčasnosti existuje celý rad techník, ktoré môžu byť použité na vizualizáciu štruktúry živého ľudského mozgu a toho, ako reaguje na podnety. Každá z nich poskytuje určitý druh dát a všetky majú svoje obmedzenia a problémy. Ani ich kombinácia ďaleka neumožňuje úplne sledovať a už vôbec nie dekódovať procesy v mozgu. Od konca minulého storočia však boli v tomto smere podniknuté významné kroky.

**EEG (ELEKTROENCEFALOGRAFIA)** – znamenáva elektrickú aktivitu veľkého množstva neurónov na povrchu a tesne

pod povrchom mozgovej kôry. Používa sa tak, že sa elektródy umiestnia na pokožku hlavy.

**PET (POZITRÓNOVÁ EMISNÁ TOMOGRAFIA)** – technika, ktorá sleduje pohyby rádioaktívnych „sledovacích“ zlúčenín vložených do tela. Môže byť použitá na meranie prietoku krvi, spotreby energie a meranie hladiny receptorových proteínov a ďalších dôležitých molekúl.

**DTI (ZOBRAZOVANIE TENZOROV DIFÚZIE)** – typ magnetickej rezonancie, meria signály pochádzajúce z pohybujúcich sa molekúl vody v mozgu. Umožňuje vizualizovať zväzky axónov (dlhých výbežkov nervových buniek), ktoré spájajú navzájom vzdialené oblasti mozgu.

**FMRI (FUNKČNÁ MAGNETICKÁ REZONANCIA)** – na meranie aktivity mozgu využíva zmenu hladiny kyslíka v krvi. Môže byť použitá na zobrazenie aktivity v najhlbších častiach mozgu (na rozdiel od EEG a PET).

### TRI ČRIEPKY Z NEUROVEDECKÝCH VÝSKUMOV

Vedecká práca z roku 1990 ukázala, že podľa typu mozgovej aktivity sa dá predvídať, na aký druh objektu sa človek pozerá. Mozog totiž obsahuje oblasti, ktoré sa špecializujú na rôzne typy vizuálnych

podnetov. Neuróny v jednej oblasti (gyrus fusiformis) napríklad reagujú silno na pozorovanie tvárí, ale slabo na iné typy impulzov. Naopak neuróny v inej oblasti (parahipokampus) najsilnejšie reagujú na obrazy budov.

Vedci z Kalifornie zhruba pred ôsmimi rokmi skenovali mozgy účastníkov štúdie, ktorým zároveň púšťali sériu videí na YouTube. Sledovali pri tom aktivitu v primárnej, sekundárnej aj terciárnej zrakovkej oblasti mozgu. Potom skenovanie opakovali, keď sa účastníci dívali na úplne inú sériu videí a dekodovali aktivitu v zrakových oblastiach s cieľom rekonštruovať to, čo vidia. Rekonštruované pohyblivé obrazy mali nízke rozlíšenie a zlú kvalitu, ale boli ľahko rozpoznateľné. Dá sa teda povedať, že vedci začínajú byť schopní nazerať do filmov bežiacich v ľudskej myšli.

V roku 1997 sa skupina vedcov pokúsila identifikovať, ako na mozgovej úrovni vyzerajú tri základné emócie – radosť, smútok a znechutenie. V rámci pokusu s 12 ženami sa podľa vyššej miery aktivity v jednotlivých častiach mozgu podarilo rozlíšiť radosť od smútku.











# SLOVNÍČEK TEENŠTINY

<b>BAZUKÁČ</b>	PENIS
<b>BÍTOVAŤ</b>	BIŤ
<b>BLADKA</b>	KRV
<b>BRESTY</b>	PRSIA
<b>ČEJN</b>	REŤAZ
<b>DRÍM</b>	SEN
<b>EMKO</b>	MATKA
<b>FAJR</b>	OHEŇ
<b>FEJS</b>	TVÁR
<b>FOUN</b>	MOBILNÝ TELEFÓN
<b>FRENDÍK</b>	PRIATEĽ
<b>ĽOD</b>	BOH
<b>GULIVER</b>	HLAVA
<b>HAMSTROVAŤ</b>	PRACOVAŤ
<b>HEVN</b>	RAJ
<b>HELPOVAŤ</b>	POMÁHAŤ
<b>HENDKA</b>	RUKA
<b>HÍROVAŤ</b>	POČUŤ
<b>LIPSY</b>	PERY
<b>KVIKLE</b>	RÝCHLO
<b>LUKOVAŤ</b>	SLEDOVAŤ, VIDIEŤ, VYZERAŤ
<b>MEĽOŠKÝ</b>	ÚCHVATNÝ
<b>MRSKAČKA</b>	POHLAVNÝ AKT
<b>NAJF</b>	NÔŽ
<b>NAJS</b>	PEKNÝ
<b>NAJTKA</b>	NOC
<b>OULDNÝ</b>	STARÝ
<b>PANČ</b>	ÚDER PÄŠTOU
<b>PÍPL</b>	ČLOVEK
<b>PUSINA</b>	MLADÉ DIEVČA
<b>RAZORKA</b>	BRITVA
<b>SKOTSMEN</b>	ŠKÓTSKA
<b>SLÍPNÚŤ SI</b>	VYSPAŤ SA
<b>ŠIT</b>	HOVNO, SRAČKA
<b>TÉČKO</b>	OTEC
<b>TOLKOVAŤ</b>	HOVORIŤ
<b>VAJFKA</b>	MANŽELKA
<b>VOČKY</b>	HODINKY
<b>VORDY</b>	SLOVÁ
<b>ZOŠITOVAŤ</b>	ZNIČIŤ

PARTNERI



ZRIAĐOVATEĽOM  
DIVADLA ANDREJA  
BÁČARA JE NITRIANSKY  
SAMOSPRÁVNY KRAJ



fond  
na podporu  
umenia

INSCENÁCIU MECHANICKÝ  
POMARANČ PODPORIL  
Z VEREJNÝCH ZDROJOV FOND  
NA PODPORU UMENIA

HLAVNÍ PARTNERI  
SEZÓNY 2018 — 2019



PARTNERI  
SEZÓNY 2018 — 2019



PRODUKTOVÍ PARTNERI  
SEZÓNY 2018 — 2019



HLAVNÝ MEDIÁLNY  
PARTNER





**PROGRAM DIVADLA ANDREJA  
BAĀARA V NITRE K INSCENÁCII  
MECHANICKÝ POMARANĎ**

**ZODPOVEDNÝ REDAKTOR:** JAROSLAV DÓCZY

**ZOSTAVIL:** ŠIMON PETÁK

**FOTOGRAFIE:** PETR CHODURA

**FOTOGRAFIA NA TITULNEJ**

**STRANE:** MAREK WURFL

**GRAFICKÝ NÁVRH**

**A ÚPRAVA:** MAREK KIANIČKA

**TLAČ:** MICHELANGELO

2018 | WWW.DAB.SK