

Souboj s Brechtem

S režisérem Davidem Šiktancem hovořila dramaturgyně Kateřina Studená

PROČ INSCENOVAT BRECHTOVU HRU V DŽUNGLI MĚST?

Asi tě nepřekvapí otázka, kterou začnu:

Proč zrovna Brecht a proč zrovna V džungli měst?

Je pravda, že se k tě hře vrátím. Je to první věc, kterou dělám znova. Cítím vůči ní nějaký dluh. Obecně mám hodně rád první tři Brechtovy hry: *Baala, Buben v noci a V džungli měst* – jeho rané období. Ty hry jsou juvenilní, nejsou ještě tak uspořádané. Je v nich spousta prostoru k divadelnímu zpracování. A nějak se mi po jedné z hlavních postav, po Georgi Gargovi, jednoduše stýskalo.

V džungli měst jsi poprvé inscenoval před třinácti lety v Disku jako svou absolventskou inscenaci. Proč ses k této hře vrátil zrovna teď?

Jsou v ní věci, které mě pořád fascinují. U původní inscenace mě asi nejvíc přitahovala témata osobní korupce a zachování vlastní integrity. Hodně jsem se v danou chvíli ztotožňoval s postavou Gargy. Což vedlo k tomu, že ta inscenace byla místy až romantizující. Dnes mi připadá výrazné téma generačního střetu. To

je sousloví, na které je část společnosti už alergická, ale myslím, že je to dnes poměrně jasně hmatatelné a skoro všudypřítomné téma. Dalším takovým tématem jsou sociální rozdíly. Garga je z velmi sociálně slabých poměrů, zatímco jeho protivník Shlink je úspěšný podnikatel, který jednoho dne vyzve Gargu na souboj. Myslím, že je dnes hodně lidí kvůli sociální realitě zahnáno do kouta a nemá (na rozdíl od bohatého Shlinka) čas ani chuť bavit se nějakým bojem.

Ve výsledku taková situace v Brechtově hře vede až k otevřeně rasistickému momentu. Na což narážíme obecně i dnes v různých souvislostech – ty temné proudy, které ve společnosti jsou, které vyvstávají z niterného strachu, často právě existenčního. Snažit se dát takovým lidem nějakou nálepku nebo jim nasazovat psí hlavu, je ignorování problému a vede naopak k jeho prohlubování. Myslím, že Brecht ve své hře nabízí poměrně jasnou studii zmíněného jevu.

TÉMA SOCIÁLNÍCH ROZDÍLŮ

Takže v kontextu dnešní doby tě na V džungli měst láká zkoumat na jedné straně téma generačního střetu...

A na druhé straně otázku, kam až může člověka dovést sociálně složitá situace a co všechno může způsobit niterný strach. Pro mě je důležité přinášet témata, která nejsou v Praze až tak viditelná. Praha je neskutečná bublina, aniž si to sama uvědomuje. Já sám jsem rodilý Malostráňák a v Praze dodnes žiju. Ale ta míra přehlíživosti a nevědomé arogance vůči jiným částem země je tady naprosto neskutečná. Myslím, že si těžko někdo v Praze dokáže představit realitu skutečně vyloučených městských částí, v podstatě ghatt, kde nic není, kde je to celé rozbité, kde se lidé cítí úplně odtrženi od jakékoliv společnosti.

Dlouhodobě pracuji v Ústí nad Labem v Činoherním studiu. V první řadě chci říct, že tady nechci nasazovat na Ústí, protože ho mám opravdu hodně v srdci. Ale člověk tady naráží na otázky, jak může někdo volit toho a toho apod. Vždycky říkám: „Je to hodina vlakem, přejeď most a tam je hospoda. Do ní si na hodinu sedni a najednou pochopíš všechno.“ Myslím, že spousta lidí se dnes cítí velmi přehlížená. My tady pořád mluvíme o výhodách liberální demokracie (a já v ně věřím taky), ale pokud je lidé nepocítují, pokud si připadají zapomenutí, bez vnitřní důstojnosti, vysmívání, což často Praha vůči jiným regionům dělá,

tak to samozřejmě posiluje všechny sekundárně problematické jevy. Jsou to bolesti, které dlouhodobě neřešíme, a pak se pořád divíme, proč v Čechách bují populismus, proč tady bují právě rasové pnutí. Pokud lidé nemají možnost žít důstojný život, tak samozřejmě jejich strach podobné jevy produkuje.

„Člověk holduje raději dobru než zlu, ale podmínky tomu nepřejí.“

V džungli měst

A takové sociální zázemí vnímáš u postavy Gargy?

Ano. Brecht hru situuje do Chicaga desátých let 20. století. Gargova rodina je součástí velké vnitřní migrační vlny té doby. Přišli z venkova do velkého města, kde žijí ve velmi stísněných podmínkách. Jedině syn George má práci a živí celou rodinu, která je na něm absolutně závislá. Ta rodina se pohybuje na hranici jakékoliv důstojnosti. A do toho přichází bohatý podnikatel Shlink, který nabízí 10 dolarů za to, že si koupí Gargův názor. Absolutně iracionální moment, za kterým je útok na Gargovu hrdost. A není náhoda, že si Shlink

k souboji vybírá někoho z takové sociální reality. Sám je v mnoha ohledech, na příklad svým rasovým pů-

vodem, taky outsider. A záměrně si vybírá outsidersa jiného druhu.



GARGA VS SHLINK aneb GENERAČNÍ STŘET

„Takoví jako Shlink už brzy vyklidí pole. Otrokáři, všežravci a překupníci osudů pojedou a další generace dětí se už narodí jako svobodné bytosti – nepatřící, nedlužící, žijící. Přeslechli jste vlastní zvonění hrany, pane Shlinku!“

George Garga
prostřednictvím Samuela Tomana

Zmiňoval jsi, že ses v předchozí inscenaci zhlédl v Gargovi. Takhle, jak to popisuješ, to pořád trochu působí, že bychom v souboji, který hra zobrazuje, měli fandit právě jemu...

Já myslím, že na začátku Gargovi budou fandit víceméně všichni. Je asi zbytečné předjímat, kam se to vyvine, ale určitě ve hře dochází k proměně hrdiny

v antihrdinu a naopak. I když Shlinkova cesta je spíš taková osa od nehrdiny k hrdinovi. Sympatie se hodně přelévají mezi oběma figurami. To je jedna z věcí, která je pro mě důležitá.

Pokud se bavíme o generačním střetu, ten hra ukazuje vcelku vyrovnaně. Nedívá se na problém prisma-tem jedné ze dvou zainteresovaných stran, a tím pádem nemá tendenci moralizovat, což je nesmírně úlevné.

Já sám se v tuhle chvíli věkově nacházím mezi těmi dvěma bojovníky. K tomu se mi vybavuje jedna historka. Asi šest let zpátky jsem byl u kamaráda scénografa Honzy Štěpánka v Brzánkách, což je kousek od Roudnice. Všechno je tam v takové rovině, výhled na Labe, stromy podél břehu... Tenkrát jsem si říkal, že bych se tam zbláznil, jak je to nedynamické a nudné. A když jsem teď s odstupem let znovu přijel, tak mě naopak fascinovalo, jaký je tam krásný klid, jak se mi ten rovný horizont líbí, to plynutí, jak mi je v tom dobře... A to je podle mě přesně to, co Shlink cítí v Gargovi – dynamiku, které se mu už nedostává, cítí jeho bojovnost, nepoddajnost... vlastně všechno to, co si člověk s tím věkem kolem 20 let asociuje.

Já mládí velmi fandím. Zdá se mi, že se to projevuje např. i v politické realitě, že pořád rozhodují „nějací staří chlápci“ a mladému hlasu se nedostává prostor. A mně přijde velmi důležité mu ten prostor dát. V tomto ohledu mě hodně ovlivnil Hrabal, kte-

„Zamiloval jsem si vás, Gargo, pro vaši neuvěřitelnou schopnost myslet si o všem všechno, mít názory, snít, a přitom pro nic z toho nehnout prstem. Válicate se nad Rimbaudem v antikvoši, utrácíte čas nad koktejly zahalen cigaretovým kouřem, a přitom byste mohl dokázat všechno. Jste výjimečný. Vyzývám vás na souboj.“

Shlink
prostřednictvím Jana Sklenáře

rý ve stáru mluví o tom, že jediné, co nemá právo na existenci, je to, co se nedokáže zmladit.

Ale samozřejmě nic není černobílý. To mládí je často nezodpovědné a nekompromisní. Vnímám to teď i na sobě, plno věcí, které bych dřív bral, bych dnes řešil úplně jinak. Jsem rád, že mám možnost se při své práci potkávat jak s mladými lidmi, tak těmi staršími. Člověk má tak možnost naslouchat oběma stranám a přijde mi to velmi občerstvující. Myslím, že je velká škoda, že dnes obecně chybí přirozená místa, kde se mohou potkávat lidé různých generací a sociálních skupin. Tak jsou ty skupiny navzájem čím dál tím víc oddělovány a neprobíhá mezi nimi tak potřebný dialog.

Zastavme se na chvíli u Shlinka a jeho asijského původu. Je to stránka hry, která se nedá ignorovat. Brecht s ní pracuje naprosto záměrně. A i přesto, že rasismus není prvotní záminka k boji obou protagonistů, neváhá Garga v zoufalé chvíli chytrou manipulací rozmýchat rasovou nenávisť v celé společnosti, která zdaleka přesáhne osobní souboj dvou mužů. Jak s tímto tématem pracuješ v současném českém kontextu?

Tohle je samozřejmě věc, která je na hranici problematičnosti, nebo minimálně vytváří nějaký problém, který je docela zajímavý k řešení. Poslední verze hry vznikla v roce 1927. V době, kdy

bylo na vzestupu určité společenské pnutí. Byť jsem historik a nechci se dopustit nějakého faulu. Pro mě byla opravdu hodně důležitá linie, jak ty temné věci (jako je rasová nenávisť) vznikají ze strachu. Ignorovat Shlinkův původ je nesmysl. A my jako tvůrci se musíme zamýšlet nad mírou ztvárnění. Samozřejmě je to krajně ožehavé téma a společnost se dostala do bodu, kdy to velmi citlivě vnímá. Což je podle mě dobře. Myslím, že spousta lidí má v paměti kauzu z pražského Činoherního klubu. V ten moment vznikla v mých očích naprosto bizarní debata o tom, jestli si má herec natírat obličej na černo krémem na boty nebo co to bylo. Blackface a podobné věci jsou už snad proboha něco nepřipadného! Ty řeči o zbytečné hyperkorektnosti na mě působí jako nepochopení toho, že celá staletí dominantně užíváme jazyk velmi privilegovaně – jako bílá, heterosexuální aj. skupina lidí. Samozřejmě někdy se to přežene, jako vždycky, když se řeší složitá téma, ale úplné shazování celého problému je v mých očích absolutní absence empatie.

A teď jak lze podobnou situaci řešit v českém divadle, kde není, až na výjimky, moc herců jiné barvy pleti? Proto jsme se rozhodli pracovat s určitou formou stylizace. Věděli jsme, že budeme do inscenace komponovat postavu Muzikanta jako součást jevištní struktury, a Janu Hauskrechtovou napadlo, že by bylo skvělé, kdyby to mohl být někdo asijského původu.

Tak jsme oslovili Zayu Ganbolda a pak i Huyen Vi Tran. Od nich se následně odvíjela celá jevištní koncepce, ve které postava Muzikanta funguje jako obraz určitého společenského jevu a pomáhá nám stylizovat zbytek inscenace.

Zmiňovali jsme, že jsi hru už jednou inscenoval. Do jaké míry vycházíš ze své předchozí zkušenosti a do jaké jdeš naopak vědomě proti tomu?

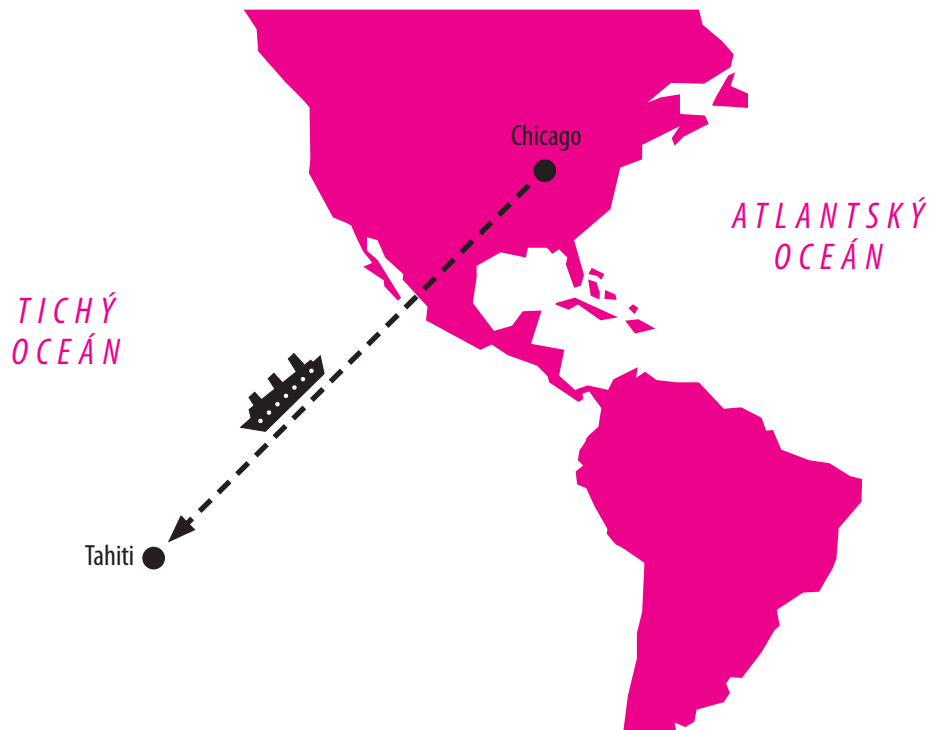
Tato hra se v Čechách inscenovala za 100 let svojí existence třikrát. A z toho jednou jsem ji dělal já. Kdybych měl pocit, že ta inscenace v Disku tehdy všechno zvládla, asi se k ní nevracím. Ta hra má v sobě, jak píše Grossman, magnetickou přitažlivost. Hodně mi konvenuje, jak volně se s ní dá pracovat, kolik místa ponechává režisérovi, dramaturgovi, hercům a všem zúčastněným. Nechává velkou volnost, ať už žánrovou, tak motivickou. Je tu spousta věcí nedořečených. Člověk se tak sám rozhodne, které akcentuje. Také se mi líbí, jak čerpá z poezie, jsou tam např. aluze z Rimbauda ze *Sezony v pekle*. Je to plně intertextuality. Svým stylem psaní Brecht předjímá absurdní divadlo a vlastně i postmoderní literaturu.

Zůstaňme chvíli u stylu, který je velmi specifický. Hra se odehrává ve vykloubené realitě, nikdo se nechová podle očekávání. Postavy hovoří velmi

literárním, až nepřirozeným jazykem – zmiňoval jsi citace Rimbauda. Na druhou stranu je hra zasazena do konkrétních reálií, které na mnoha místech nedávají smysl – např. Garga chce jet z Chicaga na Tahiti lodí. Geografické zasazení

Shlinka (kde se narodil a žil) taky úplně nesedí... Jak tomu máme rozumět?

Já nevím, jak si to Brecht představoval, jestli prostě nebyl zdatný v zeměpise... Myslím, že je zjevné, že čerpal především z literárních inspirací. Kromě Rim-



„Především mě na boji zaujala ta krutost, a poněvadž mě v oněch letech (po 1920) těšil sport, a zvláště box jako jedna z ‚velkých zábav v obrovitých městech na druhé straně velké louže‘, měl být v mé nové hře sváďen ‚boj o sobě‘, boj bez jiné příčiny, než je potěšení z boje, boj, který měl určit, kdo ze dvou mužů je mužem ‚lepším‘...“

Bertolt Brecht

bauda, Upton Sinclair a Jensena (román *Kolo*) cítíme ve hře i ohlas Gauguinovy knihy *Noa Noa* – tam je to téma Tahiti. Konec konců, když si člověk vedle sebe napíše psacím písmem Garga a Gauguin, tak zhruba vidí, odkud vítr vane... .

Jedno z velkých témat hry je ztráta schopnosti používat řeč k tomu, aby se lidé dorozuměli. Což taky není úplně neaktuální záležitost. Brecht hru staví hodně básnický. Ano, postavy nemluví normálně. Ale myslím si, že všechny tyhle podivnosti jsou od Brechta taková zlomyslnost. Bavilo ho trochu mást lidi. Sám to uvádí ve svém „návodu“, jak ke hře přistupovat – „...nelámejte si hlavu nad motivy tohoto boje, ale účastněte se snažení těchto lidí, posuďte nestranně způsob boje obou protivníků a zaměřte pozornost na finiš.“

Inspirací pro hru byl boxerský zápas. Brechta fascinovala absurdita, že se sejdou dva lidi, kteří proti sobě vůbec nic nemají, a jednoduše se zmlátí. A do téhle fyzické roviny chtěl přidat metafyzično. Po celou dobu ve hře cítíme silné autorské gesto (to, že se sám Brecht považoval za Gargu, je zjevné, i proto Garga hovoří tak literárním jazykem). Myslím, že veškerými nesrovnalostmi a nelogičnostmi nám dává Brecht svým způsobem najevo, že podobné věci nejsou úplně podstatné, že je to tak trochu jedno. Důležité je to, co se odehrává v postavách. Jaká je jejich vášnivost nebo neschopnost vášně dosahovat.

Scénografi a kostýmy navrhuje Jana Hauskrechtová. Jak moc je pro tebe právě vizuální stránka důležitá? A jak jste dospěli k její finální podobě?

Celý koncept vznikl ze společného dialogu. Já jsem si Janu vybral záměrně, myslím, že je to velká čtenářka poezie a má pro ni cit. Je pravda, že se koncept hodně vyvíjel. Hra má jedenáct obrazů a každý se odehrává v jiném prostředí – půjčovna knih, nuzná domácnost, čínský hotel, břeh jezera... Ve spojení s tím, jak je hra napsaná, a cesty, jakou jsme se chtěli v inscenaci vydat, nedávalo smysl všechna prostředí realisticky napodobovat. Pracovali jsme s různými variantami, např. s tím, že to bude jen rozlehlá krajina nebo naopak sled jednotlivých prostředí za sebou, který se bude vrstvit... Nakonec jsme vše sjednotili do jednoho prostředí – lobby čínského hotelu.

Mě vždycky fascinovaly prostory, kde člověk nezanechá stopu a otisk, ať je to hotelová lobby, letištní hala nebo jídelní vůz ve vlaku. Tyhle prostory v sobě nesou takovou univerzálnost. Hotelová lobby je na jednu stranu veřejným prostorem, na stranu druhou se dá členit a dává prostor pro intimnější situace. Vznikly nám v ní segmenty jako recepce, posezení, podium, které nám umožnily prostor určitým způsobem strukturovat. A dominantním prvkem jsou otočné karuselové dveře, které samy o sobě nesou zvláště metafyzický význam.

Jedním z mých milovaných filmů je absolutně nedoceněný *Million Dollar Hotel*, který se odehrává v podobném hotelu. Až zpětně mi došlo, že jsem si možná kdysi vybral *V džungli měst* právě pod jeho vlivem. Hodně mě baví to, že tam i tady je spousta figur, které se jen mihnou. Člověk může jenom tušit a představovat si jejich příběh z náznaků, sám si to pospojovat. Je to takový svět, ve kterém jsou některé postavy jenom vůně, esence...

Už jsi zmínil, že tě na hře baví, jak inspiruje režiséra, dramaturgickou i scénografickou složku, herce... Z mého pohledu je práce na inscenaci opravdu velmi kolektivní, s herci se navzájem inspirujete. Jak přistupuješ ke zkoušení?

Mě na režisérské profesi baví hlavně dialog. Samozřejmě jsou situace, kdy je potřeba mít konkrétní vizi a být v některých aspektech přesnější. Ale u téhle hry je pro mě důležité, aby to vznikalo dohromady. Bavili jsme se o figurách, které se jen mihnou, vidíme z nich pouze nějaký fragment. O to důležitější mi přijde je konkretizovat a nepracovat s nimi jako jen se součástí ansámblu, která dotváří svět hry. Zároveň je třeba říct, že se tady vypráví především příběh dvou, možná tří postav. Ale ty ostatní dosvědčují, co je to za svět, z čeho to všechno pochází a jaká je míra intenzity nebo brutality jednotlivých vztahů.

Já jsem zvyklý ze svého domovského divadla na kolektivní práci a jsem velmi rád, že jsou tady v Dlouhých lidé, kteří jsou na to schopní a ochotní přistoupit.

Ty už jsi s některými z obsazených herců pracoval, ale v Divadle v Dlouhých zkoušíš inscenaci poprvé. Jaké to je?

Zkouší se mi tady dobře. Vládne tu příjemně klidná atmosféra, na což nejsem, přiznám se, úplně zvyklý.

Ústecký Činoherák je štětinatý a tvrdý, což má v sobě půvab a dynamiku. Ale je pravda, že momentálně mi tento způsob zkoušení dost konvenuje. I proto, že jsem tady čistě za režiséra, a ne i za uměleckého šéfa, jak je tomu právě v Činoheráku. Mám pocit, že to zkoušení baví i ostatní. Jsem rád, že jsou ochotní se mnou do téhle položené hry tolik investovat a jsem upřímně zvědavý, kam se společně dostaneme.

