

Problém (Vyskočit z kůže)

Text mladé slovenské autorky Zuzy Ferenczové převedl Český rozhlas v roce 2015 do rozhlasové podoby, už předtím však byla možnost setkat se s ním na jevištích českých i slovenských divadel (Městské divadlo Žilina, Divadlo v Dlouhé). Minulá hra Ferenczové Babyboom se odehrává v porodnici a týká se těch, kteří si dítě přejí. Naproti tomu hrdinka hry Problém si dítě nepřeje a ví, že si ho za žádnou cenu nemůže nechat - je jí teprve 15 let.

Děvče vyrůstá v rodině bez matky. I z toho nejspíš pramení její neschopnost danou situaci vyřešit. Potřebovala by autoritu, zároveň ale takovou, které by mohla důvěřovat. Snaží se ji získat v lékaři a ve školní psycholožce, ale ti přestože se jí snaží pomoci, nemohou dívce poradit, protože se jim dívka nedokáže svěřit. Otce jako by dívka nezajímala, neproniká nijak do příběhu. Nejspíše si nevšímá, že se s Děvčetem něco děje, že se změnila, má časté absence ve škole. Roli autority nemohou zastoupit ani kamarádky Kika a Ika nebo Chlapec, se kterým se dívka v průběhu děje spřátelí. Děvče se má stát matkou, přestože sama matku již nemá a tolik potřebuje. Projevuje se to v promluvě dívky k mrtvé matce: „*Kdybys tu byla, tebe bych se mohla zeptat, co mám dělat.*“

Přestože tuší, že by jí matka nebyla pevnou oporou, v dobré náladě si ji idealizuje. Stejným způsobem se s nepřítomností jednoho z rodičů vyrovnává i Chlapec, kterému chybí otec. Ten si představuje svého otce jako Batmana: „*Že dělá něco důležitého a proto není s námi.*“ Tento způsob nahlížení na realitu (idealizování, omlouvání) připomíná dětský svět, ze kterého ještě úplně nevyrostli. Citlivost Děvčete a nutnost ochranné ruky se projevuje v jejím snění o velkém černém psovi, který by ji ochránil před vším zlým a s kterým by nikdy nebyla sama.

Samota je právě to, co sblíží Děvče s Chlapcem. Oba prožívají bolest, která je přitahuje k sobě. Chlapec se dívce svěřuje se svým životem, ona před ním svůj problém tají. Zatímco jemu pomáhá trávit s dívkou čas, jí jako by nepomáhalo nic a nikdo.

Jediná matka v okolí, je matka Chlapce. Ta kdysi stála před stejnou volbou jako Děvče, šla na potrat, ale v poslední chvíli utekla. Chlapci tuto skutečnost neustále připomíná („*Řekla mi, že lituje, že to neudělala.*“) a bije ho. Děvče tedy cítí, že i kdyby si dítě nechala, může litovat a vyčítat si to. Jeho matku svým způsobem obhajuje a vypráví tak nepřímou svůj příběh: „*Není to všechno kvůli tomu, že například tvoje matka tě měla s někým, s kým nechtěla. S kým nechtěla mít nic, na koho se možná nechtěla ani podívat, ten někdo možná i smrděl, ale nedalo se nic dělat a potom tě už měla a potom už nevěděla, co má s*

tebou dělat, protože se jí to stalo tak jak se jí to stalo a proto už má posraný celý život a posírá ho i tobě (...).“

Děvče racionálně ví, že si dítě nemůže nechat. Nechce však poslat své dítě do neznáma - chce napřed vědět, co je „potom“. Na názory se ptá Chlapce i dvou blízkých spolužaček. Zábavně působí situace, kdy se snaží najít odpověď na posmrtný život na internetu. Nakonec se rozhodne zjistit pravdu sama a na několik okamžiků „zemřít“ za dozoru chlapce, který ji má ve správnou chvíli znovu přivést k životu. Podniká tak sérii tragikomických pokusů, které však k ničemu nevedou.

Kdo je otcem dítěte se během hry nedozvíme. Objevuje se několik indicií (znásilnění otcem, přepadení v parku), které ale již nejsou dál nijak potvrzeny, naopak lehkými náznaky vyvracovány. Hra by přidáním těchto motivů úplně změnila tvář a je tedy jen dobře, že Ferenczová neodbočila během psaní tímto směrem. Kdo je otcem dítěte tedy zůstává vcelku nepodstatné, hra je o rozhodnutí dívky a případný potrat či porod zůstává pouze její záležitostí.

Nenarozené dítě proniká do hry, tím jediným prostředkem, který mu je dán - tlukotem srdce. Ten je ve výsledku působivější, než jakékoli hlasy. Přináší tu nejbolestnější zprávu, kterou může Děvče slyšet: „Jsem zde a žiju.“

Dívka s plodem mluví, říká mu „Problém“, svým způsobem mu tedy dává již jméno. Pojmenováním vzniká vztah: *„Nejhorší je, když dá osoba například bolavému zubu i jméno. Kdyby mu ho vytrhli, vytrhnou mu potom i kus srdce.“*

Ve hře se opakuje motiv čísla 84 - počet dní, které má Děvče do doby, kdy může podstoupit potrat. Číslo 84 se proplétá příběhem jako magické zaříkávadlo, které se objevuje v promluvách Děvčete v různých souvislostech (*84 kroků od nemocnice, sníst 84 citronů, zkamenět na 84 let na 84 kamenů, 84 procent, 84 psychických újem atd.*), význam tohoto odkazu však chápe jen ona. Je to absurdně stanovený termín - doba před je omluvitelná, později už by byl potrat vnímán jako vražda člověka. Tuto absurdnost si uvědomuje i Děvče (*„kdo určil, že 84 dní je správných a 85 už ne“*).

Přestože nevíme, kolik Děvčeti zbývá času, cítíme, že jí rychle ubývá. Hudba graduje, Děvče začíná reagovat nelogicky. Ani jednu z možností si nedokáže zvolit, v záchvatu paniky jí napadá jediné brutální východisko - zemřít i s dítětem.

Rozhlasovou hru výborně doplňuje hudba skupiny WWW. Tou i celá hra začíná a svou úderností tak uvádí posluchače rovnou do děje. Objevuje se znovu jako kulisa při monolozích dívky či ve chvílích kdy promlouvá k plodu. Působí tíživě a svíravě a umocňuje dívčinu samotu. Píseň 17 od Youth Lagoon naopak podtrhuje intimitu sdílení mezi Chlapcem a Děvčetem ve chvíli, kdy si sdělují, co mají na světě nejraději a co je nejvíce bolí.

Předčasná dospělost Děvčete a Chlapce je znásobená hlasovými výkony jejich představitelů - Terezy Dočkalové a Tomáše Havlíka. V kontrastu s jejich dospělými hlasy ještě víc vyniknou kamarádky Ika a Kika, především Patricie Solaříkové v roli Iky. Otrávený tanagerský tón hlasu a slangové a vulgární výrazy odpovídají mělkosti problémů, které řeší. Také podobnost až zaměnitelnost jejich jmen ukazuje na plochost jich a jejich vrstevníků, která však k danému věku patří. Děvče a Chlapec jména ve hře nemají, působí víc samostatně, zároveň ale vzdáleně.

Hra může zaujmout mladší publikum, kterému bude blízká obsahem i stylem a ukáže jim, že rozhlas i divadlo si jich všímá a zahrnuje je do svého cílového programu. Současně může jejich svět přiblížit dospělým a to nejvíce rodičům podobných případných Děvčat a Chlapců, kterých si rodiče nevšímají nebo jim nerozumějí a kteří mohou řešit mnohem větší trápení, než si jejich rodiče umějí představit. Hra jim může pomoci vcítit se více do svých dětí a případně najít odvahu s nimi o těžkých věcech hovořit. I z tohoto důvodu oceňuji rozhodnutí Českého rozhlasu zařadit hru do programové řady Hra pro celou rodinu a to v čase před desátou hodinou večerní a to i přesto, že hra obsahuje vulgarismy. Ty zde však mají své místo a význam.

Přednost hry je v tom, že se autorka nepřiklání ani k jednomu řešení „problému“. Snadno mohla spadnout k moralizování, podstrčit posluchači svoje názory. Hra by tak lehce ztratila svoje kvality. Ferenczová ukazuje, že existují volby, kdy ani jediná možnost není správná, i přesto je však důležité si zvolit. Nerozhodnost mezi tím ublížit sobě a ublížit někomu jinému, nakonec vede k tomu, že Děvče ublíží oběma stranám.

Problém (Vyskočit z kůže)

Účinkují: Tereza Dočkalová, Tomáš Havlínek, Natálie Řehořová, Patricie Solaříková, Michal Kern, Jana Stryková, Jiří Vyoralík a Karin Schlegelová

Napsala: Zuza Ferenczová

Překlad: Karel Král

Úprava a dramaturgie: Zuzana Vojtíšková

Zvukový design: Jakub Rataj

Mistr zvuku: Dominik Budil

Režie: Martina Schlegelová