

Marina Carr U KOČIČÍ BAŽINY

PP
DIVADLO
POD PALMOVKOU



Marina Carr

U KOČIČÍ BAŽINY

By the Bog of Cats

Druhá premiéra 77. divadelní sezony 2024/2025

Premiéra 7. 12. 2024 ve Velkém sále Divadla pod Palmovkou

Divadlo pod Palmovkou je divadelní scénou hlavního města Prahy.

Překlad: Šárka Císařová a Olga Bártová

Režie: Michal Lang

Dramaturgie: Ladislav Stýblo

Výprava: Mirek Kaczmarek

Video design: Ondřej Brýna a Mirek Kaczmarek

Hudba: Sebastian Lang

Produkce: Markéta Benčová

Hlasová spolupráce: Regina Szymiková

Hra *U Kočičí bažiny* byla poprvé uvedena v Londýně 19. listopadu 2004 v divadle Wyndham's Theatre v produkci Sonia Friedman Productions, Waxman Williams Entertainment a Marka Rubinsteina.

OSOBY A OBSAZENÍ

Hester Swanová: Tereza Dočkalová

Carthage Kilbride: Michal Lurie

Josie Kilbridová, *jejich dcera*: Emilie Teplá nebo Sofia Lily Boor

Paní Kilbridová, *Carthagova matka*: Hana Seidlová

Monika Murrayová, *sousedka*: Ivana Wojtylová

Kočičí žena, *žije na bažinách*: Vendula Wronka

Xaver Cassidy, *bohatý farmář*: Petr Reif

Karolína Cassidyová, *jeho dcera*: Kateřina Hrdinová

Duchomil, *přízrak*: Teodor Dlugoš

Duch Josefa Swana: Tomáš Vardan

Mladý Dunne, *číšník*: Šimon Holíš

Otec Willow: Ladislav Frej

Hlas Josie Swanové (*ze záznamu*): Barbora Bolíková

Představení řídí: Václav Vostarek

Text sleduje: Jolana Běhouňková

ZA SCÉNOU

Dekoraci vyrobili: At. 5D s. r. o. pod vedením Jaromíra Vlčka

Šéf UTP: Libor Michvocík

Garderoba: Ilona Hoferová, Eva Staňková, Stěpánka Čechová, Hana Rohlederová

Světla: David Janeček, Ivo Cilich, Adam Čejka

Videooperátoři: Daniel Jílek, David Šourek

Zvuk: Jan Krupička, Daniel Škrášek, Štěpán Malík

Rekvizity: Adéla Pokorná, Monika Moravcová

Masky a vlásenky: Vladimíra Brabcová, Markéta Tíchová

Jevištní mistr: Miroslav Hora

Jevištní technika: Jaroslav Grus, Vladimír Vilda, Michal Bořický, Tomáš Bukovský,

Jan Procházka, Kristián Kazický, Jan Kroneisl



Tereza Dočkalová a Michal Lurie



Tereza Dočkalová



Šimon Holíš, Ladislav Frej, Vendula Wronka, Hana Seidlová,
Kateřina Hrdinová, Michal Lurie, Petr Reif a Ivana Wojtylová

MARINA CARR AUTORKA HRY



Fotografie: Yousef Khamar

Marina Carr dosud napsala tyto hry: *ULLALOO*, 1989; *LOW IN THE DARK*, 1991; *THE MAI*, 1994; *PORTIA COUGHLAN*, 1996; *BY THE BOG OF CATS*, 1998; *ON RAFTERY'S HILL*, 1999; *ARIEL*, 2000; *WOMAN AND SCARECROW*, 2004; *THE CORDELIA DREAM*, 2006; *MARBLE*, 2007; *16 POSSIBLE GLIMPSES*, 2009; *HECUBA*, 2015; *iGIRL*, 2021; *GIRL ON AN ALTAR*, 2022-3; *AUDREY OR SORROW*, 2024; *THE MAP OF ARGENTINA*, 2024. Je také autorkou divadelních adaptací: *ANNA KARENINA* (podle Tolstého románu), 2016, *BLOOD WEDDING* (nová verze Lorcovy hry), 2019, a *TO THE LIGHTHOUSE* Virginie Woolfové, 2021. Hry pro děti: *MEAT AND SALT*, 2003, a *THE GIANT BLUE HAND*, 2007.

Její díla uvedla divadla The Abbey Theatre, The Gate, Druid, Landmark, The Royal Court, Wyndhams Theatre, RSC, Almeida, The Kiln, The MacCarter Theatre, San Diego Repertory Theatre, Milwaukee Rep.

Je překládána do mnoha jazyků a inscenována po celém světě.

Napsala také nový, současný překlad opery *RIGOLETTO* pro Opera Theatre Company, která v roce 2015 absolvovala turné po Irsku. Jako součást projektu Wicklow County Council, v němž se v listopadu 2016 sešly sbory z celého hrabství Wicklow se sólovými zpěváky a Národním symfonickým orchestrem RTÉ, napsala originální oratorium *MARY GORDON*.

Mezi obdržená ocenění patří cena Windham-Campbell Prize 2017 za souborné dílo, The Susan Smith Blackburn Prize, The American/Ireland Fund Award, The E.M. Forster Award from the American Academy Of Arts And Letters, The Macaulay Fellowship, The Puterbaugh Fellowship. Je členkou asociace Aosdána.

Vyučovala na Trinity College v Dublinu, na Villanově a na Princetonu. V současné době působí jako docentka na Dublin City University.

Její knihy vydávají nakladatelství The Gallery Press, Nick Hern Books a Faber & Faber.

MICHAL LANG REŽISÉR



Narodil se v Praze, ale dětství prožil na severní Moravě.

V roce 1989 byl přijat ke studiu oboru režie na Divadelní fakultu AMU do ročníku prof. J. Vostrého. Ještě v době studií spolupracoval s A studiem Rubín (mj. zde uvedl hru L. Lagronové *Antilopa*) a poté společně se svými ročníkovými kolegy v roce 1993 nastoupil do Činoherního studia v Ústí nad Labem. V dalších letech spolupracoval jako režisér i s mnoha dalšími divadly. Za všechny jmenujme Divadlo Labyrint (dnešní Švandovo divadlo na Smíchově), kde inscenoval hru S. I. Witkiewicze *Matka* (1996), v Divadle pod Palmovkou režíroval hru T. Middletona a W. Rowleyho *Pitvora* (1999), v pražském Činoherním klubu se s úspěchem uváděly jeho inscenace her T. Lettse *Zabiják Joe* (1996), W. Shakespeara *Zkrocení zlé ženy* (1997), v Divadle v Celetné pak inscenace her W. Shakespeara *Bouře* (2000) a Molièrova *Tartuffa* (2001). Důležité bylo pro Michala Langa angažmá ve Švandově divadle na Smíchově mezi lety 2002–2010, kde režíroval několik úspěšných inscenací – např. Molièrovu komedii *Škola pro ženy* (spolu s D. Hrbkem, 2005), hru A. P. Čechova *Strýček Váňa* aj. Premiéru zde měly i tři Langovy autorské inscenace: *Hadí klubko* (2003; v roce 2018 bylo uvedeno také v Hrvatsko narodno kazaliště v chorvatském Varaždinu), *Dávníkové* (2008) a divadelní adaptace knihy R. Denemarkové *Peníze od Hitlera* (2010). Inscenace Michala Langa mohli vidět i ostravští diváci v Národním divadle moravskoslezském a v Komorní scéně Aréna, pohostinsky režíroval v Jihočeském divadle v Českých Budějovicích, v Moravském divadle Olomouc, v Horáckém divadle Jihlava a v Národním divadle v Brně (inscenace hry L. Kirkwood *Nebesa*). Spolupracoval též s divadly v zahraničí – v polském divadle Teatr H. Modrzejewskiej w Legnicy uvedl komedii J. Forda *Škoda, že byla děvka* (1999) a v univerzitním divadle Loyola Marymount University v Los Angeles režíroval hru C. Churchill *Cloud Nine* (2007).

Od 1. 9. 2013 je ředitelem a uměleckým šéfem Divadla pod Palmovkou, kam přišel z libereckého Divadla F. X. Šaldy, kde byl od roku 2011 uměleckým šéfem činohry. Jako režisér v Divadle pod Palmovkou připravil inscenace Lorcovy básnického dramatu *Krvavá svatba* a hry M. Normana, T. Stopparda a L. Halla *Zamilovaný Shakespeare*, Shakespearovy hry *Zkrocení zlé ženy* a dramatisace *Roku na vsi bratří Mrštíků*. Dále zde uvedl vlastní adaptace Goldoniho *Poprasku na laguně*, Shakespearova *Othella*, Molièrova *Dona Juana* a Shakespearovy hry *Sen noc svatojánské*. V roce 2019 měla v Divadle pod Palmovkou světovou premiéru Langova autorská hra *Happy Chicken cz – drůbeží farma*. V české premiéře v Divadle pod Palmovkou inscenoval hru Doroty Masłowské *Dva ubohý Rumuni, co mluví polsky*, černou komedii J. Hodge *Spolupracovníci*, dramatisaci románu J. Littella *Laskavé bohyně*, dramatisaci románu G. Flauberta *Paní Bovaryová* a vlastní dramatisaci románu K. Tučkové *Žitkovské bohyně*. V roce 2022 měl světovou premiéru film *Vidět Salisbury* režírovaný Michalem Langem podle divadelní hry V. Šenderoviče.

V roce 2016 inicioval a od té doby řídí mezinárodní divadelní festival PALM OFF FEST, kterého se účastní špičky současného středoevropského divadla. Byl také členem několika rockových kapel a je autorem scénické hudby k mnoha svým inscenacím. Pod jeho vedením získalo Divadlo pod Palmovkou prestižní ocenění české divadelní kritiky Divadlo roku 2018 a řadu dalších prestižních ocenění.

MIREK KACZMAREK VÝPRAVA



Scénograf, kostýmní výtvarník, light designér a multimediální umělec. Absolvoval katedru multimediální komunikace na Akademii výtvarných umění v polské Poznani. Debutoval v roce 2002 a od té doby vytvořil scénografické návrhy pro bezmála 300 divadelních inscenací. Své práce prezentoval také na samostatných i skupinových výstavách, mimo jiné v Poznani, Łodzi, Varšavě, Gdaňsku, Bonnu, Stuttgartu a Frankfurtu.

Spolupracuje s nejvýznamnějšími režiséry současného polského divadla (Jan Klata, Ewelina Marciniak, Marcin Liber), působí nebo působil v řadě polských divadel – v Krakově, Varšavě, Vratislavi, Gdaňsku a v Poznani – a dále pak v divadle Thalia v Hamburku, v Deutsches Theatre v Berlíně, v Národním divadle a v Městském divadle v Reykjavíku a v divadle v Mannheimu. Pro švýcarské Bühnen Bern navrhl scénu k prvním třem dílům slavného operního cyklu Richarda Wagnera *Prsten Nibelungův* (*Siegfried* v režii významné polské režisérky E. Marciniak měl premiéru v dubnu 2024). Aktuálně připravuje i čtvrtý díl – *Soumrak bohů*.

V roce 2018 debutoval také jako režisér v Divadle Jerzego Szaniawskiego ve Wałbrzychu, kde vytvořil inscenaci *Ausgang*, která ikonograficky vycházela ze slavného komiksu Arta Spiegelmana *Maus: Příběh očitého svědka*. Dalšími jeho režiiemi byla polská premiéra hry Denise Kellyho *Holky a kluci* v Teatru Nowym v Krakově a *Ameri Cane* na motivy básní Charlese Bukowského v Divadle Julia Slowackiego v Krakově.

Mirek Kaczmarek byl také autorem návrhu expozice polského pavilonu na 11. pražském Quadriennale scénografie a divadelní architektury v Praze v roce 2007. Je držitelem mnoha divadelních ocenění. V roce 2012 byl nominován na prestižní kulturní cenu Paszport Polityki v oblasti divadla.

V České republice se poprvé představil v roce 2019, kdy navrhl scénografii a kostýmy pro inscenaci *Faust* režiséra Jana Klaty v Divadle pod Palmovkou. Následovala jeho spolupráce s režisérem Michalem Langem, v rámci které navrhl scénu a kostýmy pro inscenace Divadla pod Palmovkou *Zkrocení zlé ženy* (2021), *Sen noci svatojánské* (2023) a pro inscenaci uvedenou v Národním divadle Brno *Nebesa* (2022).

SEBASTIAN LANG AUTOR HUDBY



Narozen v roce 1996 v Praze. Skladatel, hráč na klávesové nástroje, příležitostný kytarista, zpěvák a textař. Věnuje se tvorbě scénické hudby převážně pro divadlo, pro audioknihy a produkuje hudební nahrávky. Hraje v několika aktivních hudebních uskupeních a je hlavním tvůrcem satirické kapely Pondělníci. Vystudoval skladbu a aranžmá populární hudby na Pražské konzervatoři. Po krátké zkušenosti s výukou na základní umělecké škole se už věnuje pouze hudbě. Sebastian Lang napsal scénickou hudbu pro celkem 13 divadelních inscenací, z většiny pro Divadlo pod Palmovkou (např. *Žitkovské bohyně*, *Zkrocení zlé ženy*, *romeo&julie2022* a je spoluautorem hudby k rapovému muzikálu *Noc zlomených nehtů*). Pro Národní divadlo v Brně složil scénickou hudbu k inscenaci *Nebesa* a pro ostravskou Arénu hudbu k inscenaci *Komiks*. Dále spolupracoval se Slováckým divadlem v Uherském Hradišti nebo s Horáckým divadlem v Jihlavě. Napsal také hudbu k filmu z produkce Divadla pod Palmovkou *Vidět Salisbury* (<https://www.stream.cz/videt-salisbury>).

Se svým hudebním projektem Pondělníci vydává letos třetí a čtvrté studiové album. Pro Pondělníky píše hudbu, texty, produkuje nahrávky, nahrává většinu nástrojů včetně hlavního zpěvu (<https://open.spotify.com/artist/20JaKVUPZSHs839vA1UNBA>). Satirické texty kapely komentují českou společnost karikaturní formou, především buranství a ignoranci. Skupina má již řádku hudebních videoklipů, z nichž jeden sám režíroval (<https://youtu.be/5ttvBbRDq9E?feature=shared>). Videoklip k písni *Tři čuníci* dosáhl téměř půl milionu zhlédnutí na Youtube a podobně si vede i na streamovací službě Spotify (<https://youtu.be/hvi487RBs5g?feature=shared>).

U KOČIČÍ BAŽINY

Marina Carr je jednou z předních a také nejproduktivnějších irských dramatických autorek, jejíž díla jsou ceněna pro svou originalnost a intenzivní zkoumání témat spojených zejména s ženskými hrdinkami. Je řazena k nejvýraznějším představitelům moderního irského divadla. Její díla jsou vysoce emocionální a často také jazykově bohatá, plná poetických obrazů a hlubokého vnitřního zkoumání postav. Její tvorba otevírá i často nepříjemné otázky o vztahu člověka k přírodě a ke společnosti, rafinovaně pracuje s emocemi, a přináší nadčasově nahlížená témata svobody, smrti, ztráty, sebeobětování, odpovědnosti a osamělosti. Díla Mariny Carr přitom čerpají velkou inspiraci z klasické řecké tragédie, z irských lidových tradic, mýtů a folklóru, ale i ze současných témat – a daří se jim mezi těmito zdánlivě rozdílnými polohami nacházet objevné a nosné paralely. Ve svých hrách zobrazuje především generační konflikty a prostředí rozpadajících se rodin, její hlavní doménou je však zejména současná ženská zkušenost. Často ovšem bývá zmiňovaný také nevšední (zpravidla černý a drsný) humor autorčiniých her. Sama k tomu v jednom z rozhovorů uvedla: „Myslím, že je to čistě irská charakteristika. Máme velmi černý smysl pro humor a jsme velmi dobře obeznámeni s groteskností a násilím a také s komičnem lidských nesnází. Myslím, že je to součást naší povahy.“

Dílo Mariny Carr bývá často dáváno do souvislosti s díly Johna Millingtona Synge (1871–1909), klíčové postavy irského literárního obrození a zakladatele moderního irského dramatu. Její hry jsou, podobně jako hry jejího velkého předchůdce, často zasazené do venkovského prostředí plného „neobyčejných obyčejných“ lidí a jejich zdánlivě všedních příběhů, které (podobně jako Synge) dobře poznala. Ve hrách obou autorů jsou přítomné nejrůznější lokální detaily, silná vazba k irským legendám, písním a mýtům a ve hrách obou autorů se často hovoří místními dialekty (nebo jsou zde alespoň používána některá slova). V dílech Mariny Carr se podobně jako v dílech J. M. Synge také na více úrovních zároveň prolínají tragické motivy s komikou a s černým humorem, s cílem představit postavy a jejich motivace v co možná největší plasticitě. Oba autoři

také zdařile spojují realisticky prokreslené postavy a jejich silné příběhy s postupy, které tento realismus posouvají do roviny pracující se silnou symbolikou, zvláštní poezií, expresivitou a s bezmála groteskními situacemi.

Dalším autorem, který čtenáři při četbě hry *U Kočičí bažiny* musí vytanout na mysli, je velký irský spisovatel a myslitel G. B. Shaw (1856 – 1950). S díly Mariny Carr jej spojuje úsilí o mnohovrstevnaté, intelektuálně dráždivé a náročné a jazykově vycizelované dílo, které však cíleně pracuje také s postupy typickými pro „lidové divadlo“ (včetně komiky), a je tak vlastně pozoruhodně funkční syntézou divadla pro náročného i nenáročného diváka, jež nabízí z obou těchto „pólů“ to nejpodstatnější, nejživotaschopnější a nejnosnější.

Je příznačné, že Marina Carr za svého asi největšího oblíbence mezi dramatiky považuje zejména významného irského spisovatele Briana Friela (1929–2015). Jeho nejslavnější hra *Tanec na konci léta* zasazená do venkovského prostředí rovněž sleduje spleť rodinné vztahy mezi ženskými hrdinkami a nezapře inspiraci v Čechovových hrách, které Marina Carr považuje za důležité i pro svoji tvorbu. Hry Mariny Carr ovšem nezapřou také inspiraci v díle dalšího z velkých irských dramatiků, Samuela Becketta (1906–1989). Jeho vliv se ve hrách Mariny Carr projevuje zejména smyslem pro absurditu a komiku groteskních situací pohybujících se na hraně mezi směšným a tragickým. Z her Mariny Carr je patrný také její obdiv ke hrám Tennessee Williamse (1911–1983), jehož hry považuje za v podstatě dokonalé a jehož velké ženské hrdinky by si s těmi z her Mariny Carr mohly docela dobře rozumět...

Irská Médea

Velmi důležitý inspirační zdroj, zřetelný v mnoha hrách Mariny Carr a zvláště pak ve hře *U Kočičí bažiny*, představují „klasická“ řecká dramata. Vlivy klasického Řecka jsou ostatně stejně jako irský folklór a mytologie pro irskou dramatiku typické a jsou pevnou součástí irské kulturní identity. Hra *U Kočičí bažiny* je tak vlastně současnou verzí Eurípidovy *Médey* zasazenou do prostředí irských blat. Odehrává se během jednoho osudového dne v podstatě na půdorysu antické předlohy, je však prostoupena prvky typickými pro irský folklór i zcela současně nahlíženým tématem ženy nucené bojovat proti omezené roli, která je jí přisouzena společností, partnery či rodinou. Antické inspirace jsou zde přítomné v mnoha rovinách. Nejpatrnější jsou ve stavbě dramatu a jeho zápletky, ale také v inspiraci některých

postav – v Hester Swanové lze neomylně rozeznat kolchidskou čarodějnici, princeznu a „nebezpečnou cizinku“ Médeu, ve statkáři Xaveru Cassidym se odráží postava korintského krále Kreonta, jeho dcera Karolína je nepochybně inspirována Kreontovou dcerou, princeznou Glauké, a v Carthagovi Kilbridovi lze rozeznat Eurípidova „nehrdinského hrdinu“, životem poněkud unaveného lásona. Jsou zde i přímé narážky na antickou předlohu a kulturu vůbec – např. v momentu, kdy Hester pohřbívající labuť ve zjevné narážce na Antigonu doufá, že ji za to, že někoho pohřbí, nestihne trest. Na jiném místě zas Hester přirovnává sebe a Carthaga ke dvěma skalám, které na sebe narážejí a tím se vzájemně obrušují, což je jasná narážka na Symplégady – dvě neustále na sebe narážející mýtické skály v Bosporské úžině, kterými musela podle legendy (zachycené právě i v Eurípidově hře) na výpravě za zlatým rounem proplout lásonova loď Argo. A v neposlední řadě stojí za zmínku, že také ve hře *U Kočičí bažiny* je podobně jako v antických dramatech přítomna obec (polis), byť má, nikoliv náhodou, zcela jinou a daleko problematičtější podobu, než mívala podle divadelních her kdysi.

Příběh hry *U Kočičí bažiny* se přitom na rozdíl od antických vzorů odehrává na ryze osobní rovině – je vyprávěním o hrdince nezadržitelně krácející vstříc záhubě, vedené tam svými představami o mužích, emocemi i okolím, které jí není ochotné (a možná ani schopné) porozumět. Bohové, tak důležití pro antická dramata, v dílech Mariny Carr v podstatě úplně chybí a pokud zde vystupují nadpřirozené bytosti, nemají roli skutečných hybatelů, ale spíše jakýchsi průvodců hrdinek na jejich často tragické cestě. Je v tom cítit záměr představit současnost jako prostor, o který se bohové přestali zajímat, kde se možná i proto řád hledá a uvádí do života jen velmi obtížně. A kde vizionáři a věštcí komunikující s bohy a zemřelými mají, jako je tomu ve hře *U Kočičí bažiny*, podobu zpustle působících žen pohybujících se na okraji společnosti i zdravého rozumu. Marina Carr k tomu v rozhovoru pro Irish Times uvedla: „Zdá se, že se musíme učit stejnou lekci znovu a znovu. Stále si klademe ty samé velké otázky, aniž bychom si na ně někdy skutečně odpověděli: Jak skutečně žít, jak zjistit, co je skutečná ctnost, co je pravda, co je civilizace, co je zákon.“

Marina Carr je podle svých slov poskytnutých v rámci několika rozhovorů přesvědčena, že antická dramata jsou často pouze jednou z verzí ještě staršího příběhu a že proto snesou nové převyprávění a „přeostření“. Jak sama v otázce věnované její hře *Hekuba* uvedla: „Jsou předlohou toho, kým jsme. Zabývají se silnými, mocnými emocemi a otázkami. A my je prožíváme i dnes. Vracím se k mýtům

stejně jako ke třem velkým řeckým tragédům, protože ti z mýtů čerpali. Když Eurípides sepsal *Hekubu*, byl to příběh z roku 1200 př. n. l. a on jej psal v roce 500 př. n. l. nebo tak nějak. Takže to už tehdy byl starý mýtus. Kmen proti kmeni; tvoje krev proti mé krvi; já věřím tomu, ty věříš tamtomu... Jenže ty hry jsou vlastně kroniky: Není v nich moc psychologie. Je to tak a tak, stalo se to a to. Takže jako dramatik, který přichází k jakémukoli z těchto mýtů nebo her, se musíte pokusit přijít na to, co je styčným bodem mezi tímto starověkým mýtem a tím, co chcete říct dnes. Je to proces návratu k něčemu vzdálenému – proces, díky kterému lze pochopit sebe sama.“

Hrdinky her Mariny Carr jsou často „obtížné“ sobě i svému okolí a plné protikladů. Do jisté míry ztělesňují to, co je i dnes považováno za negativní charakteristiky ženství. Tím však vlastně jen demaskují realitu života mnoha současných žen, kterým se podobně jako hrdinkám her Mariny Carr rovněž nedaří dosahovat představ jejich okolí o dokonalé milence, zaměstnankyni, hospodyně a matce – a tato svá „selhání“ zvládají s grácií a drzostí. Milují sice své muže, ale přesto si je kvůli své pýše a hrdosti nedokáží udržet. Jsou silné, nadané a schopné dosáhnout úspěchů, přesto se ale nakonec stávají obětí „tradičních očekávání“. Často musí čelit dávným vinám svých předků, leckdy se nechovají morálně, dobře ani laskavě a málokdy jdou příkladem hodným následování. Hrdinky z her Mariny Carr většinou velmi dobře znají samy sebe a nijak nepochybují o svých temných stránkách ani o tragickém konci svého příběhu – a přesto až do konce bojují za to, aby jejich život nebyl zbytečný. I kdyby důkazem jejich významu a smyslem jejich existence mělo být „jen“ to, že nebudou dlouho zapomenuty (v tom je možná cítit i irská tradice, kde se i hrozná osudy a činy mohou stát tématem písní nebo legend). Někdy hrdinky her Mariny Carr páchají i těžko ospravedlnitelné činy, když např. vraždí, obětovávají své děti nebo vedou souboj se svým okolím. Motivace postav z her Mariny Carr je ale vždy založená na kauzalitě, a proto pochopitelná – pokaždé je vlastně reakcí na nějaké dřívější události, nesplněné sny, traumata, vzpomínky, tlak okolí apod. Marina Carr říká, že ji extrémní ženské postavy přitahují a že jejich prostřednictvím sleduje chování a motivace žen, které dosáhly konce svého života (a snů), a tam jako kdyby praskly nebo explodovaly. „Vrátíme-li se ke generaci mé babičky, a dokonce i mé matky, všichni jim vždy říkali, co mají dělat, a nikdo jim nedovolil dělat to, co dělat chtěly a potřebovaly. Byly prostě eliminovány z existence. Tohle ale můžete snášet jen omezený čas. Pak přijde okamžik výbuchu. Ženy, které píšu, byly zatlačeny zády ke zdi

a teprve tam dostaly příležitost vyjádřit, co se skutečně stalo a jak to vnímají. A to lidi kolem nich rozčiluje.“

V případě hry *U Kočičí bažiny* našla Marina Carr silnou spojnicí mezi snahou o vykreslení takovýchto silných ženských hrdinek a svobodomyšlným, emotivním, nepoddajným i hrdým prostředím tradiční irské nomádské národnostní minority s vlastním jazykem, kulturou a tradicemi pojmenovávané oficiálně Irští kočovníci (Irish travellers). Hanlivěji, ale v Irsku stále prý běžně nazývaných také dráteníci (tinkers) nebo – jako v případě českého překladu hry *U Kočičí bažiny* – hanlivým, přesto v Irsku ve vztahu k nomádům údajně rovněž stále používaným označením cikáni (gypsies).

An Lucht Siúil – Chodící lidé

Irští kočovníci, nomádské národnostní etnikum původem z Irska, bývají dodnes často nesprávně řazeni mezi Romy, se kterými sice sdílejí některé zvyklosti (vycházející mj. ze samotné reality kočovného života), ale nejsou s nimi geneticky příbuzní. Kvůli absenci písemných pramenů jsou minulost a původ Irských kočovníků nejasné. Jedna ze starších teorií považuje Irské kočovníky za potomky rolníků, kteří byli nuceni opustit své pozemky v důsledku Velkého hladomoru (irsky An Gorta Mór či An Drochshaol; probíhal v letech 1845 – 1849). Velká genetická studie z roku 2017 analyzující vzorky téměř 11 000 osob žijících na území Irska však prokázala, že se genetická informace Irských kočovníků liší nejen od Romů, ale také od současných Irů, se kterými mají ovšem společné předky. Podle této studie se etnikum Irských kočovníků od Irů oddělilo přibližně před 360 lety (což zahrnuje asi 12 generací), tedy okolo roku 1650. Autoři genetické studie spekulují, že se Irští kočovníci od ostatního irského etnika oddělili během tažení Olivera Cromwella do Irska (1649 – 1650), během kterého přišlo mnoho Irů o půdu. Tato teorie se dnes jeví jako velmi pravděpodobná.

Jazyk Irských kočovníků shelta (sami kočovníci však pro svůj jazyk používají spíše termíny gammon nebo cant) je zpravidla označován za kryptolekt (tzv. tajný jazyk), který používá řadu slov, která jsou záměrně zkreslená, aby jim nezasvěcený posluchač nemohl porozumět. „Tajné jazyky“ představovaly významnou výhodu v případech, kdy bylo nutné domluvit něco, co mělo zůstat „běžným“ obyvatelům utajeno, nebo kdy bylo potřeba někoho znalého shelta varovat. Zároveň takový jazyk sloužil jako důležitý nástroj identifikace s národnostní skupinou a k rozpoznání toho, kdo je důvěryhodnou „součástí kmene“ a kdo nikoliv. Shelta má



Tereza Dočkalová a Emilie Teplá



Tomáš Vardan, Šimon Holíš a Vendula Wronka



Sofia Lily Boor a Tereza Dočkalová



Teodor Dlugoš a Tereza Dočkalová



Ivana Wojtylová a Tereza Dočkalová



Šimon Holíš, Tereza Dočkalová, Ladislav Frej,
Vendula Wronka, Kateřina Hrdinová a Michal Lurie

vlastní a zcela specifickou slovní zásobu, která se týká zejména výrazů spojených s potravou, prací, rodinou, náboženskými praktikami a s různými aspekty kočovného života. Původ shelty je podobně jako jeho nositelé zahalen tajemstvím – předpokládá se ale, že původně vznikl ze staré irštiny. Každopádně obsahuje slova vycházející z původního keltského jazyka anebo slova, která byla původně keltská, ale v sheltě se používají záměrně zkreslena (např. přehozením písmen). Shelta také obsahuje řadu slov převzatých z romštiny. Mluvčí užívající sheltu jsou prakticky bez výjimky bilingvní, přičemž jejich druhým jazykem je angličtina. Shelta je dnes považována za klíčovou součást kultury a tradic Irských kočovníků a za podstatnou součást jejich sebeidentifikace. Její znalost mezi mladou generací Irských kočovníků však v posledních letech navzdory nejrůznějším snahám upadá.

Irští kočovníci vždy patřili mezi materiálně nejchudší, nejméně vzdělané a často také nejopovrhovanější části irské společnosti. Pohybovali se původně převážně po irském venkově, nejprve pěšky, později využívali koňských povozů zvaných „kočovnické vagóny“. Vozy kočovníků byly často zdobeny bohatým vyřezáváním a ozdobeny pestrými barvami a byly tak pevně spojeny s životy nomádů, že bývaly v minulosti po smrti majitele spalovány jako projev úcty k zemřelému. Irské nomádské vozy patří k důležitým symbolům života, kultury a tradic Irských kočovníků dodnes. Během svých cest kočovníci nabízeli podobně jako evropští Romové různé zboží, služby, účinkování na oslavách a podobných akcích (jako hudebníci, písničkáři, kejklíři, tanečníci apod.) a sezónní nebo řemeslné práce. Často bývali označováni slovem tinkers (dráteník), které odkazovalo k nejčastějšímu řemeslu, které Irští kočovníci nabízeli. Specializovali se na opravu kuchyňského náčiní, ale i na klempířské práce, kominictví, obchodování s koňmi a osly apod. Nedílnou součástí obvyklé „nabídky“ Irských kočovníků bylo také provozování různých magických praktik, jako bylo např. věštění, zaříkávání, lidové léčitelství apod. Jejich způsoby obživy a profese, které Irští kočovníci tradičně vykonávali, tedy nejenom že nevyžadovaly přítomnost na jednom místě, ale naopak pro ně byla výhodná častá změna stanoviště a tím i klientely.

Většina Irských kočovníků jsou, stejně jako lidé hlásící se k irské majoritě, římské katolíci. Podle sčítání lidu se v roce 2016 k Irským kočovníkům v Irsku hlásilo 30 987 osob (0,7 procent celkové populace země). Jejich počet ale bude ve skutečnosti jistě vyšší, protože ne všichni kočovníci se ke své nomádské etnicitě hlásí. Téměř 60 procent Irských kočovníků přitom bylo ve věku mladším

než 25 let, naopak pouze 2,9 procent mužů a 3,1 procent žen bylo starších 65 let. Téměř polovina žen hlásících se k Irským kočovníkům měla 5 a více dětí, což výrazně převyšovalo počty dětí žen z většinové irské populace. Pouze 1 procento Irských kočovníků mělo vysokoškolské vzdělání (z celkové populace Irska však dosáhlo vysokoškolského vzdělání 30 procent obyvatelstva). Nezaměstnanost však byla mezi lidmi hlásícími se k Irským kočovníkům vysoká a dosahovala 80,2 procent. V rámci komunity Irských kočovníků bylo vysoké procento manželství uzavřených ve velmi mladém věku, což zjevně odkazuje k tradicím tohoto etnika vycházejícím z katolické víry, kdy se u dívek kladou velké nároky na cudnost a neposkvrněnost před sňatkem a celkově přísnou výchovu. Dívky se pak touží provdat co možná nejdříve, aby získaly více svobody. Na základě terénních výzkumů lze usuzovat, že i když v posledních desetiletích docházelo i v komunitě Irských kočovníků k výrazným posunům a změnám korespondujícím s proměnou moderního světa a společnosti, jedná se stále o hodnotově velmi tradičně orientované společenství zakládající si na kulturních tradicích a specifikách, kterými se odlišují od irské majority i ostatních národů. Ženám je v tomto společenství stále předurčena především tradiční role matky a hospodyně s hlavním slovem ve všech otázkách chodu domácnosti a zásadním vlivem na charakter, podobu a celkový úspěch rodiny, kdežto od mužů se očekává, že rodině zajistí obživu.

Národnostní identita Irských kočovníků – sami sebe nazývají Pavee, Mincéir nebo An Lucht Siúil (v irštině chodící lidé) – byla dlouho zlehčována a popírána. Irští nomádi byli totiž považováni nikoliv za etnickou, ale za sociální skupinu a byli vystaveni jak perzekucím ze strany státu, tak dobře míněné (ale ve výsledku spíše kontraproduktivní) snaze je asimilovat. Zpravidla byli označováni za tuláky a proti jejich způsobu života byly namířené mnohé zákony, které měly omezit kočovný způsob života a přinutit nomády k usedlému způsobu života. Jedním z takových zákonů byl např. zákon o povinném ustájení koní, který vylučoval jejich volnou pastvu praktikovanou nomády (během roku 2013 bylo v Irsku na základě tohoto zákona zabaveno asi 3000 koní – většinou patřících nomádům).

Podobné zákony skutečně společně s celkovým výrazným zbohatnutím irské společnosti vedly k tomu, že tradiční nomádský život dnes v Irsku prakticky vymizel. Zánik nomádského způsobu života v Irsku však začal již v letech po druhé světové válce, kdy započal výrazný ekonomický vzestup Irska a podstatně se zvýšila dostupnost levného zboží i kupní síla. Usedlý životní styl se stal

normou, kterou mnozí kočovníci dobrovolně následovali anebo k ní byli „přivedeni“ v rámci asimilačních a socializačních programů. Kočování navíc podléhalo zákazu, nebo dokonce kriminalizaci. Během desetiletí, která nomádství nepřála, došlo k zániku mnoha tradičních zdrojů obživy Irských kočovníků a k jejich stěhování do blízkosti velkých měst, kde si zakládali velké tábory na předměstích. Muži zde sbírali kovový šrot a dívky sháněly obživu žebráním po domech. Teprve zákon z roku 1998 ustanovil, že každý místní úřad v Irsku musí připravit a zavést pětileté programy průběžného ubytování pro Irské kočovníky (nejčastěji formou dobře vybavených tábořišť zvaných anglicky Halting Sites, obsahujících prostory pro karavany, mobilní domy i menší domy určené k trvalejšímu obývání). Tyto tábory jsou využívány buďto během cest Irských kočovníků, nebo ke krátkodobému či dlouhodobějšímu usedlému bydlení nomádů. Většina Irských kočovníků v současnosti žije v domech, bytech nebo obytných dodávkách a karavanech a jejich postavení v rámci společnosti se mírně zlepšilo stejně jako možnosti jejich přístupu ke vzdělávání. Stále však většinou žijí ve velké materiální chudobě a de facto na okraji irské společnosti. V roce 2017 byli Irští kočovníci oficiálně uznáni Irskou republikou jako etnická menšina. Navzdory tomu, že ve skutečnosti v současnosti již svůj tradiční kočovný způsob života opustila (většina příslušníků tohoto etnika žije v Dublinu a dalších irských městech), její příslušníci se nadále cítí být kočovníky a jsou si vědomi svých kulturních specifik.

Ve hře *U Kočičí bažiny* se objevuje řada odkazů na tradice, zvyky a postavení Irských kočovníků, stejně jako na vzájemně problematické soužití s majoritou. Jsou zde mj. zmíněny i čarodějnické praktiky a nadání, které bývají s nomádky etniky tradičně spojované (a které nomádi také často nabízejí v rámci svých služeb), ale také romantický a emočně bohatý rozměr svobodného nomádkého způsobu života, v němž leckdy platí jiná pravidla a jsou důležité poněkud jiné věci než ve většinové společnosti. (Stojí za zmínku, že autorka podle vlastních slov prostředí Irských kočovníků relativně dobře znala – její matka se stýkala s jednou z žen náležejících k tomuto etniku a s jejím početným potomstvem si autorka jako dítě hrála). Především je zde však silně přítomné téma ostrakizace nomádkého etnika: Hlavní hrdinka hry Hester Swanová svým původem patří k nomádkému etniku a přestože vede víceméně běžný venkovský život, je nadále okolím považována za „cikánku“ a je s ní zacházeno jako s čímsi cizorodým, špatným, špinavým a nebezpečným. Přestože se Heter snaží se svým etnickým (a také značně problematickým rodinným) původem bojovat a umlčovat svoje



Šimon Holíš, Ladislav Frej, Michal Lurie, Petr Reif, Emilie Teplá,
Ivana Wojtylová, Hana Seidlová a Kateřina Hrdinová



Kateřina Hrdinová a Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová a Vendula Wronka



Michal Lurie, Tereza Dočkalová, Emilie Teplá,
Ivana Wojtylová a Vendula Wronka



Hana Seidlová a Sofia Lily Boor



Tereza Dočkalová a Petr Reif

„zděděné talenty“ (mezi které patří mj. schopnost hovořit s duchy, ale také ve hře zmiňovaná „temnota v krvi“, která Hester vede až k páchání zločinů), a přestože se narodila a téměř celý svůj život prožila tam, co její sousedé, není a nikdy nebude považována za plnohodnotnou součást společnosti. A to i přesto, že její okolí není o nic lepší, nevinnější ani čestnější a mravnější, než je ona. Podobně jako Eurípidova slavná hrdinka Médea, která je rovněž čarodějnici a cizinkou opuštěnou milovaným mužem, nakonec i Hester Swanová přijme až do tragických důsledků roli, kterou jí okolní společnost stejně dávno a bezohledně přisoudila. Aniž by byla nějak snižována odpovědnost Hester za její činy a rozhodnutí, je zde přítomna otázka, do jaké míry lze překonat povahové, rodinné a etnické dispozice a oprostít se od minulosti a za jakých okolností je to vůbec možné. Ve hře *U Kočičí bažiny* tato snaha hlavní hrdinky zcela selhává také kvůli necitlivému a pokryteckému postoji jejího okolí k ní.

Namísto tématu „střetu kultur“ a etnicity se tak do popředí hry *U Kočičí bažiny* dostává velké téma vyloučenosti a jinakosti vlastně jakkoliv výjimečných osob, které naprosto nemusí být spojené s etnickým původem. Stejně jako s ním nemusí nutně být spojeno hanlivé označení „cikán“. Marina Carr v jednom rozhovoru k tomuto tématu o hře *U Kočičí bažiny* uvedla: „Vždy budou existovat lidé vyhnání ze svých životů a ze svých domovů. A my všichni budeme vždy tohoto vyhánění lidí schopni kvůli své vlastní špatnosti, ale hlavně kvůli vlastní lhostejnosti. Je děsivé to sledovat, ale je potřeba si položit otázku: Kdybych u toho byl, jak bych se zachoval a na jaké straně bych stál? Je velmi těžké být jiný než lidé kolem vás. Jsme ze své podstaty kmenoví a hluboce konzervativní; rádi držíme lidi na jejich místě a nemáme rádi odlišnosti, takže bereme velmi těžce, když musíme vyjít vstříc jiným lidem. Ale opět se musíte zeptat sami sebe: Kým bych tam byl já?“ A dále se zamyslela nad tématem „rasové paměti“, která rovněž hraje ve hře *U Kočičí bažiny* podstatnou roli: „Je to opravdu báječná myšlenka, rasová paměť, a myslím, že ji máme všichni. Ani si neuvědomujeme, co všechno o ní vlastně víme a co je díky ní pevně zakořeněné v každém z nás. Všichni tady mluvíme anglicky, takže myšlenka zmizelého jazyka Irsko je jistě jedním z aspektů rasové paměti. Je to neoddělitelná součást toho, co si neseme v krvi. Když se podíváte na to, co se fyzicky, geneticky, předává v rodinách, pak tam všechny tyhle na první pohled neviditelné věci najdete. Jsou tam přítomné všechny vzorce chování – rodinné a rasové. Je to vlastně ona platónská představa o formě a její reprezentaci, ale v podobě mimesis a replikace. A proto všichni neustále hledáme originál. Hledáme jej ve svém

životě. Hledáme jej v divadle, v poezii a umění, v kráse. Vzpomeňme si na staré irské nářky a na to, jak na nás působí. Často vůbec nerozumíme tomu, proč nás vlastně něco ovlivňuje – ale je to, jako by nás volala minulost.“

Bažiny, blata, rašeliniště, močály, vřesoviště

Velký význam má ve hře *U Kočičí bažiny* krajina irských rašelinišť, která zde neslouží jen pro vymezení a charakteristiku místa děje, ale nabývá bezmála hodnoty další z jednajících postav. Jakoby zde v jistém smyslu ožívala krajina a její role ve slavných dílech J. R. Tolkiena a sama měla nejen „duši“, ale do jisté míry i schopnost aktivně působit na lidské životy. Jedná se o zřetelný vliv starých keltských představ, podle kterých mají všechny věci svoji duši. Ve hře *U Kočičí bažiny* jakoby močál nabýval bezmála rozměru jakéhosi dávného pohanského božstva: Je to on, kdo k hlavní hrdince vysílá posly v podobě vidin Kočičí ženy, duchů a „smrt’áka“ Duchomila. Je to močál, kam odešla Hesteřina matka a kam to hlavní hrdinku tak neodolatelně vábí jako prostor zvláštního klidu a usmíření. Rašeliniště, která jsou přirozenou součástí života Irů a která se hluboko vtiskla do irských mýtů, legend, pohádek i do irského vnímání světa a života, jako by zde ale symbolizovala také neumlčitelnou, jakoby zakonzervovanou, ale právě proto věčně přítomnou minulost. Ta je sice zdánlivě ukryta a uspána pod letitými vrstvami nánosů „na dně bažiny“, kdykoliv se ale může znovu objevit na povrchu se všemi neblahými důsledky...

Močály a rašeliniště představují zcela specifický svět – nehostinný, nebezpečně záludný a evokující smrt, obtížně přístupný a průchozí, připomínající nasáklou tmavou houbu, porostlý nezvyklými rostlinami a osídlený neobvyklými živočichy, tajemně tichý a přitažlivý svou neobvyklostí a romanticky zasněnou atmosférou. Prostředí močálů je velmi chudé na živiny, proto se zde vyskytují např. masožravé rostliny, které kompenzují nedostatek dusíkatých živin z půdy rozkladem těl bezobratlých živočichů. Rašeliniště jsou území silně prosycená vodou (trvale anebo téměř trvale), která může pocházet z dešťových srážek nebo z podzemních zdrojů. Jedná se často o rozlehlé plochy, které se nacházejí jak v horských polohách, tak i v nížinách – vždy však na místech, kde panují nižší teploty a vysoká vlhkost a kde se zadržuje dostatečné množství vody na podloží, jež zabraňuje jejímu vsakování. Voda je zde promísena s kořínky a odumřelými částmi rostlin i s těly živočichů, které se právě kvůli zamokření, nedostatku kyslíku, nízkému pH (tedy značné kyselosti)



Tereza Dočkalová a Kateřina Hrdinová



Emilie Teplá a Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová, Vendula Wronka, Michal Lurie,
Petr Reif, Hana Seidlová a Ivana Wojtylová

a nízkým teplotám téměř nerozkládají. Vzniká tak vrstva částečně „konzervované“ rostlinné i živočišné organické hmoty, která kvůli nedostatečnému rozkladu téměř neobsahuje dusíkaté živiny – rašelina.

Mocnost rašeliny může podle stáří a „vitality“ rašeliniště dosahovat od několika desítek centimetrů až po přibližně deset metrů.

Celkově rašeliniště pokrývají asi 2 procenta zemského povrchu a je v nich údajně uloženo asi 8 miliard terajoulů energie. Vydatnější rašeliniště proto byla již od nepaměti těžena jako lokálně dobře dostupné a levné palivo – první zprávy o těžbě rašeliny pocházejí již z doby před asi 2000 lety. Rašelina dodnes představuje, zejména v severských státech, důležitý zdroj tepelné energie (byla ostatně těžena také na našem území, např. na území tzv. Jihočeských blat, která dodnes fascinují zvláštním rázem krajiny i bohatými statky „jihočeského baroka“, ale také na Šumavě a jinde).

Rašelina je ovšem neobnovitelným zdrojem: Zdravé rašeliniště přibývá „tempem“ pouze asi 1 mm hmoty ročně. Těžba rašeliny je navíc z hlediska ochrany krajiny a přírody značně problematická. Dodnes začíná klučením stromů a keřů v prostoru těžby a odvodněním ložiska pomocí drenážních kanálů. Vlastní těžba rašeliny následuje až poté, kdy území poněkud vyschne (zpravidla ale nejdříve po roce). Až do padesátých let byla rašelina těžena ručním vykrajováním rašelinných cihel, v češtině zvaných borky, speciální lopatkou. Borky byly následně stavěny do „komínků“ a sušeny na slunci a vzduchu a poté odváženy k dalšímu zpracování. Jednalo se o namáhavou a značně nepříjemnou práci v chladném, mokřím a prašném prostředí, která se netěšila velkému respektu a proto byla vyhrazena zpravidla pro nejchudší venkovské obyvatelstvo – přestože obchodníci a statkáři z prodeje rašeliny bohatli. Velikost ručně těžených území zpravidla nebyla velká a např. v České republice se dnes víceméně daří stopy po této staré ruční těžbě napravovat rušením drenážních kanálů.

Moderní postup těžby je pro rašeliniště devastující ještě více: Rašelina je v současnosti získávána strojními frézami z velkých ploch a ložiska jsou tak poměrně rychle a zásadně devastována. Lisované rašelinné „brikety“ je nicméně díky tomu možné zakoupit běžně i v našich obchodech jako relativně levné palivo. Rašelina je využívána také pro zahradnické a pěstitelské účely, ložiska s minerální vodou pak pro účely lékařské a lázeňské. Nezastupitelnou roli má rašelina také v procesu výroby irské a skotské „kouřové“ whisky, kde se stará o její kouřové aroma vznikající během sušení sladu právě nad hořící rašelinou.

Prostředí irských močálů, rašelinišť, slatí, vřesovišť, bažin a blat, jak je zachyceno ve hře *U Kočičí bažiny*, je nepochybně silným a dobře čitelným odkazem k dávným mytickým a mytologickým představám prastarých lidských kultur, pro které byla rašeliniště a močály posvátným prostorem. Od pradávna byly močály pro svou výlučnou a tajemnou povahu snad ve všech kulturách, které se s nimi setkávaly, považovány za místa, kde se pohybují duchové těch, kteří po smrti nedošli klidu, a kde je možné komunikovat s bohy. Nálezy pravěké i mladší keramiky, šperků, talismanů a dalších artefaktů považovaných za obětiny jsou v rašeliništích stále poměrně časté. Vzácnější, ale nikoliv neobvyklé, jsou i nálezy rašelinou dobře mumifikovaných lidských těl, z nichž některá možná představovala dávné oběti. Nejstarší dosud nalezená lidská mumie z rašelinišť je známá jako koelbjergský muž, je stará asi 8000 let a byla nalezena na území dnešního Dánska. Mnohé z nalezených mumií nesou stopy bodnutí, ubití, oběšení nebo uškrcení, případně kombinace těchto metod. Zda jde o oběti vražd nebo rituální oběti, dnes nelze zjistit – ve starých římských letopisech se však objevují zprávy o zvycích severských národů na rašeliništích rituálně obětovat otroky a jiné zprávy se zmiňují o zvyku keltských kněží věštit z lidských vnitřností. A mnohé mumie z irských rašelinišť skutečně mají vyříznuté vnitřní orgány. Určitou kuriozitu představuje nález hroudy „bažinatého másla“ uloženého v nádobě z kůry stromu, které bylo vyrobeno a umístěno do rašeliny asi v roce 375 př. n. l. a dodnes se dochovalo v neuvěřitelně zakonzervované podobě.

Rašeliniště jsou všude na světě pevnou součástí folklóru a také častou inspirací pro umělecká díla. Zvláště v severských zemích jsou rašeliniště opředena řadou mýtů, legend, příběhů, pověstí a historek, které se navzdory vzdálenostem a kulturním odlišnostem až pozoruhodně shodují. K těm nejčastějším (a zřejmě i nejstarším) patří víra, že bažiny jsou ve skutečnosti bezedné a představují brány do jiných světů – většinou do světa mrtvých. Skutečnost, že „půda“ bažiny se neustále pohybuje a mění v závislosti na pohybech vody ukrývající se pod rašelinným porostem, podporovala strašidelné představy a pověsti o bažinách jako o sídle tajemných sil, díle temných mocností apod. Časté jsou také pověsti o tajuplných zjeveních a preludech, které údajně byly na mokřadech zahlédnuty: Jde o zjevující se milence nebo o nešťastné bloudící duše hledající spravedlnost a klid, velmi často ale o duše předků či dávné bohy a démony. Na rašeliništích podle mnoha pověstí údajně hořívají tajemné ohně a v noci zde prý zní zvláštní hudba, při které tančívají víly toužící zničit ty, kteří se odváží bažinou projít. Podle některých

legend se na rašeliništích údajně zjevují zvířata a stavby a jiné fantastické přeludy, které se ovšem rozplynou, jakmile se k nim někdo přiblíží. Ve světě mýtů jsou zkrátka močály a bažiny vždy vnímány jako lidem ne vždy přátelský prostor komunikující s jinými světy.

Ve hře Mariny Carr se u Kočičí bažiny, posvátné brány do jiných světů, setkávají živí s mrtvými. Tato setkání jsou přitom dráždivě pojata jako zcela normální a všední. Duchové se zde pohybují a komunikují s těmi, kdo je vidí a slyší, jako by to byla zcela všední záležitost. Hranice, která oba světy od sebe odděluje, je sice nepřekročitelná a duchové nikdy nemohou přímo a plnohodnotně vstoupit do světa živých, mohou však se světem živých komunikovat. Jakoby minulost a předkové nikdy úplně nezmizeli, mohli se kdykoliv připomenout a živí lidé tak vlastně nikdy nebyli skutečně sami. Duchové ve hře Mariny Carr přitom nezastávají vždy pozitivní roli – – přinejmenším jejich motivace, s níž zde obvykle zahajují komunikaci s lidmi, bývá motivována hlavně jejich samotou, frustrací a tím, že živým lidem život závidějí. Marina Carr k tomu v jednom rozhovoru uvedla, že sama má s duchy podobné zkušenosti, jaké ve hře *U Kočičí bažiny* popisuje, a že věří, že jsme všichni duchy zemřelých obklopeni, ať tomu věříme nebo nikoliv. O svých setkáních s duchy uvedla: „Je to stav mezi spánkem a bděním. Jednou jsem duchovi dala pěstí. V určité fázi života vás mohou navštívit duchové, a to, jak to probíhá, záleží na tom, v jakém jste stavu. Já nevím, v jakém jsem tehdy byla stavu, ale jednu noc jsem se pohádala a utkala s duchem, pohltilo mě to. Snažila jsem se ze všech sil dostat ke světlu a rozsvítit, ale trvalo to věky. Nakonec se mi to podařilo a duch zmizel.“ V jiném rozhovoru pak na podobné téma uvedla: „Myslím si, že nás mrtví pronásledují. Život je tajemství, naprostá záhada, a možná bychom se před ním měli sklonit trochu víc, jako jsme to dělávali před dávnými časy.“ Spojení rašeliniště s duchy tak není jenom povrchním „mystickým“ nebo „duchařským“ ornamentem, ale zajímavým způsobem, jak lze uvažovat o lidském životě.

Bytost, která pojetí bažiny jako brány do jiných než lidských světů naplňuje především, je ve hře *U Kočičí bažiny* postava poněkud zpustlé správkyňe močálu jménem Kočičí žena. Právě ona, navzdory (nebo díky?) své slepotě, ve hře představuje nejdůležitější spojnici mezi světem živých a mrtvých (ne náhodou je stylizována do podoby jakési „lidské kočky“ – tedy šelmy, která je v mnoha kulturách tradičně považována za schopnou pohybovat se mezi lidmi i duchy). Žije osaměle kdesi na bažinách, dovede vidět slepýma očima to, co běžně vidoucí lidé spatřit nemohou, číst znamení na nebi i na dně



Tereza Dočkalová a Sofia Lily Boor



Vendula Wronka a Tereza Dočkalová



Šimon Holíš, Ladislav Frej, Michal Lurie, Tereza Dočkalová,
Kateřina Hrdinová a Ivana Wojtylová



Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová



Šimon Holíš, Michal Lurie, Kateřina Hrdinová, Hana Seidlová,
Petr Reif, Ivana Wojtylová a Tereza Dočkalová

močálu, komunikuje s duchy a její chmurné věštby a varování se obvykle plní. Je jakousi moderní irskou variantou postavy slepého věštce Teirésia známé z antických dramát – a je podobně jako on poslem bohů upomínajícím bez ohledu na možné následky na odvěké a nadčasové principy spravedlnosti a řádu. Skutečnost, že Kočičí žena je ve hře *U Kočičí bažiny* i navzdory svému nadání a nezastupitelné roli postavou žijící na okraji společnosti a v bídě, je trefným odrazem současného stavu moderní civilizace.

Postava Kočičí ženy přitom vedle antické inspirace vychází také z irského folklóru – konkrétně z irského a skotského mytologického ženského božstva zvaného Banshee (irsky „Bean sí“ nebo „Bean-sidhe“, skotsky „Bean Shith“), což ve volném českém překladu znamená „víla smrti“. Jméno Banshee je ovšem údajně odvozeno od výrazu pro pravěké mohylové hroby (irsky „síd“), kterých je v Irsku velké množství – i proto bývá někdy slovo Banshee do češtiny překládáno jako „víla z hrobů“, nebo nepřesně „víla z kopců“. Traduje se, že jde o duši mrtvé víly nebo zavražděné mladé dívky, někdy se ale uvádí, že jde o živého člověka, který je poslem z onoho světa. Banshee se podle irských mýtů obvykle zjevuje v podobě krásné ženy s očima bez panenek, někdy se ovšem uvádí, že Banshee bývá slepá. Dokáže hovořit s duchy, kteří údajně vyhledávají její přítomnost, a vidí budoucnost – zpravidla její temnější momenty. Nejčastěji prý bývá vídána v lesích a bažinách nebo v blízkosti umírajícího. Víla smrti často pláče nebo vydává nepříjemný a uši drásající kvil. Někdy sedává u potoka nebo řeky, kde pere zkrvavené prádlo toho, kdo má zemřít. Občas se ukazuje jako sešlá stařena v černém. Může se ale objevit také v podobě kočky, lasice nebo šedé vrány, což jsou zvířata spojovaná v Irsku s čarodějnictvím a se smrtí. Banshee má většinou na nártu vyrytý znak blesku. Ublížit Banshee je považováno za velice nebezpečné a podobně jako v případě našich sudiček se nevyplácí je nepozvat na rodinné oslavy, ani je urážet a zesměšňovat. Setkání s Banshee prý bývá krajně nepříjemné, i když samo o sobě není nijak nebezpečné.

Kočičí žena není jedinou postavou, která ve hře *U Kočičí bažiny* dovede komunikovat s duchy. Podobným nadáním (a podle všeho i dalšími magickými schopnostmi), je obdařená také hlavní hrdinka hry Hester Swanová – přestože se snaží tyto zděděné schopnosti v sobě potlačit. Její příjmení znamená v češtině „labuť“ – a černá labuť jménem Černé křídlo je ve hře také symbolem jejího života, jenž na jeho počátku určila věštba (nebo spíše kletba) Hesteřiny matky, rovněž čarodějnickým nadáním obdařená Josie Swanové. Postava matky hlavní hrdinky sice ve hře přímo nevystupuje, je

v ní však v podobě vzpomínek a snů své dcery přítomna více než intenzívně. Představuje vlastně jakousi „metapostavu“, která je i přes svou fyzickou nepřítomnost jednou z hlavních jednajících postav hry.

Hesteřina matka je v mnohém podobná Kočičí ženě. Četné narážky ve hře odkazují k přátelství mezi nimi (i jejich pozdější rozkol), ale také na matčinu silnou vazbu na posvátný prostor Kočičí bažiny. Ta ji ostatně spojuje s její dcerou opravdu silně. Pozoruhodná je ale také symbolická spojitost Hesteřiny matky s labutí, kdy je zdůrazňován např. matčin „labutí“ krk apod., jako by šlo o nějaký „hybrid“ ženy a zvířete. Často je zmiňováno také matčino čarodějnické a věštecké nadání, které má zřejmě přímou souvislost s jejím „cikánským“ původem. Důležitá je pak i skutečnost, že Josie Swanová je ve hře považována za jednu z nejlepších písničkářek, které tamní kraj kdy poznal (i to je zřejmý odkaz na původ rodiny Swanů, ale také vazba k irskému folklóru a obecně k irské kultuře, kde se autoři písní tradičně těší velké vážnosti). Josie Swanová ovšem není stejně jako její dcera Hester ani příkladnou matkou, ani ctnou a mravnou ženou (v tom smyslu, jak jsou ctnost a mravnost většinou vnímány). Je namísto toho silným a autentickým symbolem ženské svobody a nepoddajnosti – být za ni platí vysokou cenu. Matčin vztah k dceři je ve hře krajně problematický (a zjevně i zatížený její vášní k alkoholu i k mužům). *U Kočičí bažiny* začíná de facto matčinou kletbou, již matka na život své dcery na počátku uvalí, když přímo spojí její život s životem černé labutě a poté ji bez vysvětlení opustí. I přesto je Hesteřino marné čekání na matčin návrat a její stesky po ní důležitým leitmotivem hry. Ve vztahu Hester k její matce se tak objevují dvě roviny, kdy se hlavní hrdinka hry na jednu stranu marně snaží vyrovnat s tím, že ji ztratila (v tom lze cítit i silné osobní téma Mariny Carr, které zemřela matka, když bylo autorce sedmnáct let), a na druhou stranu vlastně opakuje některé matčiny chyby. Vyrovnání se s matkou, která svou dceru opustila, je přitom stejně tak bolestivé, jako za okolností daných hrou v podstatě nemožné. Přesto se však Hester na rozdíl od matky nakonec podaří „prokletí“ rodiny Swanů rozetnout, byť za neobyčejně vysokou cenu – když v závěru hry zabije svou dceru pojmenovanou po své matce Josie. Příběh Hester Swanové se tak znovu přibodobňuje příběhu Médey, je zde však i podstatná odlišnost. Zatímco Médea zabíjí své dva syny z pomsty za mužovu zradu a necitlivost i pokrytectví okolí, Hester Swanová zabíjí svou dceru vlastně ze soucitu – aby ji uchránila před osudem plným marného čekání na někoho, kdo už nikdy nepříjde – před životem v zajetí kleteb a zděděných stínů, jaký žila po odchodu své matky ona sama.

Labuť je divný pták

Labuť je divný pták, jak je v souvislosti s nenaplněnou láskou uvedeno už ve vrcholné staročeské středověké básni *Jižť mně vše radost ostává* z pera Husova současníka známého dnes pod jménem Záviš. Ve hře *U Kočičí bažiny* se tato dávná slova potvrzují hned na samém počátku, kdy smrt labutě jménem Černé křídlo předznamenává také osud Hester Swanové. Ta totiž podle matčiny věštby, respektive kletby, bude žít jen tak dlouho, jako tato černá labuť. Také v tomto případě přitom jde o hlubokou a mnohovrstevnatou symboliku, která odkazuje k řecké i irské mytologii.

Labutě obecně hrají velký vliv v irské mytologii, poezii a literatuře. Podle starých řeckých mýtů byli tito krásní bílí ptáci (největší létající ptáci Evropy) zasvěceni bohyni spravedlivé odplaty Nemesis a vždy byli považováni za nositele duše, symbol síly, krásy, obětavé a věrné lásky i odvahy. Tradičně také symbolizovali přírodních cyklů (života a smrti), regenerace a ženství. Bylo tomu tak díky každoroční migraci labutí ohlašující jaro a podzim, ale také díky tomu, že při letu jejich křídla vytvářejí podobu písmene „v“, které symbolizovalo ženskost. Spojení mezi ženami a labutěmi je však prastaré a sahá až do paleolitu a neolitu, kdy téměř po celé Evropě vznikaly figurky „Venuší“ zřetelně spojující tvary labutě a ženské postavy s nápadným „falickým“ krkem a vystouplými zadními partiemi. Řecká i irská mytologie „zpracovává“ také skutečnost, že labutě každou zimu odlétaly na sever do neznámých hnízdišť: Tradovalo se, že s sebou odnášejí duše zemřelých panovníků a hrdinů. Podle řecké mytologie navíc labutě tahají sluneční vůz boha Apollóna, na němž každoročně odlétá do podsvětní říše, a proto byly také vnímány jako symbol a poslové smrti. V pozdější evropské mytologii byla labuť rovněž považována za symbol smrti – opět zřejmě díky bílé barvě jejích peří, ale snad také díky pověře, že labuť před svou smrtí zazpívá nejkrásněji ve svém životě. Někdy je také labuť vnímána jako symbol stažení se do sebe, osamělosti a uzavřenosti. V případě černé labutě je symbolika podobná, jen ještě pochmurnější – černá labuť (na rozdíl od bílých evropských labutí se jedná o druh, který pochází z Austrálie a do Evropy byl dovezen jako okrasný pták) bývá chápána jako symbol náhlého neštěstí nebo důležité neočekávané události s velkým dopadem (tzv. teorie černé labutě).

Ve hře *U Kočičí bažiny* má však symbolika labutě také úzký vztah k irské pověsti o labutí panně, známé i z mnoha jiných kultur. Podle této pověsti jsou labutě ve skutečnosti dívky, které si ptačí podobu oblékají v podobě pláště s labutím peřím, jsou zvláštní bytosti

existující na pomezí lidské a zvířecí existence. Příběh vypráví o lovcí, který spatřil koupající se labutí pannu a zatoužil po ní. Aby ji získal a zabránil v útěku, ukradl jí ptačí plášť. Dívka povzbyvší své moci a identity se stala lovcovou ženou, ale nakonec se jí ptačí plášť opět podařilo získat, nabýt své původní schopnosti a lovcí uprchnout. Vrátila se zpět na oblohu a lovec hnáný vášní a láskou byl odsouzený k tomu, aby ji hledal a čekal na její návrat až do konce jeho dnů. To, že je hrdinka hry spojena s labutí černou jakoby evokovalo její charakter, osud i povahu.

Jinou důležitou symboliku lze samozřejmě hledat v tradované věrnosti labutí, kdy se i ve hře *U Kočičí bažiny* není jeden z partnerů schopen skutečně vzdát toho druhého, ať jsou důsledky jakékoliv. Motiv labutě a matčiny kletby, která spojila hlavní hrdinku s konkrétním černým ptákem (rovněž bezpochyby mytologickou bytostí, která namísto obvyklých 10 let života žila celá desetiletí), pozoruhodným způsobem propojuje mytologickou a folklórní „irskou rovinu“ hry s osobním příběhem Hester Swanové a „rovinou antickou“. Další pojítka těchto rovin je pak možné spatřit v aktu pohřbu labutě, kterým hra začíná – smrt černé labutě, nositelky duše, tak vlastně na samém počátku definuje nejtěžší den života hlavní hrdinky v mnoha rovinách zároveň...

Součástí příběhu odehrávajícího se u Kočičí bažiny je láska, víra, vina, zrada, rozchod s milovaným partnerem, hrdost a pýcha, stíny minulosti, tlaky prostředí, vlivy výchovy, osamocení a v neposlední řadě souboj chaosu a řádu. V podstatně mírnější podobě zažívá podobné okamžiky jako Hester Swanová kdokoliv v kterékoliv době, protože jde o témata, která tvoří pomyslný střed, kolem kterého se tak či onak obtáčeji lidské životy. Nemusí samozřejmě nutně jít o vraždu, zradu ani o další extrémní motivy a roviny příběhu hry *U Kočičí bažiny*, ale situace, které hra nabízí, jsou do té míry modelové a v pravém slova smyslu lidské, že umožňují nahlédnout hlubokou podstatu lidského jednání, komunikace, emocí a vztahů všeobecně srozumitelným způsobem. Hra díky prolnutí s řeckou a irskou mytologií nabízí také pohled na obecné lidské vlastnosti a charakter současného světa zbaveného přítomnosti bohů: Skrze de facto osobní konflikty hlavních postav je možné nahlédnout na lidský život a další témata hry z překvapivé a v mnohém inspirativní polohy – zařadit současná témata a životy do toku času a kontinuity kulturního vědomí.



Tereza Dočkalová a Vendula Wronka



Tereza Dočkalová a Michal Lurie



Kateřina Hrdinová, Michal Lurie, Hana Seidlová a Petr Reif



Tereza Dočkalová a Emilie Teplá



Tereza Dočkalová



Sofia Lily Boor a Tereza Dočkalová



Kateřina Hrdinová a Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová a Kateřina Hrdinová



Sofia Lily Boor



Emilie Teplá a Hana Seidlová



Petr Reif, Kateřina Hrdinová a Tereza Dočkalová



Tereza Dočkalová



Tomáš Vardan, Vendula Wronka a Šimon Holíš



Šimon Holíš, Emilie Teplá, Michal Lurie a Tereza Dočkalová



Emilie Teplá



Sofia Lily Boor, Kateřina Hrdinová a Tereza Dočkalová



Kateřina Hrdinová a Michal Lurie



Kateřina Hrdinová, Michal Lurie, Ladislav Frej, Vendula Wronka,
Ivana Wojtylová, Emilie Teplá, Petr Reif a Hana Seidlová



Tereza Dočkalová, Michal Lurie a Ivana Wojtylová



Tereza Dočkalová

Nalad'te se na Prahu

Hity — Doprava — Informace



Rádio Praha
Český rozhlas

FM 107.1
praha.rozhlas.cz



DIVADLO
POD PALMOVKOU

Zřizovatelem Divadla pod Palmovkou
je hlavní město Praha.

Ředitel: Michal Lang

Divadlo pod Palmovkou
Zenklova 34
Praha 8
180 36

Licence byla poskytnuta po dohodě s „The Agency (London) Ltd, 24 Pottery Lane,
London W11 4LZ e-mail: info@theagency.co.uk

Nositelé autorských práv k dílu zastupuje DILIA, divadelní, literární,
audiovizuální agentura z. s., Krátkého 143/1 Praha 9.

Hudba v představení užita na základě licence OSA.

Program ke 445. premiéře Divadla pod Palmovkou
a 2. inscenaci 77. divadelní sezony 2024/2025 připravili:

Redakce a texty: Ladislav Stýblo

Jazyková korektura: Zdeněk Přidal

Grafická úprava a sazba: Martin Ponec

Fotografie na obálce: David Turecký

Fotografie: Martin Špelda

Neprodejné

WWW.PODPALMOVKOU.CZ

