

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

Disertační PRÁCE

PROSTORY ODJINUD

Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci

MgA. Dragan Stojčevski

Vedoucí práce: Mgr. Radoslava Schmelzová, MgA. Tomáš Žižka

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Alternative and Puppet Theatre and Its Theory

DOCTORAL THESIS

SPACES FROM ELSEWHERE

The creation of space in scenographic installation

Dragan Stojčevski

Thesis advisor: Mgr. Radoslava Schmelzová, MgA. Tomáš Žižka

Examiner:

Date of defence:

Academic title granted: Ph. D.

Prague, 2017

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

PROSTORY ODJINUD

Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

ABSTRAKT

STOJČEVSKI, Dragan. *Prostory odjinud: tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*, dizertační práce, Divadelní fakulta Akademie múzických umění v Praze, Praha 2017, s. 213

Disertační práce se zabývá specifickou tvorbou prostoru, kterou autor definuje jako scénografickou instalaci. V první kapitole *Prostor jako médium* autor mapuje práci s prostorem různých umělců, jež ho inspirovala k vlastnímu výzkumu. Jedná se o scénografii v současném divadle, instalaci ve výtvarném umění, rovněž o tvorbu expozic v muzeích a dotýká se také uměleckých projektů ve veřejném prostoru a současné tvorby pomníků. Autor dochází k názoru, že scénografická instalace je specifický druh scénografie, která se objevuje v site specific projektech, v environmentálním a imerzivním divadle. Dále definuje scénografickou instalaci i jako samostatný umělecký žánr tak, jak je to u instalace ve výtvarném umění. Tento žánr specifikuje tím, že má performativní a narativní vlastnosti. Dalším specifikem tohoto žánru je podle autora návaznost prostoru s divákem jako účastníkem.

Výzkum se dělí do tří okruhů, ve kterých se autor snaží uvést několik důležitých charakteristik scénografické instalace.

V prvním okruhu *Rekontextualizace prostoru* popisuje zkušenosti z autorského site specific projektu *In S(p)ite of fire* a scénografickou práci na environmentálním divadle *Oresteia*. Popisuje, jakým způsobem scénografická instalace dokáže veřejný prostor proměnit a dát ho do jiného kontextu.

V druhém okruhu *Fenomén přemístování* se autor zabývá tvorbou scénografické instalace ve výstavním prostoru muzea. Zajímá ho, jak scénografická instalace dokáže jinak interpretovat vystavované artefakty v muzeích. Dokládá to svou zkušeností z autorských projektů *Pergamon Set* a *Pokoj*.

V třetím okruhu *Prostorová simulace* zkoumá scénografickou instalaci z hlediska prostorové simulace v divadle a v galerii. Své poznatky opírá o scénografické realizace v představeních *Král jelenem* a *Experiment myší ráj* a dále o autorský projekt *You Are Unique You Do Not Exist*, realizovaný v galerii.

Dochází k poznání, že scénografie dokáže bez aktérů tvořit performativní prostor, ve kterém je divák hlavním hybatelem, a že může existovat jako samostatný žánr, mimo kontext divadla.

Na závěr výzkumu autor popisuje vztah a role diváka ve scénografické instalaci.

ABSTRACT

STOJČEVSKI, Dragan. *Spaces from Elsewhere: the creation of space in scenographic installation*, dissertation thesis, The Theatre Faculty of the Academy of Performing Arts in Prague, Prague 2017, page 213

The dissertation thesis deals with a specific type of creation of space, that the author tries to define as scenographic installation. In the first chapter, *Space as Medium*, the author maps work with space of a variety of artists who inspired him in his own research. He deals with scenography in contemporary theatre, installation in visual arts, creation of exhibitions in museums as well as with art projects in public spaces and creation of contemporary monuments.

The author comes to the conclusion that the scenographic installation is a particular type of scenography that appears in site-specific projects, in environmental and immersive theatre. He also defines the scenographic installation as an independent artistic genre, similar to installation in the visual arts. He specifies this genre by its performative and narrative qualities. The author sees the connection of the space with spectator as participant as another of its distinguishing features.

The research is divided into three parts, where the author points out some of the important spatial characteristics of scenographic installation.

In the first part *The Re-contextualization of Space*, he describes his experience with authorial site-specific project *In S(p)ite of Fire* and his scenographic work on environmental theatre *Oresteia*. He describes how a scenographic installation can transform public space and put it in another context as a part of site specific projects and environmental theatre. In the second part *The Phenomenon of Relocation*, the author discusses the creation of scenographic installations in exhibition spaces of a museum. He is interested in the ability of scenographic installation to re-interpret the artifacts exhibited in museums. He provides his experience with authorial projects *Pergamon Set* and *Room*, produced inside of museums.

In the third part *The Spatial Simulation*, he explores scenographic installation within the phenomenon of simulation in space in theatres and galleries. He bases his findings on his scenographic work on *King Stag* and *Experiment Mice Paradise* performances and on his authorial project *You Are*

Unique You Do Not Exist, produced in a gallery. He comes to the conclusion that scenography alone, without actors, can make a performative space in which the spectator is the main driver and that it can exist as a separate genre, outside of the context of theatre.

At the end of his research the author describes relations and roles of the spectator in scenographic installation.

Poděkování:

Rád bych poděkoval Radoslavě Schmelzové a Tomášovi Žižkovi za velkou trpělivost a ochotou při vedení dizertační práce.

Mé poděkování patří také Sodji Lotker, za její cenné rady a poznámky během psaní práce.

Poděkování patří také: Petru Turkovi za jazykovou redakci, Vladimíru Chabovi za korekturu v angličtině, Dominiku Žižkovi za práci na video dokumentaci, kamarádům a kolegům, s kterými jsem měl příležitost konzultovat téma mého výzkumu, zejména Janě Prekové, Jiřímu Havelkovi, Zdeňku Bartošovi, Antonínu Šliarovi, Marii Novákové, Veronice Riedlbauchové, Janu Tošovskému, Zuzaně Waltrové, a také Marii Pejřimovské za administrativní pomoc.

ÚVOD	12
Cíle práce	12
Struktura práce	13
Stav bádání.....	15
Metoda výzkumu	18
1. Prostor jako médium	20
1.1. Instalace ve scénografické tvorbě.....	23
1. 1. 1. Instalace realistických interiérů na jevišti.....	25
1. 1. 2. Prostředí jako kontext	27
1.1.3. Vliv výtvarného umění na scénografii	29
1.2. Instalace jako performativní a narativní prostor	32
1.2.1. Performativní instalace	36
1.2.2. Narativ a instalace	39
1.3. Muzeum, expozice a instalace	41
1.4. Paměť místa: scénografie veřejného prostoru	46
1.5. Pomníky jako instalace.....	49
2. Definice scénografické instalace	80
2.1. Scénografická instalace v rámci inscenace	80
2.1.1. Typologie prostoru: Site specific	82
2.1.2. Typologie prostoru: Environmentální divadlo	84
2.1.3. Typologie prostoru: imerzivní divadlo	86
2.2. Scénografická instalace jako autonomní dílo	91
3. Hledání scénografické instalace ve vlastní umělecké praxi	97
3.1. Rekontextualizace prostoru.....	97
3.1.1. Projekt: <i>In S(P)ite Of Fire</i>	97
3.1.2. Projekt: <i>Antická Štvanice – Oresteia</i>	102
3.2. Fenomén přemístování.....	123
3.2.1. Projekt: <i>Pergamon Set</i>	124
3.2.2. Projekt: <i>Pokoj</i>	129
3.3. Prostorová simulace reality	145
3.3.1. Projekt: <i>Král jelenem</i>	147
3.3.2. Projekt: <i>Experiment myší ráj</i>	148
3.3.3. Projekt: <i>You Are Unique, You Do Not Exist!</i>	152
4. Divák ve scénografické instalaci.....	163
4.1. Pozice diváka v prostoru	163
4.2. Divák v situaci	166
4.3. Divák jako aktér.....	169
ZÁVĚR.....	179
Prameny realizovaných projektů	183
Literatura.....	186

Použité ilustrace	191
Publikační činnost	194
PŘÍLOHY.....	195
I. Kurátorské texty k autorským projektům	195
II. Realizované dílny. Metodiky výuky scénografické instalace	205
III. Video ukázky realizovaných projektů, DVD	213

ÚVOD

Impulesem pro vznik mé doktorandské práce byly scénografické projekty, které jsem začal realizovat po ukončení magisterského studia na katedře scénografie na DAMU. Na začátku jsem se zabýval problémem prostorové interpretace kulturních památek skrze výtvarnou instalaci. Začal jsem více a více realizovat projekty, které vznikaly na různých místech, jako archeologické lokality, muzea, galerie anebo ve veřejném prostoru města. Vznikaly instalace, které sdělovaly konkrétní příběhy, evokovaly situace a usazovaly diváka do speciální pozice. Zároveň jsem měl možnost tyto zkušenosti uplatňovat v divadle, kde se divák také stával součástí scénografického prostoru. Takový prostorový fenomén jsem začal definovat jako scénografickou instalaci: interdisciplinární tvorbu na pomezí výtvarného umění a divadla.

Cíle práce

- Popsat spojitost, která existuje mezi výtvarnou instalací a divadelní scénografií a pokusit se tento mezioborový přístup zařadit do kontextu současné tvorby jak divadelní, tak výtvarné. Jakým způsobem instalace ve výtvarném umění ovlivňuje divadlo a naopak? I když v divadelním i výtvarném kontextu bývá někdy takové propojení kritizované, vnímané spíše záporně. Pokusím se poukázat na přístupy, které vedou k prospěchu těchto disciplín anebo jsou nezbytným posunem, který zajišťuje další vývoj.
- Definovat scénografickou instalaci jako specifický druh scénografie v rámci divadla, ale také jako samostatný umělecký žánr.
- Odhalit mechanismy tvorby scénografické instalace skrz vlastní praxi.
- Popsat, jaký vliv má tento specifický druh tvorby na už jasně definované obory, jako je divadelní scénografie, instalace, výstavnictví, a ostatní obory, které pracují s fyzickým prostorem.

Vlastní výzkum se opírá především o realizované projekty, v nichž tento fenomén nahlížím z několika úhlů. Vždy šlo o tvorbu fyzického prostoru, který

má performativní charakter. Při promýšlení svých projektů jsem rozlišoval také *performativní instalace* a *narativní instalace*. Logicky vyvstává potřeba definovat jak typ performativního prostoru, tak zmíněné dva druhy instalací. Odpovědi na své otázky jsem hledal v současných teoretických textech z oblasti divadla a výtvarného umění.

Struktura práce

Jednotlivé kapitoly jsou členěny na teoretický rámec a připojeny jsou příklady mých konkrétních prací, na kterých se podle mého názoru dá doložit oprávněnost mé snahy definovat pojem *scénografická instalace*.

V první kapitole *Prostor jako médium* představuji prostorovou tvorbu, která mne inspirovala k úvahám o scénografické instalaci. Snažím se uvést několik pro mne důležitých projektů, ve kterých se různí umělci specificky zabývají scénografií anebo instalací. Dále představuji několik výtvarných projektů, které se dotýkají intervencí ve veřejném prostoru a fenoménu vystavování v muzeu. Na konci této kapitoly popisuji i několik příkladů nových pomníků, které specifickým způsobem řeší prostor.

Druhá kapitola *Definice scénografické instalace* se snaží definovat scénografickou instalaci jako nový pojem, jako interdisciplinární tvorbu na pomezí výtvarného umění a divadla. Na tento fenomén nahlížím jako na specifický druh scénografické tvorby, která je součástí inscenace a zároveň na scénografii jako samostatné umělecké dílo.

Třetí kapitola *Hledání scénografické instalace ve vlastní umělecké praxi* je rozdělená na tři okruhy: rekontextualizace prostoru, fenomén přemísťování a simulace prostorů. Vycházím především z vlastní zkušenosti, ve které zviditelňuji předem definovaný pojem scénografické instalace.

Rekontextualizace prostoru se zabývá uměleckou intervencí ve veřejném prostoru, scénografickou instalací, která fyzický prostor dává do jiného kontextu. Jsou to projekty, ve kterých se scénografií stává architektura, veřejná či intimní místa anebo samotná krajina. Uvedu dva projekty, které se týkají tohoto fenoménu. První je autorský site specific projekt *In S(p)ite Of Fire* (Navzdory ohni), realizovaný v Bělehradě (2005). V rámci tohoto projektu jsem

scénografickou instalací proměnil prostor archeologické lokality na fiktivní staveniště. Tato instalace se stala platformou pro výzkum, jakým způsobem performativní umění a site specific přístup může divákům zprostředkovat historii neboli „paměť“ jednoho místa. Dále uvedu divadelní projekt *Oresteia* (2016) na ostrově Štvanice v Praze. Jedná se o environmentální divadlo, ve kterém jsem scénografickou instalací aplikoval zkušenosti z předešlého site specific projektu.

Fenomén přemístování se zabývá vystavováním artefaktů v muzeích. Přemístování předmětů v prostoru, čase, jejich vystavování a scénování v prostoru je hlavním tématem tohoto okruhu. Proto považuji muzeum za místo, ve kterém tento princip můžeme nejlépe zkoumat. Muzeum jako jeviště se může stát metafyzickým prostorem, kde se vystavované dílo setkává s divákem/návštěvníkem. S tímto principem jsem pracoval v projektech *Pergamon Set* (2010/15) a *Pokoj* (2013), kde jsem hledal způsoby, jakými scénografická instalace konfrontuje artefakt vytržený z původního kontextu v novém prostoru muzea před divákem.

Prostorová simulace reality se zabývá především otázkou: kdy scénografie přestává být imaginativním prostorem a stává se prostorovou simulací? Simulace reality je všeobecným fenoménem dnešní civilizace. I když je nejvíce vázaná na virtuální prostor a virtuální realitu, scénografickou instalací můžeme nahlédnout, co se děje na poli tvorby ve fyzickém prostoru. Jeviště nebo galerie je místo, ve kterém můžeme zkoumat tento jev. Uvedu dva divadelní projekty, ve kterých se scénografií stala simulace reálných prostorů. Jde o hru *Král jelenem* (2013) uvedenou v Chebském divadle a představení *Experiment myší ráj* (2016) na Nové scéně Národního divadla. Tuto kapitolu uzavírám autorským projektem *You Are Unique, You Do Not Exist!*, (Ty jsi jedinečný, ty neexistuješ!) realizovaným v galerii *Maqias* v Izmiru v Turecku (2015). Jde o scénografickou instalaci jako samostatné dílo v galerii.

Ve čtvrté kapitole *Divák ve scénografické instalaci* se pokusím popsat, jaká je role a pozice diváka a jaký je jeho vztah k prostoru. Divák jako pozorovatel anebo účinkující?

V závěru shrnuji zjištění ze všech kapitol a popisuji spojitosti, které podle mého názoru existují mezi výtvarným uměním a divadlem a zařazují tento oborový přístup do kontextu současné scénografické tvorby.

Na konci disertace je příloha, která obsahuje reflexi z dvou realizovaných dílen během studia. Hlavním tématem dílen byla tvorba instalací pomocí přemísťování, a to buď nalezených artefaktů, nebo práce s přenosem osobních emocí z jednoho prostoru do druhého. Cílem dílen bylo najít metodu práce s prostorem a jeho vztah k předmětu a narativu pro studenty uměleckých škol. Účastníci dílen byli většinou studenti divadelních škol různých oborů a z různých zemí.

Příloha také obsahuje záznamy na DVD z projektů, které považuji za významnou složku mé práce, protože můj výzkum je založen také na zkušenostech z praxe. Je vloženo i několik kurátorských textů z autorských projektů (*Pokoj, Pergamon set, a You Are Unique, You Do Not Exist*).

Stav bádání

Při svém výzkumu jsem vycházel z literatury, která se danému tématu věnuje anebo se ho nějakým způsobem dotýká.

Z teorie scénografie a divadla je to Arnold Aronson, který v knize *Pohled do propasti: Eseje o scénografii* (2007) píše o divadelní scénografii a podle mého soudu podal zcela klasický pohled na scénografii. Albert Pražák se v publikacích *Mezi: stručná interpretace meziprostoru* (2010) a *Interpretace scénografického prostoru* (2003) zaobírá fenoménem scénografie v mnohem širším kontextu než jenom divadelní tvorby. Patrice Pavis ve svém *Divadelním slovníku* (2003) a v knize *Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today* (2013) uvádí novou divadelní terminologii a současný stav divadla a jeho důležitých komponentů. Konstatuje také návaznost současného výtvarného umění a divadla.

„Divadlo někdy samo sebe ‚instaluje‘, stává se kinetickým uměním, používá site-specific performance, land art, zasazuje text do prostoru, do místa, a snaží se ztělesnit ho“.¹

1

„Theatre also sometimes ‚installs‘ itself, becoming a kinetic art, with site-specific performance, land art, presenting the text by ‚hooking‘ it onto the space, the place, and attempting to explain and embody it.“ PAVIS, Patrice. Contemporary Mise en Scène: Staging theatre today, Routledge, Abingdon 2013

Kniha Josephine Machon *Immersive theatres* (2013) je první stručnou studií o imerzivním divadle. Je důležitým zdrojem pro výzkum rolí prostoru - scénografie v takovém divadle. Pojem *scénografická instalace* se poprvé objevuje v publikaci autorky Sodji Lotker *Intersection: Intimacy and Spectacle* (2011). Další významnou publikací je *The Disappearing Stage: Reflections on the 2011 Prague Quadrennial* (2012), v níž jsou otištěny texty více autorů, kteří hledají vztah aktérů a diváků v netradičních divadelních prostorech. Je přínosným zdrojem informací, jak funguje scénografie v alternativním prostoru, jako například site specific anebo environmentální divadlo. Denisa Václavová a Tomáš Žižka v knize *Site specific* (2008) předkládají první systematickou práci o této mezioborové strategii v Česku. Dalším zdrojem jsou knihy: *Umění místa* (2012) Tomáše Žižky a Radoslavy Schmelzové a *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific* (2010). Kniha Eriky Fischer-Lichte *Estetika performativity* (2004) popisuje charakteristiky performativního prostoru, proto se stala důležitým zdrojem pro moji studii, ne jenom z hlediska scénografie ale také i z hlediska prostoru a tvorby instalací ve výtvarném umění. Kniha *Člověk v situaci* Jana Císaře je dalším zdrojem, který se mimo jiné zabývá vztahem scénografie a instalace v divadle, a vůbec fenoménem znaku a znakovosti v rámci divadelního jazyka.

Z teorie výtvarného umění jsem studoval literaturu, která se zabývá výtvarnou instalací, jejím vznikem a vztahem diváka k prostoru a uměleckému dílu v galerii a muzeu. Důležitým zdrojem pro mě byla kniha Briana O'Dohertyho *Uvnitř bílé krychle* (2014)². Pro samotný vznik instalace jako takové jsem čerpal z textu Rosalindy Krauss *Sochařství v rozšířeném poli* (1979). Text Michaela Frieda *Umění a objektovost* (1967) kritizuje teatralizaci výtvarného umění, konkrétně zmiňuje čas a prostor v minimalismu či minimalistických instalacích a jak ovlivňují diváka, a proto ho považují za důležitý. Zatímco novější publikace Angeliky Nollert *Performative Installation* (2003) naopak hledá performativní potenciál v současném výtvarném umění a definuje pojem performativní instalace.

2

Texty byly poprvé publikované jako série tří článků v časopise *Artforum* v roce 1976.

Z teorie muzeologie a fenoménu vystavování umění považuji za zásadní knihu Ladislava Kesnera *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti* (2000), ve které se autor mimo jiné zabývá novými tendencemi vystavování v muzeích a pozicí diváka.

Z umělecké praxe se jako relevantní jevila tvorba těchto současných autorů: Krzysztof Wodiczko, Harun Farocki, Christo a Jeanne-Claude, Ilya a Emilia Kabakov, Olafur Eliasson, Jeppe Hein, Krištof Kintera a Tatzu Nishi. V rámci výzkumu jsem systematicky navštěvoval jejich výstavy, případně jsem dohledával informace ve výtvarných katalogích příslušných autorů. Za důležité výstavy, ve kterých jsem mohl nahlížet na fenomén performativní anebo scénografické instalace, považuji:

Olafur Eliasson *Baroque Baroque*, Winter Palace of Prince Savoy, Vídeň 2016

Skvělý nový svět, Centrum současného umění DOX, Praha 2015/16

Pražské Quadriennale *Sdílený prostor: Hudba Počasí Politika* 2015

Harun Farocki *Serius Games*, Hamburger Bahnhof museum, Berlin 2014

8. Biennale v Berlíně 2014

Krzysztof Wodiczko *Out/Inside(rs)*, Centrum současného umění DOX, Praha 2013

55. Bienále v Benátkách *Il Palazzo Enciclopedico* 2013

Krištof Kintera *Výsledky analýzy*, Galerie Městské knihovny, Praha 2013

Pražské Quadriennale *Intersection: Intimacy and Spectacle* 2011

Jeppe Hein *Sense City*, Aarhus Kunstmuseum 2009/10

Roční výstavy, organizované v rámci festivalu *Čtyři dny v pohybu*, který vždy vyhledává nové netradiční lokace pro vystavování a inscenování.

Součástí mého výzkumu bylo také zhlédnutí divadelních představení, ve kterých jsem objevoval či systematicky sledoval nové tendence ve scénografické tvorbě a její vztah k tvorbě scénografické instalace. Z hlediska „kukátkového“ divadla považuji za důležitou především práci dvojice německých autorů, scénografky Anny Viebrock s režisérem Christopherem Martalerem. V

českém kontextu jsou to dvojice, scénograf Marek Cpin a režisér Jan Mikulášek. Jejich práce je významná mimo jiné tím, že na jevišti „instalují“ jeden, často neměnitelný realistický prostor-interiér (*Na větrné hůrce*, 2010). Další pozoruhodná inscenace je *Král Lear* (2011) v režii Jana Nebeského a výpravy Jany Prekové, ve které je na jevišti během divadelního představení v rámci scénografie vložena reálná výstava a vernisáž. Inscenace výtvarníků Philippe Quesene (*L'effet de Serge*, 2007) a Miet Warlop (*Springville*, 2009) považuji za zásadní, pokud jde o pojem instalace v divadle, protože ovlivňují scénografickou estetiku prostory galerií a ateliérů. Skupiny Punchdrunk (*The Downed Man: A Hollywood Fable*, 2013) a Signa (*Wir Hunde/Us Dogs*, 2016) pracují s imerzivním divadlem, a tím jsou přínosným zdrojem informací o tom, jak scénografie funguje v takovém typu inscenací. *Situation Rooms* (2013) je projektem skupiny *Rimini Protokoll*, která nejčastěji pracuje s kombinací různých medií a instalací. V tomto projektu zcela jasně dochází k tvorbě scénografické instalace bez performerů, ve které se sám divák stává aktérem anebo nositelem příběhu.

Metoda výzkumu

V disertační práci kladu důraz na empirický přístup. Na základě vlastní umělecké práce jsem došel k nutnosti specifikovat pojem *scénografická instalace*. Tento fenomén prostorové tvorby jsem objevoval u jiných autorů průběžně se svou vlastní praxí. Na základě analýz a komparací představení, návštěvami výstav a muzeí jsem došel k názoru, že moje tvorba vzniká paralelně vedle této vývojové linie, a to na hranici disciplín divadla a výtvarného umění.

Věnoval jsem se výzkumu koncepce a konvence galerijních, muzejních a divadelních prostorů, a to ne jenom z pohledu tvůrce, ale také z pohledu diváka. Na začátku jsem si ujasnil pole výzkumu z hlediska prostoru na tři okruhy. Budu o nich uvažovat jako o geometrických prostorech³ anebo primárních prostorech:

3

„Geometrickým prostorem“ Erika Fischer-Lichte v knize *Estetika performativity* nazývá prostor, který má své nehybatelné jasné dimenze, ve kterém vzniká a zaniká performativní prostor, prostor tvořený inscenací. Takové tvrzení jsem používal i na jiné prostory, ve kterých dochází ke vzniku dalších prostorů, jako například v galeriích, muzeích anebo ve veřejném prostoru.

I. Divadelní prostory - jeviště a hlediště

II. Výstavní prostory galerie a muzea

III. Veřejné, urbánní prostory

V těchto třech kategoriích jsem zkoumal prostorovou tvorbu a vznik nových prostorů anebo vložených prostorů z pohledu:

- Scénografie

- Instalace a expozice

- Umělecké intervence ve veřejném prostoru a současná tvorba pomníku

Na základě vlastních autorských projektů (*In S(p)ite Of Fire, Pergamon Set, Pokoj* a *You Are Unique, You Do Not Exist!*) a projektů, na kterých jsem se podílel jako scénograf, jsem došel k dalším třem okruhům výzkumu, podle kterých jsem zkoumal tvorbu scénografické instalace.

I. Rekontextualizace prostoru – proměna prostoru skrze uměleckou intervenci – instalaci, site specific a environmentální divadlo. Tento okruh se obzvlášť týká paměti místa.

II. Přemístování – fenomén přemístování objektů, artefaktů anebo prostorů z jednoho bodu do druhého. Týká se především muzeí a galerií. Proto jsem zkoumal, jaký je vztah scénografické instalace ve výstavních prostorách.

III. Simulace – Prostorová simulace jako princip scénografické tvorby: kopie existujících prostorů anebo simulace jiných. Zkoumal jsem „ponoření“ diváka do umělé reality pomocí scénografické instalace v imerzivním divadle. Zabýval jsem se simulací jako scénografickým konceptem na jevišti, v galerii a muzeu.

1. Prostor jako médium

Jsou prostory, které člověk přímo vytváří za účelem, abychom se v určitém čase a místě potkali a sdíleli spolu informace, jež potřebujeme mezi sebou sdílet. Praveké malby v jeskyni a pozůstatky chrámů starých civilizací svědčí o tom, že lidská touha vytvořit takový zvláštní prostor existovala odjakživa. Všechna náboženství počítala s tím, že víru neudrží jenom slovo a text, které mohou být přeneseny kamkoliv a kdykoliv, ale že ji udržují také místa vybudovaná anebo označená pro bohoslužbu. Náboženské chrámy anebo veřejné prostory jsou často tvořeny za účelem vzbudit konkrétní emoci anebo příběh, proto některé prostory mají obzvlášť scénický potenciál. V novodobé historii definuje Otakar Novotný ve své publikaci *O architektuře* z roku 1959 chrámový prostor takto: *"Pro vytváření i chápání prostorů používá člověk atributů optických (hlavní a vedlejší pohledy se všemi průhledy, změny geometrie tvarů i perspektivního působení), akustických (dobrá či špatná slyšitelnost v prostoru), pohybových v rozličných směrech (podle komunikačních potřeb) a konečně syntetických výstupů plynoucích ze smyslu rovnováhy a harmonie"*.⁴

Spojování žánru a médií, to, čím se divadelní scénografie anebo instalace jasně zabývá, můžeme najít ve spoustě staveb a urbanistických plánech minulých dob. Americký teatrolog Arnold Aronson ve svých esejích o scénografii zmiňuje, že: *„například sklo v oknech katedrály nám však připomíná, že v historii se různá média úspěšně kombinovala."*⁵ Světelné „projekce“ rozzářených vitráží za slunečného dne spojovaly architekturu, malbu a sochy do jedinečného prostorového zážitku.

Podle Aronsona architektura Michelangela a Borrominiho obsahuje výrazný scénografický potenciál:

„Tito umělci zejména ve svých kostelech, piazzách a veřejných plastikách vtahovali lidi (rozuměj diváky) do příslušného prostoru a pečlivě je prováděli

4

NOVOTNÝ, Otakar. *O architektuře*, Nakladatelství československých výtvarných umělců, Praha, 1959

5

ARONSON, Arnold. *Pohled do propasti: Eseje o scénografii*, Divadelní ústav, Praha 2007, s.110

*příběhem, který se před nimi rozvíjel a probouzel dramatické pocity překvapení, úžasu a strachu*⁶.

Ve svých eseích jako příklad popisuje Michelangelův manýristický design předsálí knihovny – Biblioteca Laurenziana ve Florencii:

*V tomto uzavřeném vestibulu Michelangelo rozrušil vládnoucí klasicistická dogmata, a na konec proslavil cestu a vstup do knihovny více než knihovnu samu...schodiště samo („jako zlý sen“, slova historika H. W. Jansona) připadá, že se jako láva řítí dolů, odpuzujíc každého, kdo by po něm chtěl vystoupit, a pak tu ovšem jsou ty strašidelné černé niky, jejichž temné rámy přitahují pozornost ke své prázdnotě...Michelangelo vytvořil strašidelný jevištní prostor, jakési architektonické drama přechodu, jímž návštěvníci sbírky musejí na své cestě z veřejného světa města do soukromého světa mediceských knih a rukopisů projít*⁷(obr. 1).

Schody jako dynamický architektonický prvek jsou častým motivem scénografické tvorby v divadle. Toto rozčleňování, rytmizování prostoru na jevišti začal jako první používat Adolph Appia (1862–1928). Příkladem je scéna pro inscenaci *Orpheus und Eurydice* v Hallerau 1912 (obr. 2), kterou realizoval ve spolupráci s Émilem Dalcrozem, tvůrcem „eurytmiky“.⁸ Josef Svoboda (1920–2002) je dalším scénografem, který často používal monumentální efekt „valících“ se schodů na jevišti. Dalším jeho významným dílem je scéna pro inscenaci *Oidipus vladař* (obr. 3), Státní opera Praha (1963).

Dílo sochaře Gianolorenza Berniniho (1598-1680) *Extáze sv. Terezie* v katedrále *Santa Maria della Vittoria* v Římě je tentokrát příkladem sochařské tvorby, která má silný scénický potenciál (obr. 4). Dílo bylo vytvořené v letech 1645 až 1652 pro rodinnou kapli kardinála Frederiga Cornara. V textu *Scéničnost a divadelnost* (v knize *Obraz a příběh*) poukazuje prof. Jaroslav Vostrý na to, že nejde jenom o pouhé skvostné sochařské dílo, ale o *scénickou - barokní*

6

ARONSON, Arnold. *Pohled do propasti: Eseje o scénografii*, Divadelní ústav, Praha 2007, s. 218

7

Tamtéž, s. 219

8

BROCKETT, Oscar G. *Dějiny divadla*, Lidové noviny, Praha 1999, s. 544

*kompozici, která ukazuje na schopnost zobrazujícího umění přesahovat materiálním směrem k duchovnímu a reálné k symbolickému až mystickému... V Berniniho kompozici, neodmyslitelné od barokní tendence ke gesamt-kunstwerku – jak teprve mnohem později, ale v rámci dané tradice nazýval Richard Wagner, jako by splývalo sochařství, malířství a architektura.*⁹ Kompozice dvou postav, anděla a sv. Terezy, je zakomponovaná mezi sloupy, které ji rámuje. Bočně od hlavní kompozice jsou vybudované lóže a sousoší postav, které se na výjev dívají, jako kdyby šlo o divadelní scénu. Dalším a možná nejpůsobivější je světelná kompozice. Jde o přirozené světlo, které skrze schovaný otvor rozsvěcuje kovové paprsky, které jsou součástí plastiky v zadním plánu. Socha, prostor a světlo tvoří jednotu. *Smyslné se stává analogií duchovního.*¹⁰ Scénický potenciál prostoru v barokním umění můžeme nalézt všude, ne jenom v sakrálních objektech. Je to epocha s výjimečným smyslem pro scénování¹¹ a zálibu v iluzionismu, které známe především z nástěnné malby. Zdá se mi, že dnes, někteří současnými umělci pracují s prostorem, světlem a jinými médii tak, že vytvářejí speciální atmosféru v prostoru, která komunikuje s divákem jako umělecké dílo. Příkladem jsou instalace Olafura Eliassona (obr. 5) anebo Jamese Turella (obr. 6).

Proto se v této kapitole pokusím naznačit několik prostorových konstelací, ve kterých jsem si všiml, že jde o tu interdisciplinární tvorbu, která mne vedla definovat scénografickou instalací.

9

VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav a VOSTRÝ, Jaroslav. *Obraz a příběh: Scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění*, KANT, Praha 2008, s. 276

10

BELL, Julian. *Zrcadlo světa: nové dějiny umění*, ARGO, Praha 2010, s. 241

11

VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav a VOSTRÝ, Jaroslav. *Obraz a příběh: Scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění*, KANT, Praha 2008, s. 19

1.1. Instalace ve scénografické tvorbě

Scénografie jako termín má své kořeny v antickém divadle jako *skénographia, umění zdobit divadlo a dekorační malba jako výsledek této techniky*.¹² Scénografie se zatím dále rozvíjela během staletí a měnila se stejně jako divadlo samotné. Klasická scénografie si během 20. století vybudovala jasné prostorové konvence ve vztahu s prostorem, ve kterém vzniká, tedy jevištěm.

Vztah scénografie s jevištěm Albert Pražák nazývá jako *prostorový dualismus* a popisuje ho těmito slovy: „*prostorový dualismus spočívá v koexistenci dvou kvalitativně odlišných prostorů v jednom celku a v sobě navzájem a ve společném fungování obou částí prostorové skladby současně.*“¹³

Takže, na jedné straně máme: jeviště jako primární prostor, anebo podle teoretičky Eriky Fischer-Lichte „*geometrický prostor*“, a pak „*kvalitativně odlišný*“, jak naznačuje Albert Pražák, ten druhý, vložený prostor, tvořený scénografií.

Tmu považuji za základní konvenci, kterou si během století jeviště a divadlo celkově osvojilo. Dnes je jeviště především černým prostorem, k čemuž postupně přispělo několik typů divadel: už zmíněné kukátkové divadlo a rámování jeviště portálem, práce se divadelním svícením, a nakonec vznik *black boxu* v 60. letech 20. století¹⁴. Na stropě je většinou zavěšená světelná technologie, která umožňuje provádět různé světelné změny. Skoro každé

12

PAVIS, Patrice Divadelní slovník, Divadelní ústav Praha 2003, s. 371

13

PRAŽÁK, Albert. Interpretace scénografického prostoru, ISV nakladatelství, Praha 2003, s. 70

14

Blak box je termín, který označuje specifický druh prostoru divadelní architektury, který se objevil v experimentálním divadle 60. a 70. let 20. století. Většinou šlo o jednoduchý prostor s nevýraznými stěnami a podlahou. Jeho jednoduchost umožňuje variabilitu scény a hledíště. Prostor pro hraní není fixní, stejně jako prostorový vztah mezi divákem a hercem. LOTKER, Sodja, ČERNÁ, Martina. *Intersection: Intimacy and spectacle*, Arts and Theatre Institute, Prague 2011, s. 93

jeviště má černé sametové vykrytí, které dokáže z prostoru udělat ideální tmu¹⁵. Tahy, točna, propadla a jevištní vozy umožňují pohyb a proměnu dekorací na scéně. Existují úvahy, že jeviště je neutrální nebo prázdný prostor, který poskytuje to nejadekvátnější prostředí pro vznik toho druhého, vloženého prostoru. Ale otázkou je: zda prázdný anebo neutrální prostor existuje? Jestli je jeviště, „plné tmy“, prázdným prostorem a adekvátním neutrálním prostorem?

Hledání odpovědí na tyto otázky a vůbec nastolení „konfliktu“ mezi *geometrickým prostorem a vloženým prostorem* mě vedly k úvahám o instalaci ve scénografii. Tím mám na mysli příklady, ve kterých scénografie jako kdyby se chtěla distancovat od uvedených prostorových parametrů jevištní technologie, a používá principy, které jsou vlastní výtvarné instalaci. Na jevišti vznikají statické scény, jako kdyby šlo o instalaci, anebo scénografie, které specificky pracují se světlem a reálnými předměty na jevišti.

Podle Jana Císaře instalaci v rámci scénografie lze označit jako: *„tendance, které čím dále tím více využívaly prostředků vizualizace a uvolňovaly tak neobyčejné kvality, jež tkví v předmětnosti (...), a jimiž disponuje veliká část materiálů, které tuto vizuálnost v divadle vytvářejí. Jednotlivé reálné předměty jsou umístěny do prostoru tak, aby doslova ‚vystavovaly‘ svou předmětnost, svou ‚vizuálně‘ vnímatelnou fakticitu.“*¹⁶

Patrice Pavis odpovídá na otázku, proč divadelníky přitahuje instalace? A konstatuje:

„V dnešní době výstav a všeobecně rozšířené muzeografie umění se režiséři a scénografové mnohdy domnívají, že mohou svá díla takřkajíc libovolně

15

Dokonce si můžeme všimnout, že to ovlivňuje i adaptaci nedivadelních prostorů na divadelní. Příkladem v českém prostředí jsou *La Fabrica* anebo *Meet Factory*. I když původně jsou to industriální budovy, jejich scéna se stejně přizpůsobuje parametrům *black box* a stěny a podlaha se natírají černou barvou. Na strop se přidělávají světelné rampy a konstrukce, která umožňuje vykrytí černým sametem (buď používání horizontu anebo systému šal a sufit). Existují i výjimky, ve kterých se původní vzhled prostoru ponechává. Významným příkladem je rekonstrukce divadla Theatre des Bouffes du Nord v Paříži. V českém kontextu je zajímavým příkladem nová scéna v Holešovicke tržnici na Jatkách.

16

CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV, Praha 2000, s. 25

*vystavovat, ‚zavěsit a zas sundat‘, vytvořit a ihned zas zrušit uspořádání jeviště a hlediště, a zůstat přitom pány divákova prchavého pohledu.*¹⁷

1. 1. 1. Instalace realistických interiérů na jevišti

Německá scénografka Anna Viebrock (nar. 1951) a režisér Christop Marthaler (nar. 1951), jsou tvůrčí dvojicí, která ve svých inscenacích, dá se říct, že doslova ignorují jeviště jako černý prostor. V jejich inscenacích můžeme vidět scénografii, která vyplňuje jevištní prostor ze všech stran. Jsou to většinou interiéry, které působí dojmem, jako kdyby byly přeneseny z reálného prostředí a instalovány na jeviště (obr. 7). Jevištní technologie, jako například tahy, většinou slouží ne jako systém pro rychlou změnu kulis/dekorací, ale jako technologie, která umožňuje stavbu statických elementů scénografie. Především jde o stavbu stropu, který většinou v rámci jiných realistických přístupů ve scénografii byl vynechán jako zbytečný element, který překáží divadelnímu svícení. Scénografie Anne Viebrock je odlišná od běžného divadelního svícení a vkládá jiný přístup svícení, jenž počítá se světelnými zdroji, které se stávají součástí scénografie, součástí vybudovaného interiéru (obr. 8). Svítí se především lustry a ne skrytými reflektory, které patří jevištní technologii. Její scénografie se stává dalším geometrickým prostorem vloženým do už existujícího geometrického prostoru jeviště. Dochází ke konfliktu, ve kterém scénografie popírá prostorovou koexistenci s prostorem jeviště, a tím pádem její práci činí specifickou.

Zkušenost s takovým prostorovým útvarem jsem učinil při realizaci scénografie pro muzikál *Dobře placená procházka* v Západočeském divadle v Chebu (2012). Postavil jsem na jevišti obývací pokoj a koupelnu (obr. 9).

Během práce, jsem objevil další prostorové konvence, které optika kukátkového jeviště požaduje. Aby divák viděl hereckou akci na jevišti, scénograf hledá takovou pozici kulis, aby nevznikaly tzv. „mrtvé body“, ve kterých se z určitých úhlů pohledu ztrácí viditelnost herce. Boční stěny, které v současné architektuře interiéru většinou mají pravý úhel, často bývají na jevišti zešíkmené směrem do středu kvůli viditelnosti z lóží.

17

PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Divadelní ústav Praha 2003, s. 204

Dalším důležitým aspektem scénografické práce je, aby umožňovala dramatické svícení, tedy svícení z mnoha stran. Strop jako součást jakéhokoliv interiéru bývá vynechaný, protože překáží jednak svícení a jednak pohledu na jeviště z balkonů. Zásadní architektonická skladba interiéru na jevišti bývá tak ve své podstatě narušena. Tyto požadavky ovšem v případě interiéru výrazně stylizují zobrazovanou skutečnost. Stěny odpojené od stropu a navíc různě zešikmené vyvolávají spíše dojem seskupených paravánů, a tím se stávají právě „falešnými“ kulisami, tím, co se v dnešní době divadlu nejvíce vytýká.

I přes takhle určená pravidla a konvence jsem se rozhodl pro tuto inscenaci vybudovat obývací pokoj na jevišti tak, aby byly zachované jeho reálné proporce. Fyzicky chyběla jenom čtvrtá stěna, která by bránila pohledu na pokoj z hledišť. Uzavření prostoru stropem obohatilo inscenaci i o významový rozměr. Obraz pokoje, který byl zarámován ze všech stran, a to i ze shora, umocňoval hereckou akci uvnitř. Dalo by se říci, že drama nebo zoufalství, které řešily postavy muzikálu, vyznívalo v uzavřeného prostoru mnohem dramatičtěji. Využití stropu, zdánlivě kulisy navíc, paradoxně zeslabilo dojem pozadí ostatních stěn a „kulisovosti“ a podpořilo dojem prostoru pokoje.

V českém kontextu v oblasti instalace statické scénografie na jevišti je především pozoruhodná práce režiséra Jana Mikuláška a scénografa Marka Cpina. Jejich prostorové řešení pro dramatisaci románu *Na Větrné hůrce* (2012) používá jeden základní prostor, kopii zkušebny divadla v Dlouhé, ve které inscenátoři začali hru zkoušet (obr. 10). „Prázdný prostor“ zkušebny s velkým zrcadlem na boční stěně, parketem, dvěma vstupními dveřmi a instalačními trubkami na stropě, klasický vzhled zkušebny jakéhokoliv divadla. Ten samý princip se rozvíjel i v jiných představeních, ve kterých to vypadalo, jako kdyby chyběla jen ta čtvrtá stěna. Příkladem jsou představení: *Požitkáři*, *Europeana*, *Hamlet* a *Posedlost*.

Mohu jasně konstatovat, že na přelomu 20. a 21. století začaly vznikat instalace realistických interiérů, které zachovávají své architektonické parametry a minimálně se přizpůsobují viditelnosti z hledišť a možnostem divadelního svícení uvnitř scény.

1. 1. 2. Prostředí jako kontext

Od scénografie se často vyžaduje, aby na jevišti vytvářela iluzi konkrétních prostředí, ve kterých se hra odehrává, tedy to, co je napsané v scénických poznámkách. Tento přístup je dnes dávno překonán. Patrice Pavis ve svém slovníku naznačuje: „*Divadelní scéna odmítá hrát roli pouhého ‚statisty‘, podřízeného prvotnímu, určujícímu, dramatickému textu, nemá být pokládána za pouhé zhmotnění scénických poznámek.*¹⁸

I když je tento přístup překonán, stejně jsou dnes scénografie, které vytvářejí na jevišti prostředí zcela realisticky. Tento přístup mne zaujal z hlediska toho, že nejde jenom o zhmotnění scénických poznámek, jak tvrdí Pavis, ale že vznikají ze zcela jiných důvodů. Podle mého názoru jde o kontextualizaci jeviště jako „prázdného“ nebo neutrálního prostoru. Stavbou realistických interiérů jako konkrétních prostředí scénograf spolu s inscenačním týmem uvádí hru do určitého kontextu. *Macbeth* se odehrává v kuchyni, *Hamlet* v obývacím pokoji a tak dále. Obzvlášť mne zaujal režijně-scénický přístup, který nepracuje s náznakovostí, jež pomocí divákovy imaginace dokáže určit konkrétní prostředí, ale naproti tomu vytváří zcela reálné a statické jedno konkrétní prostředí. Scénografie se stává zdánlivě statickou instalací na jevišti. Slovo a herecká akce stejně dokáže i takový prostor rozehrát a vytvářet i jiné prostředí než to, na které realismus poukazuje.

V inscenaci *Král jelenem*¹⁹ (Západočeské divadlo Cheb 2015) scénografie vytvořila na jevišti iluzivní prostor (interiér hospody), která neodpovídala scénickým poznámkám (obr. 11). Byl to vložený prostor, který vznikl v rámci dramaturgické interpretace s režisérem Zdeňkem Bartošem. Předepsané lokace jako palác, před palácem, les a náměstí, které hra předepisovala, byly naznačovány textem nebo hereckou akcí. Herec tím pádem měl za úkol rozhrávat jednotlivé objekty (reálné předměty, které patřily interiéru hospody) a dával divákům jasné indicie o proměně prostředí, které hra vyžadovala.

18

PAVIS, Patrice *Divadelní slovník*, Divadelní ústav Praha 2003, s. 371

19

O scénografickém konceptu, budu se více zmiňovat v kapitole *Prostorová simulace reality*

Napomáhaly v tom světelné změny a také několik objektů, které se na scéně vyskytovaly jenom jako znak jiného prostředí: dřevěný posed jako znak lesa (obr. 12).

Paradoxně taková scénografie dokáže fungovat stejně jako prázdné jeviště. Její statická, která neilustruje předepsané prostředí, stejně jako scéna bez kulis dovoluje plynulý průběh děje (bez zástojů, čekání na velké změny dekoru používáním jevištní technologie), které vzniká hereckou akcí anebo slovem, jak to známe ještě z alžbětinského divadla²⁰. Ale to, co ji odlišuje od inscenování na prázdném jevišti je to, že má schopnost hru zasadit do určitého kontextu, prostorovou interpretací.

Další zkušenost, kdy scénografie pracovala s neměnným prostředím na jevišti, je projekt *Epos o Gilgamešovi / Dido a Aeneas* v režii Jiří Heřmana (Janáčkovovo divadlo v Brně, 2016) které v rámci jednoho večera uvedlo dvě opery. Scénografií pro tyto projekty se stala realistické ztvárnění monumentální haly (obr. 13). Samotný funkcionalistický interiér určil proporci jeviště a uzavíral ho ze všech stran. Nahoře byl prostor uzavřen proskleným stropem až k nejvyššímu bodu viditelnosti, boční stěny lícovaly boky portálu, a zadní stěna uzavírala přední jeviště (občas byly vidět průhledy do zadního jeviště, které bylo pojato jako paluba lodi). K interiéru haly patřily schody, které vedly k patru, v němž byly umístěny dveře, vchody do hotelových pokojů, po pravé straně kavárna. Interiér byl inspirován funkcionalistickou architekturou, obzvlášť zřetelné to bylo u designu zábradlí (inspirace zábradlím Veletržního paláce v Praze). Dokonce i orchestřiště (z viditelné strany naproti divákům) bylo obloženo bílými deskami a tím pádem ho to sjednocovalo s prostorem samotné scény.

Plavba velkou lodí do neznáma se stala ústředním motivem celé inscenace, jak *Eposu o Gilgamešovi* tak *Dido a Aeneas*. Takto naplněné a obestavěné jeviště ze všech stran utvářelo iluzi haly na lodi s ústředním prostorem pro sbor

20

Peter Brook v knize *Prázdný prostor* konstatuje: *...že scéna bez kulis dává alžbětinskému divadlu jednu z největších výsad svobody. V Anglii alespoň byly všechny inscenace poznamenány objevem, že Shakespearovy hry jsou psány tak, aby se hrály bez přerušování, že jejich kinetická struktura a přerývané krátké scény, prolínání hlavního děje stříhem dějů vedlejších, je součástí celkového tvaru. Ten tvar se zjevuje pouze dynamicky, tj. při narušovaném sledu těchto scén. Jinak se jejich účín a síla zmenšuje, jako kdybychom promítali film a mezi každý kotouč vsunuli přestávku a hudební mezihru.*" BROOK, Peter, *Prázdný prostor*, Panorama, Praha 1988, s. 120

a sólisty. Sbor za pomoci jedné rekvizity (spadlým okenním deskám ze stropu) dával statické scénografii dynamiku (obr. 14). Rozehrávání většího množství stejných rekvizit používal režisér Jiří Heřman častěji, jako například v inscenaci *Bludný Holanďan*.

1.1.3. Vliv výtvarného umění na scénografii

Popření jeviště jako černé krabice ukázaly divadelní projekty výtvarníků, kteří se stali ne jenom scénografy, ale i režiséry. Ti aplikují své zkušenosti z výtvarného umění, vystavování a práce v ateliéru, čímž přispěli k jiné estetice na jevišti a proměnili i funkci scénografie. Uvedu práci francouzského výtvarníka Philippe Quesnea (nar. 1970) a belgické výtvarnice Miet Warlop (nar. 1978). Oba tito výtvarníci pracují na jevišti s estetikou bílé stěny a vzhled ateliéru anebo výstavních prostorů.

Philippe Quesne založil skupinu *Vivarium studio* s kterou tvoří svá autorská díla.²¹ Jeden z jejích důležitých projektů *L'effet de Serge* (2007) jsem měl příležitost vidět v Bruselu. Děj se odehrává v ateliéru hlavního protagonisty, který se jmenuje Serge. Scéna je statická, bílá místnost, jeho ateliér (obr. 15). Prostor je nasvícený ze stropu bílými zářivkami. Kromě zářivek, jež fungují jako světelný zdroj, který se rozsvěcuje a zhasíná vypínačem, Philippe používal další světla, jako například laserové projekce anebo světlo auta, reflektory a blinkry (obr. 16). V rámci jeho představení není zapojená žádná jevištní technologie, Quesne je záměrně nepoužívá a objevuje nové možnosti inscenování na jevišti. Jeviště používá jenom jako prostor, do kterého je instalovaný jeho vložený, zarámovaný svět.

Na rozdíl od Quesnea, který performativní prostor rozsvěcuje a hlediště s diváky nechává ve tmě, jak je to běžné, Miet Warlop jde o krok dál. Ona se tmy jako konvence, kterou divadlo odděluje hlediště a jeviště, vzdává doslova, jako

21

V rámci dílny, kterou Philippe Quesne vedl na PQ 2015, mluvil o své fascinaci terapií, podle kterého pojmenoval i svoji divadelní skupinu *Vivarium studio*. *Vivarium* jako prostor pro chov zvířat, který je tak upraven, aby se co nejvíce podobalo přirozenému prostředí. Naznačoval souvislosti mezi tvorbou scénografie jako modelem světa a terapií nebo akvárií.

například u představení *Springville* (2009)²². Do divadelního sálu byly na strop zavěšeny zářivky, jaké známe z ateliérů anebo kanceláří, které vydávají difúzní a přehledné svícení. Světlo neodděluje scénu a jeviště. Diváci vstupují do rozsvíceného divadelního sálu, ve kterém je všechno viditelné. Jediné, co dělí jeviště a hlediště, je elevace. Na první pohled to vypadá, jako kdyby všechno už bylo prozrazeno a že nás nic nemůže překvapit. Ale i přesto způsobem, jak pracuje s materiálem a objekty, Milet rozvíjí děj, představení dýchá zvláštní poetikou absurdních situací (obr. 17). Světlo, které naznačuje začátek a konec představení, je vynechané a zaměněné za konstantní světlo, tedy to, co je přirozená věc při návštěvě jakékoliv výstavy nebo ateliéru.

Dalším příkladem, ve kterém galerie a fenomén vystavování ovlivňuje scénografickou tvorbu, je inscenace *Král Lear* W. Shakespeara v režii Jana Nebeského a scénografky Jany Prekové v Národním divadle v Praze (2011). Třetí dějství hry inscenátoři usazují do prostředí galerie, kde probíhá „dekadentní“ vernisáž. Na scéně jsou instalovány bílé výstavníkové panely a jako citace je použito hyperrealistické sochy papeže zasaženého meteoritem *La Nona Ora* (*Devátá hodina*) od italského umělce Maurizio Cattelana. Sochu ležícího papeže na jevišti ztvárňuje performer v kostýmu. Vedle odkazu na Cattelanovu sochu a iluze galerie jako prostředí autorský tým na jevišti doslova „instaluje“ herce, kteří hráli krále Leara (David Prachař) a Cordelii (Kateřina Winterová). Herci byli zavěšeni na panelech a jejich role byla nejenom dramatickou postavou, kterou na jevišti ztvárňují, ale také exponátem (obr. 18). Fenomén vystavování se stává způsobem, jak interpretovat i Shakespearovo dílo. Ale autoři tento fenomén rozvíjeli ještě dále. Scénografka Jana Preková a režisér Jan Nebeský přebírají roli kurátorů a do divadelní situace pokaždé umístili reálná díla současných českých umělců²³. Na jeviště se tak dostává artefakt – umělecké dílo, který nepodléhá divadelní iluzi, nezastupuje, nereprezentuje nic jiného než samo sebe. Na jevišti, jsou vystavena umělecká díla jako v galerii, která jsou autorskými uměleckými díly, originály. Znovu se vracím k tvrzení Jana Císaře,

22

Představení jsem měl možnost vidět na hostování v divadle Archa v Praze

23

Jsou to: Michal Pěchouček, Margita Titlová-Ylovsky, Milan Macenauer, Veronika Holcová, Pavla Malinová a Antonín Střížek.

který konstatuje, že: „reálné předměty jsou umístěny do prostoru tak, aby doslova ‚vystavovaly‘ svou předmětnost, svou ‚vizuálně‘ vnímatelnou fakticitu.“

V programu představení byly uvedeny informace o výstavě a umělcích. Každý večer během představení se na jevišti uskutečňuje opravdová vernisáž existujícího umělce, který vystavuje svá „autentická“ díla. Součástí otevření této výstavy byla i performance Tomáše Rullera (která se konala během představení před spuštěnou oponou na proscénium). Ruller na jevišti vystupoval ne jako herec v roli performerera, ale jako umělec-performer, který byl pozván, aby předvedl své dílo na jevišti, jež nebylo řízené režisérem.

V rozhovoru s Janou Prekovou jsem se dozvěděl, že z technických důvodů diváci z hlediště nemohli vstoupit na jeviště a zúčastnit se vernisáže z jiné pozice, než je hlediště. Takové příležitosti se dostalo jenom jednomu diváku, hostu Tomáše Rullera, který byl pozván, aby se na jeviště dostal jako návštěvník vernisáže. Pozvaný host, probíhající představení vnímal jako konceptuální dílo, jež probíhá ve stejný čas jako samotná vernisáž, na kterou byl speciálně pozván. Z jeho úhlu pohledu jeviště stejně jako hlediště bylo reálným prostorem, ve kterém probíhalo představení *Král Lear* s diváky a zároveň vernisáž konkrétního umělce. Zatímco pro diváky v hledišti se on stal *znakem*²⁴, reprezentujícím diváka na jevišti v rámci inscenované vernisáže, protože diváci neznali jeho „rolí“ ani „realitu“, nevěděli, jakým způsobem se on dostal na jeviště, i kdyby to věděli, tak pro diváky nebyl návštěvníkem vernisáže, ale postavou hry. Dochází ke konfrontaci vernisáže vytvořené mimeticky- divadelní akcí a opravdové vernisáže vytvořené instalací skutečných děl.

„Konec představení se tak stal reálnou konceptuální výstavou a zároveň výpovědí o konceptuálním chápání osudů aktérů v příběhu o králi Learovi. Toto pojetí nebylo omezeno jen na prostor. Scéna ale i situace byla konceptuální instalací, performancí popírající dramatické místo čas a naraci (text třetího dějství Krále Leara Nebeský zkoncentroval pouze na recitaci a zpěv).“²⁵

24

Podle Jana Císaře, podle klasické sémiotické terminologie a podle Zichovy teorie, že vše, co vnímáme z jeviště v představení, je znak a jeho význam, označující a označované. CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV, Praha 2000, s. 31

25

Citace z rozhovoru se scénografkou Janou Prekovou

1.2. Instalace jako performativní a narativní prostor

Instalace je na rozdíl od scénografie mnohem mladší médium, které vzniká jako umělecká disciplína teprve ve druhé polovině 20. století. Instalace jako termín byla v oblasti umění poprvé použita v roce 1967. Stalo se to v momentu, když americký umělec Dan Flavin chtěl referovat o své práci s neonem a odmítl používat termín „*environment*“, který mu připadal příliš sociologizující²⁶. Instalace je většinou zkoumána v kontextu výtvarného umění. Pro tuto studii je především zajímavé její napojení na performativní umění a tím pádem i její návaznost na scénografickou instalaci.

Za předchůdce instalace je možné považovat Marcela Duchampa. I když je především známý svými *ready-made* objekty, vystavováním předmětů z reálného života v galerii, Duchamp také proměňoval galerijní prostor jako takový. Jeho intervence v prostoru jsou už dnes považované za instalace.

Pro instalaci *1200 pytlů uhlí* v roce 1937 použil Duchamp strop galerie (obr. 19). Dá se říct, že do té doby se na strop jako na místo pro umístění uměleckého díla zapomínalo. Baroko, které především svou iluzivní malbou posouvalo strop do jiných sfér, bylo dávno pryč. „*S nástupem elektrického osvětlení se strop změnil v jakousi zahradu prorostlou technickým zařízením a modernismus strop prostě ignoroval.*“²⁷

Duchampova instalace pomocí iluzivních metod, které jsou vlastní divadlu a scénografii, dává stropu jinou funkci. V knize *Uvnitř bílé krychle* teoretik Brian O'Doherty píše, že „*Je to jedna z těch laciných hříček, které měl Duchamp tak rád: obrátil galerii vzhůru nohama a postavil diváka na hlavu. Strop je podlaha a podlaha je, aby bylo zcela jasno, strop.*“²⁸ Duchamp zaplnil strop pytli, které takto zavěšené vypadaly jako položené na podlahu, na podlaze galerie instaloval kovový sud s dírkami a uvnitř sudu instaloval rozsvícenou žárovkou. Takhle

26

NOLLERT, Angelika. *Performative Installation*, Smoeck, Gent 2003, s. 11

27

O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*, Tranzit, Praha 2014, s. 60

28

Tamtéž, s. 60

upravený sud znázorňoval lustr na stopě. Tímhle gestem ne jenom že prostor byl obrácen vzhůru nohama, ale také i divák, který pomyslně kráčel stropem. Podle O´Dohertyho jde o „*historicky první událost, kdy se nějakému umělci podařilo obsáhnout celou galerii jedním gestem – a podařilo se mu to v galerii, která byla plná dalších děl.*“²⁹

Na výstavě *First Papers of Surrealism* v New Yorku,³⁰ Duchamp realizoval instalaci pod názvem *Míle provázku* (1942). Jako pavoučí síť, rozmísťuje v galerijním prostoru provázku z podlahy až ke stropu (obr. 20). Síť byla rozprostřena opět v blízkosti děl jiných umělců, maleb, které byly vystaveny na panelech v galerii. Znovu se divák ocitnul v nečekaně uspořádaném prostoru, který musel nějakým způsobem překonat.

*„Obě Duchampova gesta zcela ignorují ostatní umělecká díla ve svém okolí, ze kterých se tak stává pouhá tapeta. Ale jakýkoli protest ze strany ostatních umělců je již předem neplatný – protože útok na jejich díla je maskovaný jako útok na diváky, kteří jsou nuceni zvedat nohy vysoko do vzduchu jako slepice, aby se k dílům dostali a mohli si je prohlédnout. Namísto toho, aby byl provázek jakousi intervencí, čímsi mezi uměním a divákem, stal se postupně sám svým způsobem uměním.“*³¹

Poválečný vývoj sochařství přináší prostorové konstelace, které už s jistotou nazýváme instalacemi. Na začátku šedesátých let teoretikové na tento jev pohlíželi ještě opatrně a sledovali, co se děje na poli sochy v exteriéru. Často ji nazývali „*specific object*“³² - *specifické objekty*. Jednou z důležitých studií je text Rosalindy Krauss *Sochařství v rozšířeném poli* (1979), který se snaží popsat nově vzniklou situaci, specifických objektů, které nebylo možné označit ani za sochy, ani za architekturu, ale něco mezi tím.

29

O´DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Tranzit, Praha 2014, s. 61

30

Tamtéž, s. 63

31

Tamtéž, s. 64

32

NOLLERT, Angelika. *Performative Installation*, Smoeck, Gent 2003, s. 11

*„V posledních deseti letech se za sochu označují poněkud neobvyklé objekty: úzké chodby zakončené televizní obrazovkou; rozměrné fotografie dokumentující pěší výpravu; zrcadla v obyčejné místnosti nastavená do neobyčejných úhlů; pomíjivé čáry v poušti. Zdá se, že nic nemůže dát této směsici různých snažení právo hlásit se k čemukoli, co by mohlo být míněno kategorií sochy, pokud ovšem tato není nadána téměř neomezenou pružností.“*³³

Začaly vznikat první intervence do krajiny. Umělci svá díla zasazovali přímo do krajiny jako její neoddělitelnou součást. Obraz už dávno ztratil svůj rám, socha svůj podstavec.

*„Fetišizace základny dovedla sochu k tomu, že absorbovala podstavec do sebe a odstranila jej ze skutečné prostory: znázorněním samotného materiálu či procesu vzniku socha zachycuje svoji vlastní autonomii.“*³⁴

Mezi umělce, kteří rozvíjeli tento typ tvorby, patřili Robert Irwin, Sol LeWitt, Bruce Nauman, Richard Serra a Christo. Jejich díla v prostoru pracovala se světlem, přírodním či umělým, vznikala často z nalezeného materiálu, anebo naopak aplikovaného, který k původnímu místu nepatří, ale který zas specificky prostoru dával jiné kontexty (obr. 21). Divák kvůli proměně měřítko díla vnímal z úplně jiné pozice, než byl zvyklý pozorovat sochařské dílo. Divák mohl umělecké dílo zhlédnout jako krajinu, kterou spatřil na obzoru, anebo se k němu přibližovat a stát se i jeho součástí. Do percepce díla se zapojilo konkrétní místo a čas. Výtvarné umění se začalo přibližovat divadelnímu aktu, který se nedá jinak pojmout než něco, co se koná teď a tady. Umělci začali pracovat také s fenoménem pomíjivosti ve smyslu entropie, kdy každá sekunda svědčí i o pomíjivosti okamžiku. Umělecké dílo se vzdalo aury věčnosti.

Teoretik modernistického umění Michael Fried ve své studii *Umění a objektovost* ostře kritizoval minimalistické umění, které právě ukazuje, že

33

KRAUSS, Rosalind. *Sochařství v rozšířeném poli*, in: Karel Císař, *Stav věcí*, Dům umění města Brna, Brno 2011, s. 131

34

Tamtéž, s.134

„zkušenost díla existuje v čase“.³⁵ Podle něho umělecké dílo má svou autonomii, existuje mimo divákův pohled v nekonečném čase. Michael Fried naznačuje, že u výtvarného umění „*centrem nebo ohniskem situace musí zůstat objekt, nikoliv pozorovatel, avšak situace patří pozorovateli – je to jeho situace.*“³⁶

„*Protože divadlo má publikum, existuje pro publikum způsobem, kterým jiná umění neexistují; vskutku, toto je více než cokoli jiného to, co modernistická senzibilita shledává nesnesitelným na divadle obecně.*“³⁷

Fried dále ve své studii uvádí, že umělecké dílo, které je závislé na pozorovateli, je bez něj nekompletní³⁸ a že degraduje své hodnoty, protože „*stačí, když je zajímavé*“.³⁹

Michael Fried používá k označení uměleckého hnutí minimalismu termínu „*Literarist Art*“. Tento termín však mimo Frieda žádní jiní autoři nepoužívají. „*Literarist Art*“ bychom mohli ne zcela přesně přeložit jako „doslovné umění“ nebo „umění působící svojí přítomností“. Jak vyplývá z dalšího Friedova textu, tento nový název mu slouží k vytvoření ostřejšího rozdílu mezi určitými díly minimalismu, tedy literaristického umění.

Tyto názory na výtvarné umění ovlivnily i jeho prezentaci. Z galerie se stává bílá krychle, jako „ideální“ typ prostoru pro vystavování umění. Modernistický prostor galerie nejlépe a s lehkou příchutí ironie popisuje Brian O’Doherty v knize *Uvnitř bílé krychle*:

„*Galerie vznikají podle stejně přínosných pravidel jako středověké kostely. Dvnitř nesmí pronikat vnější svět, takže okna jsou obvykle zaslepená. Stěny jsou natřeny na bílo. Strop se stává zdrojem světla. Dřevěná podlaha je buď*

35 Michael Fried, *Umění a objektivost*, Artforum 1967 s. 66

36 Tamtéž, s. 54

37 Tamtéž, s. 63

38 Tamtéž, s. 63

39 Tamtéž, s. 64

nalakovaná, takže klapání podpatků tu zní klinicky čistě, nebo ji pokrývá koberec a kroky jsou naopak neslyšné. ...Umění se může svobodně, jak se říká, „oživit vlastním životem“. Vzniká tak kontext, ve kterém se i ze stojacího popelníku může stát bezmála posvátný předmět právě tak, jako přestane požární hadice v moderní galerii vypadat jako požární hadice a působí spíš jako rafinovaný esteticky hlavolam.“⁴⁰

Galerie se stává místem, ve kterém vzniká jakoby „posvátné bezčasí“. Ideální prostor pro kontemplaci umění. Takové prostorové uspořádání je i dodnes bráno jako nejpřínosnější pro vystavování anebo instalování uměleckého díla, přestože jde vlastně jen o další ustrnulé schéma.

Někteří umělci, tento posvátný bílý chrám neberou jako danou samozřejmost, ale jeho parametry berou do hry.

Michael Asher v roce 1970 v Pomona Art Gallery v Claremontu vytvořil instalaci na míru fyzickému prostoru „do galerie vložil řadu nových stěn a příček, falešný nízký strop, odstranil dveře a nechal prostor 24 hodin volně přístupný.“⁴¹ Takové příklady mne inspirovaly k dalšímu zkoumání konvencí výstavního prostoru, vztahu prostoru a diváka a od nich se odvíjejícího vzniku formy, kterou označuji jako performativní prostor.

1.2.1. Performativní instalace

V dnešní době někteří kurátoři anebo umělci svá díla nazývají performativní instalace. Jsou to díla, které objevují performativní prostor jinak, než je obvyklé v divadelní praxi.

Německá teoretička Angelika Nollert, která tento fenomén zkoumala při organizování pěti výstav, konstatuje, že vznikají umělecká díla, jež používají performativní a interaktivní strategie, které instalaci dávají charakteristickou

40

O' DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*. Tranzit, Praha 2014, s. 16

41

SCHMELZOVÁ, Radoslava a kol. *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*, Akademie múzických umění, Praha 2010

podobu.⁴² Angelika Nollert tvrdí, že jsou to díla, ve kterých dochází ke spojitosti mezi efemérní performativitou a statickou instalací.⁴³

Tento fenomén mne obzvláště zaujal - ne z hlediska instalace jako prostoru s aktérem - performerem, ale z hlediska prostoru - instalace a diváka. Kladu si otázku, jakým způsobem samotný prostor pro diváka dokáže být performativní? Divadelní teoretička Erika Fisher vysvětluje performativnost prostoru přes jeho atmosférický potenciál. Podle ní „divák si v atmosférických prostorech uvědomuje svou vlastní tělesnost, a to specifickým způsobem. Vnímá sám sebe jako živý organismus v interakci se svým okolím. Atmosféra proniká tělem a narušuje jeho hranice.“⁴⁴ Instalace, které dokážou vyvolat speciální atmosféru v prostoru, zapojují diváka bez interaktivních nebo performativních strategií pomocí performerů, prostor to dokáže sám.

Instalace dánského umělce Olafura Eliassona (nar. 1967) jsou jediným příkladem toho fenoménu, který znám. Eliasson často pracuje se světlem a taky s organickými materiály, vodou, zemí nebo kameny. Využívá i různé optické klamy. Jeho díla obsahují velké spektrum hravosti od primitivních efektů odrazů vodní hladiny až k používání sofistikované světelné technologie. Jedním z jeho významných projektů je instalace pod názvem *The Weather Project*, 2003 (Projekt Počasí) v *Tate Modern* galerii v Londýně (obr. 5). Eliasson v galerii (Turbine Hal) instaluje obrovské světelné těleso připomínající slunce. Strop je obložen zrcadly a odráží podlahu hale. Divák je vystaven prostoru, v němž dominuje silné světlo, zářící objekt, který celému prostoru dává silnou atmosféru. I když jde o zcela statickou instalaci, stejně je člověk uvržen do prostoru, ve kterém vládne silná atmosféra „instalovaná“ světlem a reflektující plochou zrcadla, v níž se i on sám odráží.

42

NOLLERT, Angelika. *Performative Installation*, Smoeck, Gent 2003, s. 4

43

„...specific nature of the link between ephemeral performativity and static installation.“ NOLLERT, Angelika. *Performative Installation*, Smoeck, Gent 2003, s. 8

44

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*, Na konáři, Mníšek pod Brdy 2011, s. 172

Na rozdíl od téhle instalace v projektu *Rour Uncertain Shadow (Colour)*, 2010 Eliasson více zapojuje pohyb diváků. Po vstupu do místnosti návštěvníci svou přítomností blokují světelný zdroj a tím pádem odrážejí barevné stíny na bílé stěně galerie (obr. 23). Diváci do místnosti svým pohybem ovlivňují projekci stínu - barevného spektra.⁴⁵

Krištof Kintera (nar. 1973) v rámci své výstavy *Výsledky analýzy* (2012) v galerii Městské knihovny v Praze pracuje specifickým způsobem s atmosférou celé výstavy, ve které jsou konfrontovány vystavené artefakty a diváci. Hned na samém začátku si pohrává se zkušeností diváka v galerii. Instaluje skutečné potraviny do regálu, proměňuje očekávanou galerijní pokladnu na jiný a nečekaný prostor *Večerky* (obr. 24). Divák si u vstupu kupuje lístek na výstavu anebo katalog hned vedle regálu, kde jsou vystavené žvýkačky anebo chipsy, které si také jako občerstvení může zakoupit. V galerii se může jíst anebo pít, což jindy je zcela vyloučené kvůli ochraně exponátů. Pracovnice galerie se stává prodavačkou z *Večerky*. Instalace *Večerky* kromě toho, že ji můžeme považovat za uměleckou instalaci, je zároveň opravdovým fungujícím „obchodem“.

Dále Kintera vytváří zvláštní napětí v galerijním prostoru tak, že navozuje pocit, že nějakého důvodu není v provozu. Statické stropní osvětlení mění za občasně poblikávání zářivek. Dokonce na některých místech nechává vstupovat proměnlivé denní světlo. Na stěnách jsou vidět hřebíky anebo stopy z instalace předešlé výstavy. Někde je vidět odhalené konstrukce stěn, které nepatří k architektuře budovy, ale jde o provizorní příčky pro oddělování prostorů. Jejich přiznaná konstrukce připomíná divadelní kulisu a celý sál scénografii anebo fiktivní scénu, v němž „vystupují“ jeho vystavená díla (obr. 24). Hranice mezi exponátem a samotným transformovaným galerijním prostorem není vždy zřetelně jasná.

Na rozdíl do Kintery, dánský umělec Jeppe Hein (nar. 1974) rozehrává galerijní prostor nejčastěji používáním kinetiky. Dává do pohybu architektonické prvky galerie. Divák vstupuje na první pohled do prázdného prostoru a pak brzy zjistí, že se ocitnul v neustále proměnlivém prostoru, ve kterém se stěny anebo jiný mobiliář galerie hýbají (obr. 26). Divák musí s prostorem spolupracovat v

45

Více o projektu se dá dohledat v katalogu výstavy Olafur Eliasson: *Baroque Baroque*, Winter Palace of Prince Savoy, Viena 2016

neustálé interakci, kdy se mění proporce prostoru vzdáleností pohyblivých stěn jako na příklad v projektech *Changing Space* (2003). Hein sám naznačuje, co je pro jeho práci důležité: „Pro mne je hodně důležitá funkce uměleckého díla... které má komunikovat s prostorem a divákem, aby došlo k interakci mezi uměleckou prací a divákem a vedlo k zahájení dialogu mezi sebou.“⁴⁶ Autorka textu *Invisible Moving Wall*, Alice Sanger popisuje Heinovu práci jako „subtilní kritiku konvenčně statického prostředí, ve kterém jsou umělecké předměty obecně viděny.“⁴⁷

1.2.2. Narativ a instalace

I když se modernistický přístup ve výtvarném umění snažil narativ z uměleckého díla co nejvíce odstranit, v postmoderního obratu se průběžně vrací.

Ann Landi v článku *Vyprávění ve třech dimenzích: umění instalace dnes* (*Telling Stories in Three Dimensions: Installation art Today*) poukazuje na vztahy mezi narativem a instalací. Podle ní video art anebo video instalace vrací narativ do uměleckého díla. Autorka dále konfrontuje film a nezávislé umění. Video art je na rozdíl od „hollywoodských filmů“ nízkorozpočtové médium, kterým umělci dokážou vyprávět své vlastní příběhy mimo rámec filmového průmyslu i mimo komerci, která je s tím často spjata. Autorka článku dále naznačuje, že dochází ke spojování více médií, že umělci kromě prostoru do svých video-projekcí používají čím dále tím více různé předměty-objekty.

Na stav současného výtvarného umění a narativu poukázalo i samotné 55. bienále v Benátkách s názvem *Il Palazzo Enciclopedico* (2013). Zvolené téma se promítlo do práce mnoha autorů, kteří vyprávěli různé příběhy skrze sbírky a vystavené předměty, které měly encyklopedicko-sběratelský charakter. Podle mého názoru pokud jde o narativní instalaci, bylo nejvýraznější dílo umělce Gilada Ratmana pod názvem *Dílna* (*The Workshop*) v rámci Izraelského pavilonu.

46

Překlad citátu: „Most important for me is the function of an artwork ... it should communicate with space and spectators, make people interact with the work and start a dialogue with each other“, katalog výstavy *Jeppe Heina: Sense City*, Aarhus Kunstmuseum, 2009, s. 141

47

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/hein-invisible-moving-wall-t12757/text-summary>

Dílo je založeno na fiktivní cestě skupiny lidí z Izraele do Benátek. Jejich epická cesta začíná v horách v Izraeli, která je vede přes jeskyně a podzemní chodby přímo do pavilonu v Benátkách. Skupina cestovatelů se dostává přes díru v podlaze, do prázdného prostoru pavilonu, kde založí sochařský ateliér (obr. 27). Z celého Izraelského pavilonu se stává ateliér, ve kterém skupina lidí modeluje z hlíny své autoportréty (obr. 28). V poslední fázi každý ze skupiny nahrává své zvuky a zabodává mikrofon do modelovaných portrétů (obr. 29). Každá socha dostává zvuk - neartikulované hlasy, které na konci DJ mixuje do jedné zvukové stopy. Zvuk chaosu se stává skladbou.

Tenhle příběh je prezentován skrze několik videí. Každá místnost obsahovala jedno video, na kterém je natočená situace, jež se přímo v tom prostoru odehrála. Ale například video na schodišti, naznačovalo prostor jiný. Takže divák, skrze médium videa a prostoru, v pavilonu absolvoval cestu přes izraelské hory a jeskyně do Benátek.

Další prostředek instalace je vystavování předmětů-artefaktů, které reálně byly použity ve videu. Video zobrazuje časosběrný záznam, jak lidé vytvářejí sochařské portréty a ve stejný čas je vidět výsledek. Anebo stojíme v prostoru, kde je před námi vykopaná díra, a zároveň se díváme na video, které nám ukazuje z okamžiky, kdy jí performeři skutečně koupou.

I když jsou natočené situace rozloženy v prostoru lineárně podle příběhu, divák měl stejně možnost se k jednotlivým situacím znovu vracet a samotný příběh vidět v různých časových sekvencích. Na rozdíl od klasického video artu, který stříhem, stejně jako film, vypráví na „jednom místě“ - na jednom plátně příběh, Gilad Ratman každou scénu zasazuje do jiného prostoru galerie. Vzniká narativní prostorová videoinstalace. Divák musí projít celým pavilonem, aby poskládal příběh. Dochází k živé instalaci, jež zapojuje samotný prostor, video dokument a artefakty dohromady.

Na poli videoartu, prostoru a narace jsem měl možnost v roce 2013 v pražské galerii DOX vidět výstavu polského umělce Krzysztofa Wodiczka pod názvem *OUT/INSIDE(RS)*. Kromě jeho obsáhlé tvorby kombinující různá media a technologie, na výstavě bylo možno vidět dokumenty jeho předešlých prací, které pracují s velkoplošnou projekcí a konkrétním místem. Pro výstavu v DOXu Wodiczko připravil nové dílo *Out/Inside(ři)*, ve spolupráci s romskou komunitou

ze Šluknovského výběžku. Autor se v něm věnuje postavení Romů v České republice a konfrontuje tak společenský problém s historickými symboly v podobě hrdinů českých dějin. V galerijním prostoru vystavuje bílé busty významných osob české kultury, jako jsou například Božena Němcová, T. G. Masaryk, Josef Jungmann, Bedřich Smetana a tak dále. Busty jsou vystavené do půlkruhu a před nimi je postavené typické muzejní polstrované křeslo na odpočívání. Z galerijního prostoru se stává jakoby reprezentační síň, galerie významných osobností českého národa (obr. 30). Divák se může posadit jako v muzeu a poslechnout si oživé busty. Do každé busty jsou promítané výpovědi romských dětí o traumatech způsobených projevy rasové nenávisti jejich spoluobčanů (obr. 31). Statické sochy dostávají role, střídavě ožívují a vyprávějí příběhy. Z galerie se stává „muzeum“, které má zase charakter divadelní scény. Je to jeden z příkladů, jak instalace: „...spojuje v sobě vlastnosti sochy, objektů, a divadelní scény, může přinášet poselství o společnosti nebo se stát optickou hrou“.⁴⁸

1.3. Muzeum, expozice a instalace

V rámci svého výzkumu jsem se soustředil na otázku interpretace artefaktů přemístěných z autentického, přírodního prostředí do umělého prostoru muzea. Zaujal mne prostor, jeho konvence a taky fenomén expozic, ve kterých je konfrontován artefakt vytržený z původního kontextu v novém prostoru před divákem. Kniha historika umění Ladislava Kesnera *Muzeum umění v digitální době* je hlavním teoretickým zdrojem, v které popisuje současný stav muzeí a představuje pojem *kontextuální expozice*.⁴⁹

V muzeích stejně jako i v galeriích převažuje modernistický přístup koncipování výstavního prostoru. To znamená, že artefakty a umělecká díla jsou v muzeích vystavované izolovaně, často ve skleněných skříních, anebo na speciálně vyrobených panelech, které respektují určitou vzdálenost mezi

48

CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV, Praha 2000, s. 24

49

KESNER, Ladislav, *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo a Národní galerie, Praha 2000

jednotlivými vystavovanými objekty, sochami anebo malbami. V ideálním provedení je tato izolace podpořena svícením, které celkovou soustředěnost klade na samotné dílo, a snaží se co nejvíce zneutralizovat okolí. Mezi takto izolovanými exponáty jsou umístěny popisky, jako doplňující informace, název, autora díla, rok a materiál. Příkladem muzea, které pracuje s modernistickým přístupem, je Veletržní palác v Praze.

Ladislav Kesner svým konceptem *kontextuální expozice* zpochybňuje modernistický přístup vystavování, jenž podle něho utváří pocit nadčasové estetické hodnoty, které dílo s sebou nese na úkor jeho podstaty kulturního a historického aspektu. Dále konstatuje, že je jenom určitou prostorovou konvencí a otázkou je, jestli je to jediná a správná cesta?

Podle Kesnera *„muzeum v žádném případě není neutrálním prostorem, ve kterém by bylo umění jednoduše předkládáno oku divákovi. Vnímání výtvarných děl se odehrává v rámci prožívání celého prostředí muzea, jež zahrnuje jak architekturu a interiér a vlastní způsob instalace, tak i sociální aktivity návštěvníků v tomto prostoru.“*⁵⁰

Konceptuální expozici vidí jako alternativu *„přestat nahlížet na výtvarná díla jako na primárně, absolutní, nadčasovou hodnotou, dílo nesmrtelného génia, které osvícenému divákovi vyjeví absolutní Krásu a Pravdu, a otevřít jiné dimenze pohledu, zejména obrácením jeho pozornosti na historické a sociální okolnosti vzniku a fungování výtvarného díla“.*⁵¹

Práce s narativem v rámci expozic je další aspekt, který mne na muzeích zaujal. Tím, že se každý předmět vystavený v muzeu proměňuje na vzácný exponát, součást expozice dostává narativní hodnotu. Můžu zcela jistě udělat analogii s divadelní terminologií, kde: *na počátku je materiál, originál, pak přichází artefakt..., a jím vzniká konečně význam jako ta jiná skutečnost, kterou*

50

KESNER, Ladislav, *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo a Národní galerie, Praha 2000, s. 60

51

Tamtéž, s. 83

znak označuje, zastupuje, reprezentuje.⁵² Transformaci předmětu na artefakt anebo exponát Kesner popisuje těmito slovy: „muzeum je především prostorem pro dívání se, médiem, které transformuje cosi, co kdysi žilo (trilobit) nebo sloužilo specifickému účelu (vrtulník, oltářní obraz), v exponát, tedy objekt určený k vizuální kontemplaci.“⁵³ Takže nejprve dochází k transformaci předmětu na vzácný exponát, a pak následuje jeho proměna ve význam, uvnitř struktury expozice. Například: pravěký nůž z kosti reprezentuje ne jenom sebe jako objekt, výrobek z kosti, ale v rámci expozice dokáže reprezentovat časoprostorový kontext, ke kterému kdysi patřil, stává se reprezentantem doby, ve které vznikl, a tím pádem dokáže vyprávět o sociálních a kulturních okolnostech, způsobu života a zvyků komunity, ke které patřil.

Kesner poukazuje na to, že dnes muzea své artefakty usazují do „narrativní struktury, kde se stávají součástí metatextu expozice, která zahrnuje další formy a média reprezentace: iluzivní kontext, dramatizaci, demonstrace, dioramata, interaktivní techniky, hypermédia, audiovizuální efekty.“⁵⁴ Všechno tyto přístupy čím dále tím více spojují tvorbu expozice s divadlem a výtvarným uměním.

V současné době se často používají sluchátka jako audio průvodce, který „nemluvicím“ exponátům dodává narrativní kontext. Takže divák může svůj zrak soustředit více na prožívání vystaveného exponátu než na čtení kurátorského textu a popisek. Exponáty jsou očíslovány a podle toho se dá zorientovat, která zvuková stopa kterému exponátu patří.

Putovní výstava *David Bowie, Victoria and Albert Museum*, kterou jsem měl příležitost vidět v Berlíně, ukazuje zcela jinak, jak se dá se zvukem a sluchátky v rámci expozice pracovat. U vstupu do výstavy dostal každý návštěvník speciální sluchátka, která fungovala na principu GPS navigace, jež reaguje na pozici v prostoru. To znamená, že se návštěvníkovi měnil zvuk podle jeho pozice od

52

Tuhle strukturu Císař tvoří na základě linie v Zichově *Estetice dramatického umění herec-herecká postava-dramatická osoba*. CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV, Praha 2000, s. 31

53

KESNER, Ladislav, *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo a Národní galerie, Praha 2000, s. 93

54

Tamtéž, s. 43

exponátů. Každý exponát vysílal určitý buď textový nebo hudební soubor či dokumentární zvukový záznam. Přechody mezi exponáty byly podkresleny atmosférickým zvukem, který vycházel z Bowieho melodie. Takové řešení dávalo celé výstavě specifickou atmosféru a emoci. Měl jsem možnost být ponořen ne jenom do jednotlivých exponátů, které byly zcela klasicky vystaveny, ale vůbec do prostoru celé expozice.

Sluchátka a audio průvodcovství v muzeích inspirovalo mnohé současné divadelní projekty, díky kterým se zase dá ve volném prostranství komunikovat s divákem (sluchátka používá často divadelní skupina Rimini Protokoll, o kterých bude více řeč v následujících kapitolách).

Na druhou stranu, i divadelníci a výtvarní umělci ovlivnili a měnili kontext muzejních expozic. Uvedu několik příkladů výtvarníků, kteří pomocí instalací anebo jenom neobvyklou intervencí do stálých sbírek vytvářeli nové, nezvyklé situace, které návštěvníka muzea měly buď překvapit, zmást anebo poukázat na důležitá fakta týkající se sbírky, fakta, která samotná expozice z určitých důvodů vynechala.

Jeden z ironických projektů na toto téma vytvořil svou instalací známý body-artist Chris Burden (nar. 1946). Ve své práci pod názvem *Odkrývání základů muzea* (1986) udělal doslova to, co říká sám název: odkryl jednu část základů muzea skrytou pod hlínou, instaloval tam schody pro návštěvníky a tím jim umožnil, aby se na základy muzea, které byly pod zemí, podívali zblízka (obr. 32). Jestli se tím pohledem muzeum jako instituce dá lépe pochopit, to pochopitelně zůstává nepravděpodobné.⁵⁵ Každopádně jeho dílo se jako ironický přístup dá vnímat jako kritický pohled na fenomén *muzealizace dnešního světa*⁵⁶

Umělec Fred Wilson (nar. 1954) svou intervencí do stálé sbírky vyvolal vystavením nezvyklých artefaktů vedle sebe šokující situaci. Jedná se o jeho výstavu do sbírky Marylandské historické společnosti pod názvem *Mining the Museum* (1992). „Wilson jako hostující umělec/kurátor využil užitkové umění

55

POSPISZYL, Tomáš. Koniec programov, In: BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Dějiny umění*. 12, Ikar, Bratislava 2002, s. 186-189

56

KESNER, Ladislav, *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo a Národní galerie, Praha 2000, s. 42

americké bohaté třídy ve stálé expozici, konfrontoval ho doplňováním exponátů, které dokumentovaly dějiny otroctví a rasového útlaku, které našel v depozitáři téže instituce. Ve stejné vitrině se stříbrným servisem na oběd vystavil vedle sebe pod názvem „práce z kovu“ okovy, které se používaly na poutání otroků. V historickém dětském kočárku instaloval dětskou kapuci příslušníků Ku-Klux-klanu a podobnými šokujícími kombinacemi upozorňoval nejen na zapomenutou historii černých obyvatelů Ameriky, ale i na sám způsob fungování muzea a způsob tvorby jeho sbírek“⁵⁷ (obr. 33). Tento projekt zcela zachovává klasický přístup vystavování artefaktů, nemění jeho prostorový koncept, ale mění narativní strukturu stálé expozice a přispívá k jinému pohledu na vystavování a roli muzea v současné době.

Dalším příkladem je instalace japonského umělce Tazro Niscino (nar. 1960). Niscino instaluje v *Aichi Prefectural Museum of Art*⁵⁸ kuchyň jedné obyčejné současné domácnosti, kterou obklopuje už tam vystavenou malbu Pabla Picassa *Žena s modrou šálou* (1902). Svou instalaci nazývá *Sometimes Extraordinary, Sometimes Less than Common (Někdy mimořádně, jindy méně než obyčejně*, 2006). Parket, podlaha muzea a jedna bílá stěna (na které je vystavená Picassova malba) se stávají součástí nového prostoru kuchyně, tam, kde ji nejméně očekáváme (obr. 34). Niscino konfrontuje prostor z každodennosti s prostorem „posvátného“ muzea. Dochází k vzájemné reakci: z obyčejných předmětů mobiliáře kuchyně se stává umělecké dílo – instalace a z uměleckého díla - Picassova obrazu běžný mobiliář, obraz v domácnosti. Vypadá stejně jako pouhá reprodukce, které jsou častým doplňkem domácností, spolu s pověšenými suvenýry anebo kalendářem s reprodukcemi, jako to, co se obvykle věší na zdi a nemá žádnou uměleckou hodnotu. Picassův obraz: „ztrácí svou výjimečnost a transcendentální sílu a stává se neviditelným v běžnosti každodenních domácích objektů.“⁵⁹ Vedle malby je odložený batoh, hned vedle

57

POSPISZYL, Tomáš. Koniec programov, In: BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Dějiny umění*. 12, Ikar, Bratislava 2002, s. 186-189

58

Muzeum se nalézá v Nagoyi v Japonsku a je postaveno podle modernistického principu *white box*.

59

PARRY, Ben. *Cultural Hijack: rethinking Intervention*, Liverpool University Press 2012, s. 36

je mikrovlnná trouba a rám obrazu částečně zakrývá krabice od džusu (obr. 35). Instalace se stává implantovaným prostorem, novou lokací. Divák je uvržen do situace vnímat Picassův obraz v prostoru, který zná z každodenního života a ve kterém k takovým příležitostem nedochází. Jeho instalace je prostor, který má svoji specifickou atmosféru, nabízí divákovi performativní potenciál. Je prostorem, ve kterém se dá usednout, posvačit cornflakes anebo si uvařit a vypít čaj.

1.4. Paměť místa: scénografie veřejného prostoru

Podle scénografa a teoretika Alberta Pražáka: „*Scénografie vstupuje do míst, která poskytují prostor pro chování a aktivitu lidské komunity a formují ji jako masu, způsobilou k projevům interpersonální kreativní komunikace. (...) Směřuje do sféry architektury, urbanismu, tvorbu společných center, relaxačních zón, prostorů herních aktivit a mediální interakce.*⁶⁰

Scénografie jako pojem se dá vnímat i mimo kontext divadla. Scénografii vidím jako prostor, který dokáže evokovat děj, který se stal anebo teprve stane. Když pozorujeme nějaký architektonický komplex anebo třeba i jenom průčelí fasády, říkáme někdy, že jde o scénografii. Stejně tak se používá slovo jeviště anebo kulisa. V novinách anebo v televizních zprávách můžeme často najít formulaci: *jevištěm krvavých politických událostí, bojišť*, a tak dále...

Každý fyzický prostor s sebou nese stopy minulosti. Veřejný prostor, jenž je součástí našeho každodenního života, je plný vrstev a odkazů. Například při mojí návštěvě Mostaru jsem jako obvykle uskutečnil procházku historickým jádrem města. Fasády, na kterých se pořád nalézají stopy po střelbě z nedávné občanské války, je nemožné vnímat jenom jako architekturu. Stopy z minulosti odkazují na určitý konflikt, děj, stávají se pamětí toho místa a fasáda se jeví jako scénografií těch událostí.

V rámci svého výzkumu zaujal mne přístup, jak prostorová intervence a instalace dokáže zviditelnit paměť jednoho místa anebo jen zrcadlit stav místa. Zaujal mne scénický anebo scénografický potenciál veřejného prostoru.

60

PRAŽÁK, Albert *Interpretace scénografického prostoru*, ISV nakladatelství, Praha 2003, s. 100

Ukázkou instalace jako reakce na určité významné místo anebo architekturu je dílo *Wrapped Reichstage* v Berlíně výtvarníků Christo (vlastním jménem Vladimirova Javacheffa, nar. 1935 a jeho ženy Jeanne-Claude (1935–2009). V letech 1971–1995 tito dva umělci pokrývají budovu Reichstagu v Berlíně bílou plachtou (obr. 36, 37). I když jsou již známi i jinými projekty, spočívajícími rovněž v zahalování různých staveb (most Pont Neuf v Paříži), tak i ostrovů, pobřeží, parků a stromů; tento projekt otevírá hlubší významy, které jsou dány již funkcí vlastní budovy Reichstagu. V čase, kdy byl projekt realizován, probíhala rekonstrukce budovy. Samotný umělecký akt symbolizoval očištění od toho, čemu sloužila budova předtím a jaké konotace s sebou nesla v době Výmarské republiky, anebo v poválečném východním bloku po sovětské okupaci. Budova obmotaná bílým plátnem ztratila své znaky architektury, dveře a okna zmizely, zůstala jenom čistá forma. Objekt, který představovala výrazný symbol sídla vedení hitlerovské říše za 2. světové války, zabalená před rekonstrukcí, dýchala čistě jenom svojí monumentálností. Taková dočasná intervence dvou umělců poukázala i na jiný pohled na budovu, která byla pro Berličany pouhou každodenností anebo památkou na hrůzostrašné události.

Už zmíněný polský umělec Krzysztof Wodiczko dočasně mění fasády budov nebo pomníkové busty na náměstích, tím že je „oživuje“ svými projekcemi. Na fasády promítá části lidského těla, oči anebo ruce narátorů. „Neživá“ fasáda budovy nebo bronzová busta zastupuje tělo „živého“ vypravěče. Používáním veřejného prostoru se autor pokouší získat hlas menšiny a konfrontovat jej s názorem většiny. Jedním z příkladů je projekt *Hiroshima Projection* z roku 1999, k 54. výročí svržení atomové pumy na Hirošimu (obr. 38). Wodiczko použil spodní část fasády budovy, která přežila katastrofu, na ni promítá velkoplošně gesta rukou vypravěčů-pamětníků, kteří tu událost zažili. Ruce jsou natočené na tmavém pozadí, jsou vidět jenom výrazná gesta starých rukou.

Dalším příkladem je projekce *Abraham Lincoln: War Veteran Projection* v roce 2012. Celkem čtrnáct válečných veteránů nebo jejich rodinných příslušníků je promítáno na sochu Abrahama Lincolna v parku *Union Square* v New Yorku (obr. 39). Bronzová socha je doslova oživlá projekcí. Vypravěči jsou natočeni ve studiu v odpovídající pozici, jakou má socha. Hlava je vždy napasovaná na hlavu sochy, zatímco ruce, i když většinou odpovídají soše, se občas volně pohybují. Vypravěči mluví o zkušenosti z války a těžkém návratu do civilního života. Autor

chce: „Připomínat minulost tak, abychom skrz ni mohli znovu promýšlet, aby se chyby z minulosti neopakovaly, to je něco, co pomníky dokážou, jedině pokud jim pomůžeme.“⁶¹

Thyra Hilden (nar. 1972) a Pio Diaz (nar. 1973) jsou pár, který spolu tvoří od roku 2005. Hilden, původem z Dánska, pracuje s fotografií a videoprojekcí jako médiem, a Diaz, původem z Argentiny, se svými intervencemi ve veřejném prostoru dotýká politické a sociální kritiky společnosti. Jejich společná práce je zaměřena na transformaci a paradox veřejného prostoru. Zaměřují se na kulturní ikony, které intervencí proměňují a modifikují. Používají nové technologie, velkoplošné projekce pro animaci architektury. Jeden z jejich důležitých projektů je „*City of Fire*“ (2005-2010), obrovská videoinstalace hořících budov a pomníků s cílem ukázat křehkost a pomíjivost děl stvořených lidskou rukou. Tento projekt vrcholil v roce 2010 projektem „*Colosseum in Fire*“ (obr. 40).

Japonský umělec Tazro Niscino kromě intervencí v galerii také zasahuje do veřejného prostoru. Niscino staví různé pokoje venku, konfrontuje interiér s exteriérem, veřejné se soukromým a náboženské s pozemským. Jeden z příkladů je postavení obývacího pokoje kolem sošky andělé na střeše gotické katedrály v Basileji (2002). Divák měl možnost se vyšplhat po schodech ze stavební konstrukce na vrcholek katedrály (obr. 41), vstoupit do pokoje a posadit se ke stolu, na kterém je soška anděla spolu s denním tiskem a jablky v míse z Ikei (obr. 42). Stejným přístupem Niscino obestavěl sochy v parku anebo na náměstí. Ve své práci instaluje realistické funkční interiéry. Pracuje s humorem, kontrastem a vytvářením nevšedních situací. Třeba v instalaci *Zázraky se většinou zjevují v noci* (*Gott erscheint am Kopfkissen*) Niscino umísťuje sochu Ježíše do ložnice na postel (obr. 43). Mění rušné prostředí náměstí a ulic do klidné atmosféry interiérů, do kterých se divák může přiblížit zcela zblízka a pozorovat sochu.

61

Úryvek z rozhovoru s Krzysztofem Wodiczkiem LÉRIAS, Carlos. *Abraham Lincoln - War Veteran Projection*, dostupné z: <https://vimeo.com/62625082>, vyhledáno 10. 9. 2017

I když se jeho instalace na první pohled jeví jako hravá atrakce, stejně tak mají důležitou roli ve znovuoživení veřejného prostoru, který se často stává anonymním a depersonalizovaným pozadím velkých měst.

1.5. Pomníky jako instalace

Jsou místa, která jsou speciálně označena a jejich cílem je sdělovat určitou zprávu z minulosti, jsou konfrontovaná s konkrétním veřejným prostorem a naší současnou percepcí toho místa. Tvorba pomníků je jeden z příkladů, jak můžeme oživit paměť určitého místa ve veřejném prostoru. Jejich role je upoutat pozornost k lokalitě (či osobnosti) a poukázat na její význam.

Pomníky často vznikají tam, kde se odehrála důležitá událost, ale i v místech, která s událostí, na kterou odkazují, přímo nesouvisejí (příkladem je pomník holocaustu v Berlíně). Tato místa se potom stávají zástupcem dané události v jiném prostoru. Pomníkem se může stát i architektura už existující, která je sama svědkem určité události.

Stává se například v architektuře, že: „reprezentační a symbolická role vzniká samovolně, tedy na základě objektivních souvislostí, nikoli jako kód vložený do stavby v rámci tvorby“.⁶² Takovým příkladem je Berlínská zeď (obr. 44). Ta po pádu komunismu svou primární utilitární funkci mění, transformuje ji na úroveň symbolickou a stává se pomníkem – připomínkou zásadních momentů v historii 20. století. Berlínská zeď se časem stala jedním z nejvýznamnějších symbolů města, je to pomník anebo scénografie, která odkazuje na paměť místa. Její fragmenty stále připomínají nejen rozdělení města na západní a východní Berlín, ale i tehdejší celkové uspořádání Evropy. Dnes se těžko dá rozeznat, ve které části Berlína se nalézáte, zda v té západní anebo východní. Větší část zdi zmizela a „území nikoho“ teď developeři naplňují novými skleněnými budovami. Jenom na některých místech zůstaly betonové panely, které připomínají, že jste v blízkosti bývalé pohraniční zóny. Dříve byla zeď pomalovaná graffiti jenom z jedné, západní strany, oproti tomu ze strany východních pohraničnicků byly holé betonové panely přísně hlídané. Jako kdyby šlo o divadelní kulisu, která jako každá má svoji přední – pomalovanou stranu, a tu zadní, která patří zákulisí. Po

62

MELKOVÁ, Pavla. *Prožívat architekturu*, Arbor vitae, Praha 2013, s. 89

zbourání zdi v roce 1989, jisté panely východní strany také dostaly své první graffiti do různých uznávaných umělců a zeď se stala scénografií, která označuje konec *studené války* a nástup demokracie.⁶³ „Street art“ se stal legálním a vysoce uznávaným, že dokonce kousky zdi s graffiti obešly mnohé galerie a aukce po celém světě.

East Side Gallery představuje nejpopulárnější část zdi, která je dnes velkou pouliční galerií. Dokonce některé malby zažily i své první restaurování. To, co je charakteristické pro *street art*, které je ponecháno svému osudu a náhodě, vrstvení různých potisků – tagů a dalších obrazů anonymních autorů, tady bývají odstraňované a původní malby pečlivě udržované, jako kdyby šlo o cenné obrazy renesance.

Další významným bodem zdi je přechod Check-point Charlie. V tomto místě zeď už neexistuje, v roce 2004 byl postavený pomník, který poukazoval na oběti režimu, ale dlouho se tu neudržel. Za rok byl odstraněný jako neadekvátní případ vyrovnání se s minulostí. Dnes je na tomto místě něco, co představuje vrchol turistického průmyslu srovnatelný s *Disneylandem*. Jedná se o kostýmované vojáky, s kterými se turisté mohou vyfotografovat, jeden je v uniformě ruské armády a druhý v uniformě armády americké. Nedaleko od této atrakce je bar s pískem a palmami v květináči.

Ze zdi se stal také suvenýr, který se dá snadno odlomit a odnést. Někteří obyvatelé města začali s úlomkami zdi, na kterých jsou zachyceny fragmenty graffiti, obchodovat a prodávat je (obr. 45). Dokonce vznikl termín Mauerspechte: „*datlové zdi ...obyvatelé v těch dobách jen stěží mohli usnout, protože celé město rezonovalo úderem kovových předmětů o betonové panely. (...) Řada z nich si úločky pečlivě třídila. Označovala popisky a balila do krabic. Někteří z nich si dokonce otevřeli stánky a v nich pak kousky zdi prodávali turistům s tím, že se jim osobně mohou zaručit za autentičnost nabízených suvenýrů.*“⁶⁴

63

HOLLIS, Edward. *Skrytý život budov*, Slovart, Praha 2012

64

Tamtéž, s. 255

Berlínská zeď, která svým vrstevníkům hluboce poznamenala život, je dnes pomníkem, zahlceným turistickým ruchem, scénografií, která odkazuje na bouřlivou minulost.

Památník holocaustu je betonovou stavbou v městě, která oproti berlínské zdi je cíleně postavena jako pomník (obr. 46). Záměrem této stavby je připomínání židovských obětí nacismu. Jedná se o dílo amerického architekta Petera Eisenmana (nar. 1932), který vyhrál soutěž v roce 1997. Práce na stavbě začala se zpožděním a byla dokončena v roce 2005. Velkolepý monument rozprostraněný na 13 100 metrech čtverečních je „neviditelným“ pomníkem, protože své symboly na první pohled skrývá. Neviditelnost symbolu, který by se dal očekávat, činí stavbu kontroverzní, stejně tak kritizovanou jako i obdivovanou. Abstraktní přístup k tvorbě památníků holocaustu, který je ve dnešní době více a více přítomen, popisuje v knize *Prožívat architekturu* architektka Pavla Melková:

„Památníky holocaustu jsou připomínkou krajní meze – lidského a nelidského. Jako takové by mohly naplnit roli reprezentace architektury v krystalické, esenciální podobě. Není jistě náhodou, že v díle současných architektů a výtvarných umělců nabývá tato role podoby krajní, výsostné abstrakce a ambici dotýkání se samotné podstaty.

Památník moderní doby ve formě abstraktního ztvárnění je snahou o vytvoření materializovaného ekvivalentu pocitu, stavu vědomí. Současně nabízí skryté šifry odkazující k podstatě a kontextu uctívaného, spíše než realistické popisné obrazy.“⁶⁵

K tomu taky dopomohlo vývoj sochařství, které v druhé polovině 20. století odstupuje od realistické figury k abstraktnímu objektu a dospívá až k prostorové instalaci.

Betonové kvádry berlínské památníku jsou otevřené k volné interpretaci a kontemplaci. Pro některé návštěvníky je to labyrint, který láká zahrát si dětskou hru „na schovávanou“, pro jiné je to hluboce úctyhodné místo připomínající hroby zmizelých Židů během války. Labyrint postavený z 2 711 betonových krychlí různých velikostí vnímám jako velké pódium, které

návštěvníka/diváka dostává do interaktivní pozice. V jeho případě vidím dvě odlišné možnosti percepce a prožitku pomníku:

První možnost je percepce pozorovatele s odstupem, s jakým prohlížíme na jakoukoliv sochu, objekt, monument nebo instalaci. Když se přiblížíme k areálu, to co první uvidíme, je hromada betonových krychlí, ve kterých se lidé kráčející dovnitř pomalu ztrácejí. Podlaha areálu je ke středu snížena a výška krychlí zvětšena. To umožňuje neustále živý obraz, v kterém v betonové hmotě jakoby pomalu mizí a zase se zjevují další postavy lidí, kteří do památníku kráčejí.

Druhou možností je přímý vstup dovnitř. Pomalou chůzí se návštěvník dostává mezi betonové krychle, které ho za malý okamžik obklopují ze všech stran a svou výškou uzavírají pohled na panorama města. Najednou se návštěvník ocitá v tichu, v němž se mění i teplota. Přes léto beton ochlazuje vzduch, vyvolává pocit hrobky, naopak přes zimu je teplota o několik procent vyšší a beton připomíná útulné a tiché místo. Taková instalace nejenom že pracuje s naším smyslem zraku, ale zapojuje celé tělo, které se s tímto prostorem střetává. To je další současný příklad památníku, u něhož se zdaleka nejedná jen o architekturu či sochu. Jde o prostor, který pouze neukazuje, ale naší vlastní účastí vyzývá k jistému emočnímu prožívání.

Oproti takové fyzické monumentálnosti funguje pomník na Bebelplatzu v Berlíně jinak, svou neviditelnou monumentálností. Jeho cílem je poukázat na místo, na kterém v roce 1933 studenti, členové Hitlerovské mládeže, spálili kolem 20 000 knih. Knihy byly likvidovány podle předem sepsaného seznamu. Hořela díla Thomase Manna, Heinricha Heineho, Karla Marxe a dalších. Pomník *Bibliotek* byl postaven v roce 1995 a jde o dílo izraelského sochaře Michy Ullmana (nar. 1939). Jedná se o instalaci místnosti, která je vložena do prostoru náměstí (obr. 48). Sterilně bílá místnost, vybudovaná pod náměstím, evokuje vyprázdňenou knihovnu. Na stěnách jsou pověšené prázdné bílé poličky nasvícené studeným neonovým světlem. Strop místnosti má prosklené okno v úrovni země, přes které se dá nahlédnout dovnitř. Tím že na celou vybudovanou – vloženou instalaci nahlížíme oknem – proskleným stropem, autor návštěvníka staví do role voyeura, který má teprve zkoumat, o jaký podzemní prostor se tu jedná (obr. 47). Kolem toho okna jsou napsaná slova Heinricha Heineho: „*Das war ein Vorspiel nur wo man Bücher verbrennt, verbrennt man*

am Ende auch Menschen" (Byla to jen předehra, tam kde pálí knihy, nakonec pálí i lidi).

Další významný prostorový koncept toho pomníku je, že náměstí nechává prázdným. Pro ty, kteří jdou cíleně navštívit náměstí, vidět „místo činu“, anebo pro ty, kteří pomník objevují náhodou, se celé „prázdné“ náměstí stává také pomníkem události. Takto nezastavěné náměstí bez, dominantního objektu uprostřed, zůstává stejně tak, jak vypadalo v době, kdy tu hořely knihy. Někdy se nejlepším prostorovým pomníkem stává samotný prostor, který byl svědkem události. Vytvořený pomník v tomto případě vidím spíše jako intervenci do podzemí náměstí, která odkazuje na událost, ale zároveň ji neglorifikuje přes monumentální objekt.

Pomník se někdy stává i metaforou pro umělecké dílo, někteří umělci své instalace anebo intervence ve veřejném prostoru nazývají pomníky. Ilya Kabakov (nar. 1933) je ruský umělec, který působí v Americe a zabývá se tímto fenoménem. Jeho díla jsou vždy spjatá s interpretací historie, ve které řeší rozpor mezi komunismem a kapitalismem⁶⁶. Jeho instalace vstupují také do veřejného prostoru, autor je označuje jako pomníky, ačkoliv jde stále o instalace, jako například dílo *Památník ztracené rukavice* (obr. 49).

Dalším příkladem je instalace anebo také „neviditelný“ pomník v Praze, práce Krištofa Kintery pod názvem *Z vlastního rozhodnutí – memento mori*. Jde o pomník sebevrahů pod Nuselským mostem (obr. 50). Kintera používá pouliční lampu jako objekt, který přirozeně zapadá do prostředí. Na první pohled vypadá, jako kdyby o žádný pomník anebo uměleckou intervenci ani nešlo. Autor mění její utilitární funkci osvětlovat cestu v parku, otáčí její svítící těleso, které rozsvěcuje na pomyslné místo, z kterého se někteří lidé rozhodli ukončit svůj život. Autor, který je zároveň i iniciátorem toho pomníku, v rozhovoru s Marianou Serranovou odpovídá a vysvětluje důvody, proč se rozhodl toho dílo uskutečnit: *„Měl jsem spoustu skic lamp veřejného osvětlení, až mi došlo, že už tu sochu mám vlastně nějakou dobu nakreslenou – lampu, která nesvítí k zemi, ale ke hvězdám, a která se ve své lapidárnosti hodí k tématu. Podle mne takové*

66

LANDI, Ann. *Telling stories in three dimensions: Installation art today*, dostupné z: <http://www.artnews.com/2015/01/20/installation-art-today/> vyhledáno 1. 9. 2016

věci do urbánního prostoru patří. Právě proto, že jsou společensky tabuizované nebo naopak bulvarizované formou černé kroniky, je třeba se k nim vyjadřovat. Proto ta socha vznikla. Měl jsem silné puzení ji udělat, přesáhnout rámec galerijního světa umění a zároveň zůstat v přijatelné metafoře, pokusit se ve vší pokoře ztvárnit toto hraniční téma."⁶⁷

Na lampu, která na první pohled vypadá stejně, jako jakákoliv jiná pouliční lampa Kintera umísťuje informační destičku, na které se píše: „*MEMENTO MORI / NA PAMĚŤ TĚM, KTERÍ SI V TĚCHTO MÍSTECH / Z VLASTNÍHO ROZHODNUTÍ VZALI ŽIVOT.*“ Pomníkem se stává světlo a prostor. Je to další příklad, který citlivě zviditelňuje paměť jednoho místa intervencí, jež poukazuje, ale zároveň radikálně nemění prostor. Kintera nechává autenticitu prostoru jako hlavního svědka událostí, které se tam uskutečnily. Prostor je médiem, někdy na něj jen stačí poukázat.

67

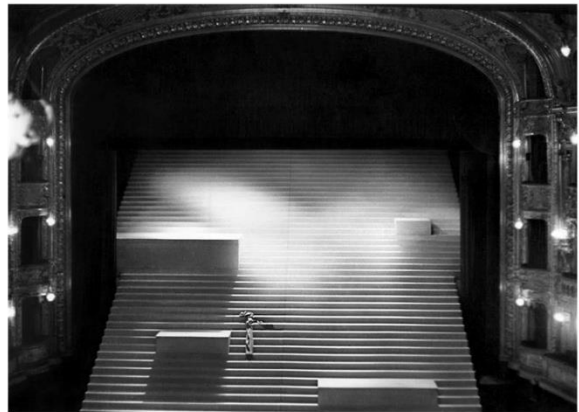
SERRANOVÁ, Mariana, SRP, Karel. *Krištof Kintera, Arbor vitae*, Řevnice 2012, s. 259



1



2

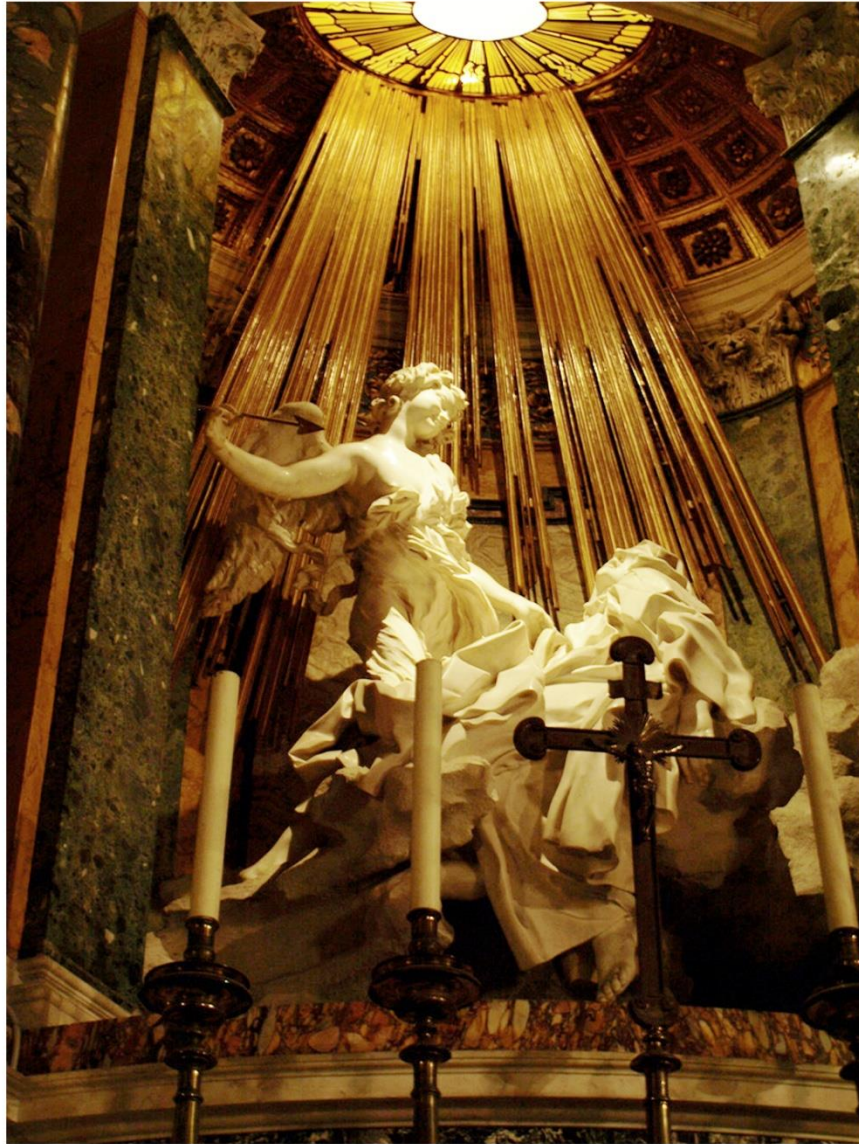


3

1
Předsálí knihovny *Biblioteca Laurenziana* ve Florencii (XVI. století), Michelangelo Borromini

2
Scéna pro inscenaci *Orpheus und Eurydice* v Hallerau (1912), Adolph Appia

3
Scéna pro inscenaci *Oidipus vladař* , Státní opera Praha (1963), Josef Svoboda



4

4
Extáze sv. Terezie v katedrále Santa Maria della Vittoria v Římě (1645 až 1652).
Gianlorenzo Bernini



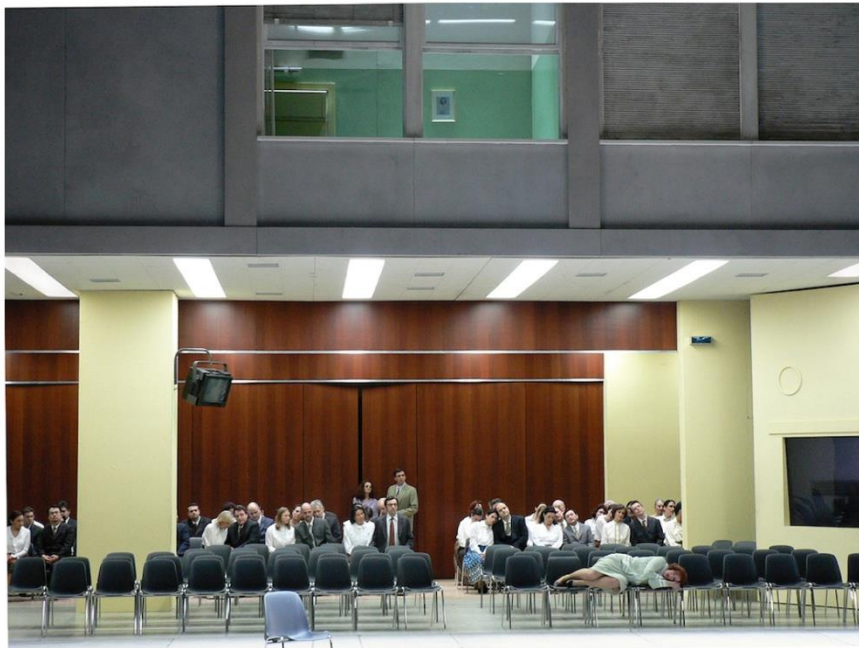
5



6

5
The Weather Project, Tate Modern galerie, Londýn (2003), Olafur Eliasson

6
Skyspace Piz Uter, Zouz Švýcarsko (2005), James Turrell



7



8

7
Scéna pro inscenaci *Alceste*, Stuttgart (2006), Anna Viebrock

8
Scéna pro inscenaci *OPAL*, Hannover (2005), Anna Viebrock



9



10

9
Scéna pro inscenaci *Dobře placená procházka*, Západočeské divadlo Cheb (2012)

10
Scéna pro inscenaci *Na větrné hůrce*, Divadlo Petra Bezruče Ostrava (2012), Marek Cpin



11



12

11, 12
Scéna pro inscenaci *Kráľ jelenem*, Západočeské divadlo Cheb (2015), Dragan Stojčevski



13

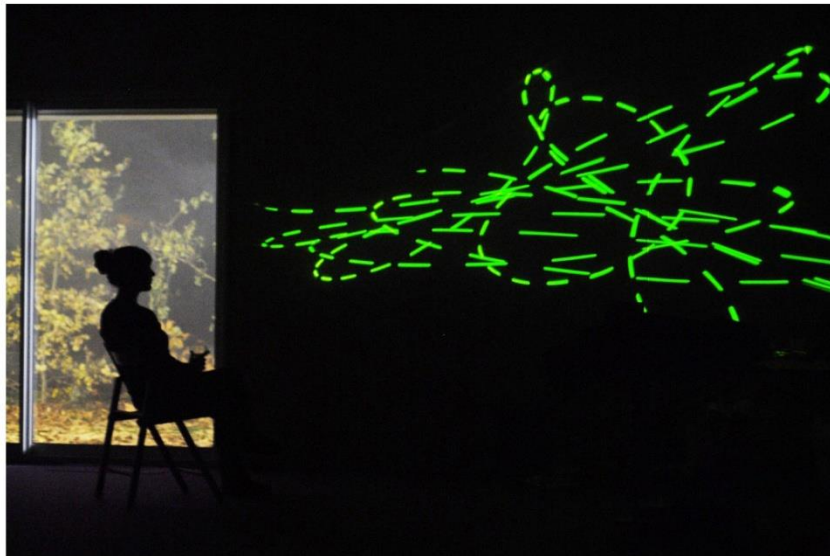


14

13, 14
Scéna pro inscenaci *Epos o Gilgamešovi / Dido a Aeneas*, Janáčkovovo divadlo Brno
(2016), Dragan Stojčevski



15



16

15, 16
L'effet de Serge (2007), Philippe Quesne



17



18

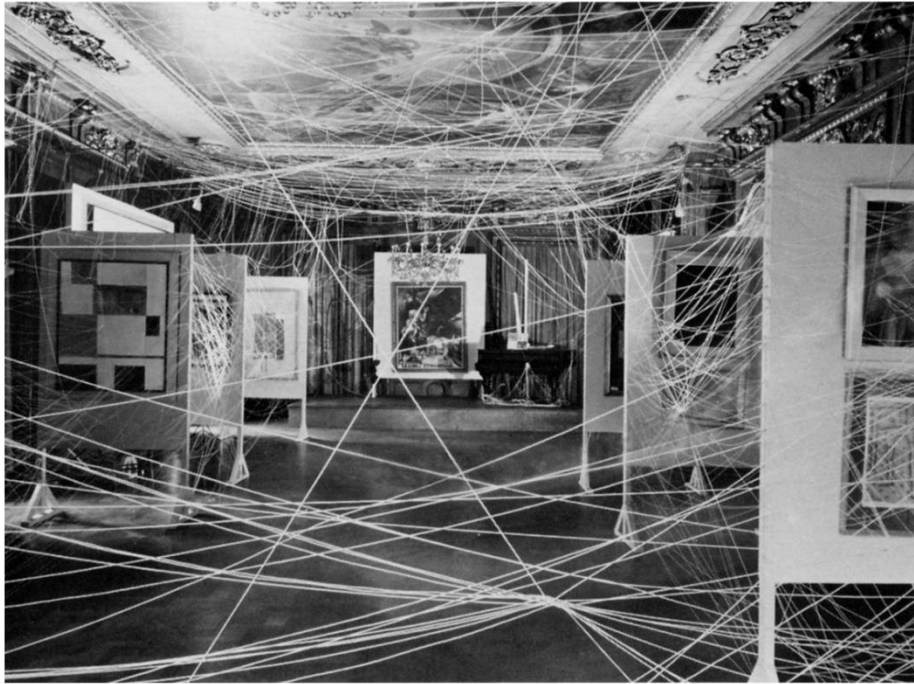
17
Springville (2009), Miel Varlop

18
Inscenace Král Lear W. Shakespeara v režii Jana Nebeského a scénografky Jany Prekové
v Národním divadle v Praze (2011)



19

20



19
Instalace *1200 pytlů uhlí* (1937), Marcel Duchamp

20
Instalace *Míle provázku* (1942), Marcel Duchamp



21



22

21
Land art instalace *Deštníky* (1984/91), Christo

22
Instalace v Pomona Art Gallery v Claremontu (1970), Michael Asher



23



24

23
Instalace *Your Uncertain Shadow* (2010), Olafur Eliasson
24, 25
Výstava *Výsledky analýzy* (2012), Krištof Kintera



25



26

26
Instalace *Changing Space*, Nicolai Wallner galerie, Kodaň (2003) Jeppe Hein



27



28



29

27, 28, 29
Izraelský pavilon v Benátkách , *The Workshop* (2013), Gilad Ratman



30



31

30, 31
Výstava *Out/Inside(rs)*, Centrum současného umění DOX, Praha (2013), Krzysztof Wodiczko



32



33

32
Instalace *Odkrývání základů muzea*, *Museum of Contemporary Art, Los Angeles*(1986),
Chris Burden

33
Instalace *Mining the Museum*, *Maryland Historical Society* (1992), Fred Wilson

34



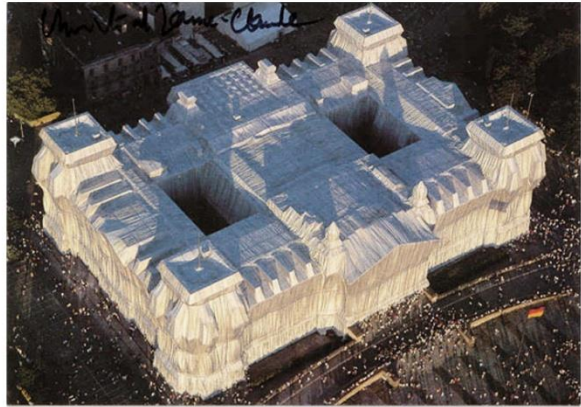
35



34, 35
Instalace *Sometimes Extraordinary, Sometimes Less than Common*, Prefectural Museum of Art
v Aichi (2006), Tazro Niscino



36



37

36, 37
Instalace *Wrapped Reichstage*, Berlín (1971-1995), Christo a Jeanne-Claude



38



39

38
Projekt *Hiroshima Projection* (1999), Krzysztof Wodiczko

39
Projekt *War Veteran Projection*, *Union Square* v New Yorku (2012), Krzysztof Wodiczko



40



41

40
Instalace *Colosseum in Fire*, Řím (2010), Thyra Hilden a Pio Diaz

41
Instalace *Anděl* na střeše gotické katedrály v Basileji (2002), Tazro Niscino



42



43

42
Uvnitř instalace *Anděl* v Basileji (2002), Tazro Niscino

43
Instalace *Gott erscheint am Kopfkissen* v Gentu (2005), Tazro Niscino

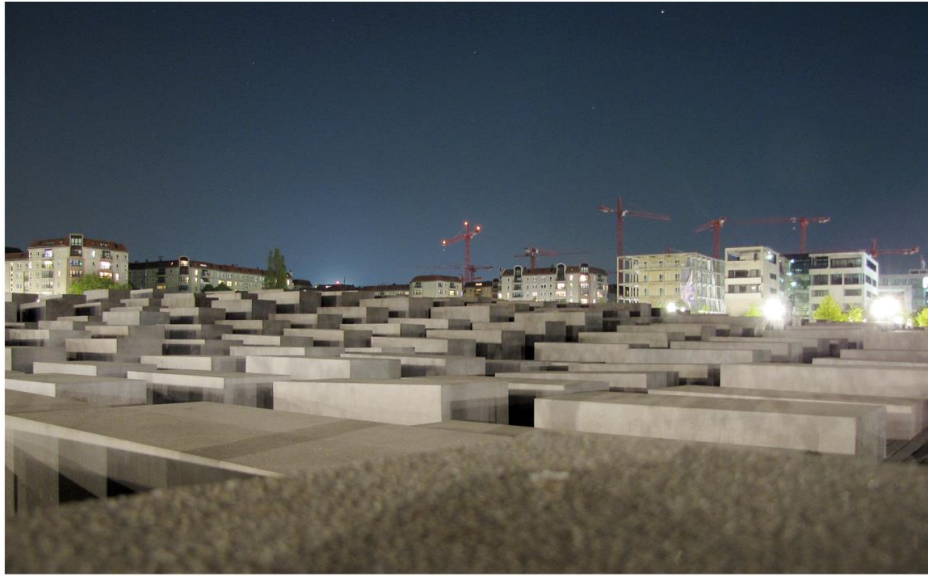


44



45

44
Berlínská zeď , fotografie z roku 2013
45
Suvenýr s úlomky berlinské zdi



46



47



48

46
Památník holocaustu v Berlíně (2005), Peter Eisenman
47, 48
Pomník *Bibliotek* na Bebelplatzu v Berlíně, Micha Ullman



49

49
Památník ztracené rukavice v New Yorku (1997) Ilya Kabakov



50

50
Památník *Z vlastního rozhodnutí – memento mori* pod Nuselským mostem v Praze (2009-2011)
Krištof Kintera

2. Definice scénografické instalace

Se samotným pojmem *scénografická instalace* jsem se setkal poprvé v katalogu *Intersection. Intimacy and Spectacle*, který vydalo Pražské Quadriennale v roce 2011. Autorka textu Sodja Lotker (umělecká ředitelka festivalu) touto formulací uvedla dílo dvou autorů, kteří vystavovali v rámci doprovodného programu PQ na piazzetě Národního divadla v Praze. Šlo o dílo – instalaci pod názvem *Věci (Die Dinge)* významné scénografky Anne Viebrock a vizuálního umělce Tilla Exite⁶⁸(obr. 51). I když samotný festival je především známý jako světová výstava, na které se prezentuje dokumentace divadelní scénografie a kostýmy, v tomto případě kurátorka výstavy a autorka textu chtěla naznačit, že jde o něco jiného než o prezentaci divadelní scénografie. Proto se i tato studie snaží odlišit tento specifický druh tvorby od vystavování nebo prezentování scénografie jako takové. Důvody, pro které Sodja Lotker uvedla označení scénografická instalace, se i v mojí tvorbě potvrdily jako opodstatněné.

Scénografickou instalací označuji specifický druh tvorby prostoru, který integruje diváka do sebe, má performativní potenciál evokovat situaci anebo narativní potenciál sdělovat příběhy.

Tento prostorový fenomén vidím jako:

1. specifický druh scénografické tvorby, která je součástí divadelní inscenace
2. scénografická instalace jako samostatné umělecké dílo

2.1. Scénografická instalace v rámci inscenace

Scénografická instalace na rozdíl od klasického pojetí scénografie opouští jasně označené hrací pole, smazává hranice mezi hledištěm a jevištěm, mezi prostorem pro percepci a prostorem pro prezentaci. Divák je součástí uměle vytvořeného prostoru, součástí scénografické instalace. Jednoznačně se s tímto

68

LOTKER, Sodja, Černá, Martina. *Intersection: Intimacy and Spectacle*, Arts and Theatre Institute, Prague 2011

fenomémem pracuje v divadelních projektech, které vznikají ve specifických lokacích, v nichž hranice mezi hledištěm a jevištěm není předem jasně daná. Mám na mysli site specific divadelní projekty, environmentální divadlo anebo dnes aktuální divadlo imerzivní. Scénografická instalace v takových projektech má tendenci více reagovat a přizpůsobovat se samotnému prostoru, ve kterém vzniká. Vstupuje do každodenní reality, kterou buď mění, nebo na ni jenom poukazuje, ale někdy se stane dokonce i její součástí.

Reálný prostor v takových projektech má tendenci stát se scénografickou instalací tím, že je divadelním aktem označen jako součást uměleckého díla a získává „výtvarnou“ hodnotu viditelného.⁶⁹

Blížkost diváka ovlivňuje práci s materiálem a tvorbu objektů. Například: rám s napnutou látkou se na jevišti může stát zástupcem čehokoliv, třeba pevnou stěnou pokoje, křídlem letadla, zatímco mimo iluzivní obraz zůstává jeho materiálnost stejná, rám potažený látkou, nepodléhá tak snadno proměně. Vzdálenost objektu anebo jiných součástí scénografie od diváků a jejich manipulace s hercem jim dává větší iluzivní charakter.

Na rozdíl od klasické scénografie, scénografická instalace často nemusí být vyrobena tak, aby se mohla po skončení divadelního představení sklidit z jeviště a zase během jednoho dne rychle postavit znovu před začátkem představení. Proto získává charakter instalace v prostoru a působí spíše architektonicky.

Většinou tyto zmíněné projekty (site specific divadlo, environmentální a imerzivní divadlo) se hrají v blocích a práce s prostorem a materiálem je bližší práci s instalací v galerii nebo v plenéru, nebo se také blíží postupům land artu. Takový přístup dovoluje práci s autentickým materiálem, který občas není přenositelný na jeviště. Umožňuje práci s materiály, které se nepoužívají z bezpečnostních důvodů anebo se používají v omezeném množství. Používání

69

„Výtvarnou“ hodnotu viděného popisuje Jan Císař ve své knize *Člověk v situaci*, proměnou technického zařízení ve staré čistírně odpadních vod v Praze-Bubenči, které se podle něho stává uměleckou instalací během divadelního festivalu 2 x 4 dny v pohybu, za pomoci „zvláštního osvětlení, jež plnilo – řekněme - i funkci náladotvorného prvku, jsme v každém prostoru a u každého objektu viděli pohybové kreace, které měly svůj samostatný charakter, v ničem nevycházely z nějaké ‚pracovní‘ aktivity, jež by poukazovala na funkci jednotlivých přístrojů.“

CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV nakladatelství, Praha 2000, s. 25

materiálů, které mají vyšší hmotnost anebo kvůli častému uskladňování a manipulaci, bývají často nahrazeny lehkou „kašírkou“.

Dalším důležitým přístupem je práce s kompozicí. Scénografická instalace, která se nemusí pokaždé uklízet, dovoluje komplexnější práci s kompozicí, rozmísťováním předmětů.

2.1.1. Typologie prostoru: Site specific

Site specific je možné definovat a charakterizovat těmito slovy:

„Site specific projekt je postaven na určité lokalitě a čerpá ze všech souvislostí a vlastností daného místa. Site specific umění je tedy propojeno s vytvářením vztahu k prostoru a s hledáním tématu, jež nabízí. Charakteristický pro tento typ akce jsou její nepřenosnost, neopakovatelnost, jedinečnost a autentičnost.“⁷⁰

Prostor se stává výchozím dramatickým motivem pro veškeré další úvahy o umělecké akci.⁷¹

Tento fenomén se často spojuje s uměním, které vzniká v opuštěných místech. Podle scénografa Tomáše Žižky, jednoho z průkopníků tohoto proudu v Čechách, „fenomén site specific se začal formovat v 70. a 80. letech v Anglii, Holandsku a Belgii, kde byl nedostatek prostorů, divadel a ateliérů pro nejrůznější umělce, a tak vznikly skupiny, komunity těchto lidí, které si našly prázdné objekty, různé doky, elektrárny, trafostanice, koupaliště a podobně a ty přetvářely na své ateliéry. Prázdné prostory nabízely nejen volnou plochu, ale i novou příběhovost a nový styl.“⁷² Začaly vznikat projekty po celém světě, kde umělci užívali různé prostory a budovy pro divadlo, výstavy anebo pro jiné, ne zcela jasně zařaditelné akce. Mezi důležité skupiny, které jsou přímo zaměřeny na site specific divadlo, patří anglické skupiny *Brith Gof* nebo *Tender*, v

70

VÁCLAVOVÁ, Denisa, ŽIŽKA, Tomáš. *Site specific – Hledání jiného prostoru* In: SCHMELZOVÁ, Radoslava a kol. *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*, Akademie múzických umění, Praha 2010, s. 86

71

Tamtéž, s. 86

72

Tamtéž, s. 93

Holandsku *Griftheater* anebo *Dogtroep*. V českém prostředí je jedním z průkopníků skupina *Mamapapa*⁷³ a festival *Čtyři dny v pohybu*,⁷⁴ na kterém se v roce 1998 uskutečnila mezi prvními *site specific* performance v České republice pod názvem *3W-3W* realizovaný ve spolupráci s *Griftheatrem* v prostorách bývalé čističky odpadních vod v pražské Bubenči⁷⁵.

Prostor se stal ne jenom místem pro prezentaci nebo expozici, ale především se stal samotným médiem.

Opuštěná místa většinou přitahují svou výraznou atmosférou. Jsou to místa, ve kterých jako kdyby se čas zviditelnil a zastavil. Taková místa často evokují děj, a proto mají performativní potenciál. Během *site specific* dílny⁷⁶ v opuštěné vesnici Krstac v Černé Hoře, jsem měl příležitost vidět domy, ve kterých už nikdo nežil, ale v nichž nábytek, oblečení, dokonce i boty odložené přímo u vchodu tomu neodpovídaly. Lidé, kteří tyto domy opustili, nechali své věci tak, jako kdyby se měli každou chvíli vrátit.

Kromě ožívování a aktivování opuštěných lokalit začali umělci znovu a jinak používat veřejný prostory a různé instituce, areály, které nejsou obvyklé jako prostor pro kulturu. Vznikají tak projekty v obchodních centrech, v industriálních zónách, nádražích a tak dále. Takové projekty často oslovují komunitu, která v těchto místech žije. Dochází ke „*spolupráci mezi komunitou a umělci a k rozvoji*

73

Skupinu založili scénografové Tomáš Žižka a Šárka Havlíčková ve spolupráci s výtvarníky Martinem Janíčkem a Milošem Šejnem z ateliéru konceptuálních tendencí na pražské AVU.

74

Festival propaguje *site specific* projekty a oživuje vždy nové lokace v Praze. Dramaturgem festivalu je Pavel Štorek.

75

DAVID, Ondřej. *Site-specific* (dipl. práce), Praha, Katedra alternativního a loutkového divadla, Divadelní fakulta AMU 2001 s. 99

76

Site specific dílnu organizovala Univerzita Umění v Bělehradě v roce 2004. Zúčastnil jsem se jí jako asistent pedagoga Tomáše Žižky, který vedl dílnu pro studenty z Bělehradu. Během dílny měli studenti příležitost seznámit se s architekturou vesnice. V průběhu akce vzniklo několik krátkých performancí, které byly inspirované opuštěnou vesnicí a architekturou. Její audiovizuální digitální prezentace zastupovala Srbsko a Černou Horu na Benátském bienále v roce 2004.

dovedností sloužících k zaznamenání a oslavě prožívaných myšlenek, vzpomínek a emocí.⁷⁷

I když site specific divadlo vzniká především v prostoru netradičním pro divadelní akci, někteří umělci dokázali použít i klasické divadlo jako prostor pro uskutečnění site specific projektů. Jedním z takových příkladů je projekt řeckého choreografa Dimitrise Papaioannoua pod názvem *Nowhere*. Tento projekt byl objednaný aténským *Národním divadlem*, které v roce 2009 rekonstruovalo svou hlavní scénu. *Nowhere* jako projekt zkoumá podstatu samotného divadelního jeviště. Prostorový mechanismus (jevištní technologie) je neustále transformován a redefinován pomocí přítomnosti lidského těla. Dvacet šest performerů svým tělem označovalo a dávalo měřítko prostoru, vznikala specifická choreografie, která se nedá přesunout anebo aplikovat na jiný prostor, na jiné jeviště⁷⁸.

Takže site specific divadlo se dá uskutečnit v jakémkoliv prostoru a za jeho hlavní charakteristiku považují, když se prostor stává ne jenom tématem, ale i hlavním médiem pro konanou akci. To znamená, že akce čerpá hlavní impulsy z prostoru, ve kterém vzniká, z jeho okolí, jeho významu pro společnost, jež daný prostor obývá, prostor je hlavním motivem uskutečňované akce.

Scénografická instalace v takových projektech může být uměleckou intervencí, která na prostor specificky reaguje a snaží se s ním konfrontovat, anebo jde o částečně samotný prostor, který se jeví jako scénografická instalace jenom tím, že je vtažen do jiné reality jako součást performativního prostoru (obr. 52).

2.1.2. Typologie prostoru: Environmentální divadlo

V poslední době se pojem site specific často zaměřuje s environmentálním divadlem, které na rozdíl od zmíněného site specific pracuje jinak s geniem loci prostoru. Jeden z důvodů je, že průběhem času se site specific stal atraktivním

77

BAUGH, Christopher. *Scénografie se záměrem: aktivismus a intervence*, Internetové vydání Expending Scenography Pražského Quadriennale, překlad Martina Neradová, s. 10

78

Video ukázka představení *Nowhere* dostupné z: <https://vimeo.com/38309854> vyhledáno 1. 9. 2016

pojmem, jak definovat projekty, které se odehrávají v nově objevených místech nebo nečekaných lokacích pro konání divadla. Článek, který vydal britský blog novin *The Guardian* v roce 2008 s kritickým názvem *Site-specific divadlo? Prosím o specifikaci (Site specific theatre? Please be more specific)* se snaží klást otázku, jaký je specifický vztah toho druhu divadla k prostoru. Autoři článku naznačují, že existují projekty, které je těžko pokládat za site specific projekty, protože „bez ohledu na své přednosti – přebírají atmosféru a estetiku svých nových „domovů“ relativně povrchním a nepravým/líčeným způsobem, jen si berou a nic nevrací.“⁷⁹

Podle mého názoru takové divadelní produkce, i když z hlediska site specific povrchně pracují s prostorem, kde prostor není hybatelem, není tím hlavním médiem, tak stejně specifickým způsobem aplikují divadlo do nedivadelních prostorů. Proto se o takových divadelních produkci dá hovořit jako o environmentálním divadle. Teoretik Patric Pavis ve svém slovníku environmentální divadlo definuje takto:

„Environmentální divadlo překračuje hranici mezi uměním a životem, prostor, který využívá, je společný pro herce a diváky. Hraje se na místech, která jeho tvůrci nacházejí, ohniska, k nimž se upírá pozornost, se množí. Označuje praxi, která chce vytvořit nové scénické vztahy, promýšlí situaci diváka, jeho vzdálenost a blízkost. Snaží se oslabit předěl mezi jevištěm a hledištěm, koncentrovat úhly diváckého pohledu i napětí v představení.“⁸⁰

Samotná myšlenka využít specifikum nějakého prostoru se v historii objevila, ale podívejme se alespoň na několik příkladů z nedávné minulosti. V devatenáctém a dvacátém století „*nástup realismu a zájem o co nejpřesnější zobrazení určitého prostředí některé režiséry inspirovaly k vyhledávání lokalit, které by dokonale či alespoň přibližně připomínaly prostředí předepsané dramatikem. Této tendenci odpovídají v osmdesátých letech devatenáctého*

79

Překlad citátu: „*At best, these productions - regardless of their merits - borrow the atmosphere and aesthetic of their new homes in a relatively superficial and inorganic manner, all take and no give.*“ FIELD, Andy. *Site-specific theatre? Please be more specific*, dostupné na: <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/feb/06/sitespecifictheatrepleasebe> _vyhledáno 1. 9. 2016

80

PAVIS, Patrice *Divadelní slovník*, Divadelní ústav, Praha 2003, s. 139

století angličtí Pastoral Players, kteří uváděli Shakespearovovy a Fletcherovy lesní hry v opravdových lesích a lukách, každoroční inscenace Viléma Tella v alpských vesnicích ve Švýcarsku (s tradicí od roku 1912), Kupec benátský Maxe Reinhardta na benátském náměstí v roce 1934 a v té samé dekádě inscenace Hamleta na hradě Elsinor v Dánsku".⁸¹

Takže na jednu stranu jsou projekty, které hledají realistickou spojitost prostředí – environmentu s dramatem anebo na druhou stranou jsou projekty, které hledají spíše metaforickou spojitost s obsahem hry. V rámci kapitoly *Rekontextualizace prostoru* popisují zkušenost s tvorbou scénografické instalace na projektu *Oresteia*, která využívá *genius loci* ostrova Štvanice a hledá metaforickou spojitost prostoru s dramatem (obr. 52).

Environmentální divadlo často na obvyklý způsob určuje pozici mezi divákem a hercem. Kvůli tomu, že pracuje s klasickým textem, anebo spíše lineárním příběhem v nedivadelním prostoru, environmentální divadlo utváří fixní jevištní prostor. Pohled diváka jako by se stal objektivem kamery, které volně, v prostoru, jenž není zarámován portálem, sám rámuje záběry, dramatické situace. Všechno, co obsáhne divák svým pohledem, se stává součástí scénografie, od přírody, přes továrny, haly, kostely až třeba k zákoutí v kuchyni, ve které svítí polootevřená lednička. Reálné prostory se jeví jako scéna a to je specifikuje jako scénografii.

2.1.3. Typologie prostoru: imerzivní divadlo

Imerzivní divadlo je jeden ze současných směrů divadla, který výrazně pracuje s fenoménem ponoření do umělé reality.

Divadelní kritik Matt Trueman poukazuje na to, že: *„Touha divadlo plněji prožít je podstatou imerzivního divadla, které nás může umístit do situací, na něž v každodenním životě nenarazíme, spíše než že by nám je jen ukázalo...*

81

CARLSON, Marvin. Netradiční divadelní prostor. Internetové vydání Expanding Scenography Pražského Quadriennale, překlad Ester Žantovská, s. 4

nabízí se tedy, že by imerzivní divadlo mohlo být vhodné pro vypořádání se s krajnostmi lidské existence".⁸²

Je to divadlo, které: „člověka zcela obklopuje, divadlo bez rampy mezi hledištěm a jevištěm, alternativní realita, v níž divák přistupuje na herní principy a pravidla a sám si určuje svoji dramaturgii vnímání pohybem po prostoru, který musí být dostatečně rozsáhlý, aby se v něm – jako v realitě- mohly odehrávat paralelní děje, ale dostatečně koncentrovaný, aby se v jeho rámci dal odvyprávět kompaktní příběh".⁸³

Z hlediska scénografické instalace je tento fenomén obzvlášť důležitý. Scénografie tady nevytváří iluzivní prostor za portálem, ale prostředí fiktivního světa, který diváka obklopuje ze všech stran, stejně jako samotná divadelní akce. Autorka knihy *Immersive theatres* Josephine Machon naznačuje:

„Imerzivní inscenace jsou vždy interdisciplinární a stírají hranice mezi divadlem, instalací, performancí, soukromým a veřejným rituálem, sklepním vystoupením a venkovním divadelním festivalem".⁸⁴

Průkopníkem takového divadla se považuje anglická skupina *Punchdrunk* která od roku 2000 začala uplatňovat tuto formu pro své inscenace. V českém prostředí se imerzivním divadlem zabývá několik autorů nebo divadelních skupin, a vzniká stále více a více imerzivních projektů. Jedná se o divadelní skupinu *Tygr v tísní* (Ivo Kristián Kubák a Marie Hováková) s projektem *Golem* (2013), dále projekty *Letec* (2014) a *Pomezí* (2016) režiséra Lukáše Brychty, divadlo *Drak* s projektem *Labyrint světa a ráj srdce* (2015) a také seskupení *Vosto5* s režisérem Jiřím Havelkou, které uplatňuje principy imerzivního divadla ve svých projektech *Dechovka* (2013) a *Kolonizace* (2015). První vlastní zkušenost s takovým typem divadla jsem získal jako divák inscenací *The Drowned Man* od skupiny *Punchdrunk* (2013) anebo *Wir Hunde/Us Dogs*, projekt skupiny *Signa*

82

MACHON, Josephine. *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 26 (překlad T. Loužný)

83

KUBÁK, Ivo Kristián. *Imerzivní divadlo a média*, Pražská scéna, Praha 2015, s. 12

84

MACHON, Josephine. *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 97 (překlad T. Loužný)

(2016), ale především při spolupráci na projektu *Labyrint světa a ráj srdce* v divadle *Drak*.

Na základě zkušeností z uvedených projektů se pokusím popsat několik základních prostorových charakteristik, které se uplatňují v imerzivním divadle a které se týkají scénografické instalace:

- Simultánnost a autonomie autentických prostorů
- Distance a detail
- Performativní prostor bez aktérů

Simultánnost a autonomie autentických prostorů

V projektu *Labyrint světa a ráj srdce*⁸⁵ se scénou, hracím prostorem stala celá nejen budova divadla *Drak*, a muzeum *Labyrint*, které architektonicky navazuje na divadelní budovu, ale také jejich blízké okolí (obr. 54 a 55). Divadelní sklep se proměnil ve vojenský bunkr, skříně hereckých šaten se staly obývacím pokojem manželského páru, části muzea *Labyrint* byly proměněny na vědeckou laboratoř, místnost pro politické proslovy a tak dále. Všechna místa byla propojena chodbami anebo na sebe navazovala. Mikroděje, které se odehrávaly v prostorách oddělených stěnami, získaly autonomii a každý prostor byl něčím autentický. Dramaturgie imerzivního divadla je založena na simultánnosti mikropříběhů a akcí, které na sebe navazují, a nechává divákovi volbu zhlédnout příběh po svém.

Scénografická instalace reagovala na konkrétní prostor a jemně ho dotvářela. Některé místa ani proměnu nepotřebovala, už odpovídala účelu. Jejich stísněnost anebo otevřenost ovlivňovala hereckou akci, ale také pocit diváka, který se v něm nalézal. Jejich autentičnost se projevila ne jenom vizuálně, zapojeny byly i další smysly, vůně (prachu ze skříní anebo vlhkosti ve sklepu) a zvuky.

Výrazně s dotvářením už existujících prostorů, dokonce i s jejich pachem či vůní pracuje i skupina *Signa* v projektu *Wir Hunde/Us Dogs*. V opuštěné budově

85

Jedná se o adaptaci filozofického textu Jana Amose Komenského, kterého upravily Dominika Špalková, Tomáš Žižka a Ondřej Spišák

se z bývalých kanceláří vytvářejí jednotlivé byty, ve kterých žijí lidé/psi. Těžko je rozpoznat původní stav a co je přidané scénografickou instalací, všechno se jeví jako jeden kompaktní prostor laděný do různých atmosfér. Některá místa evokovala hrůzu, jako například prostory, ve kterých žijí psi/vlci, anebo sladkou kýčovitou atmosféru, ve které žijí jiní lidé/psi v domácnosti, kde vám nabízejí cukroví a čaj a kde si divák může prohlížet jejich fotoalba.

Na rozdíl od přizpůsobování už existujících prostorů, představení *The Drowned Man* pracovalo s principem filmových kulis. Scénografická instalace filmových kulis nereagovala na primární prostor budovy. Velká produkce dovolila tvůrcům postavit mnoho atmosférických prostředí. V jednom patře byl nainstalován les a vytvořena noční atmosféra, ve které se ztrácely stěny primární budovy. V dalším patře byla mezitím postavená pláň z písku (obr. 54) nebo celé jedno malé městečko kde divák mohl různě bloudit, dostávat se do různých hotelových pokojů, kanceláří, obchodů, hospod, věznice a dokonce i do kina.

Distance a detail

Zakladatel a režisér skupiny *Punchdrunk* Felix Barrett naznačuje, že: „Klíčově důležitý je detail. Pocit, že můžete vždy pátrat hlouběji a najít něco, co má cenu. Je to vloženo do prostorového detailu. Vždy lze objevit další tajemství, což ale platí i pro celek inscenace. Vědomí, že jsou tam vždy ještě další pokoje, další scény, další životní příběhy postav... Prostor slibující, že lze vždy objevit ještě něco víc“.⁸⁶

Divák si může sám určit svou vzdálenost od probíhající situace a možnost fokusování na detail. Neexistuje žádný určený úhel pohledu. Například v inscenaci *Labyrint světa a ráj srdce* seděla v divadelním baru herečka v roli manželky prohlížející si rodinné album a čekala na manžela, který byl odveden do války. Divák mohl zpovzdálí sledovat kavárenskou atmosféru, zakouřenou místnost s velkým molem, na němž vystupovala zpěvačka. Nebo si mohl sednout vedle manželky za kavárenský stůl a zblízka sledovat její reakce či se přiblížit ještě víc a dívat se jí přes rameno do alba na fotografie, které si prohlížela. Každá z těchto vzdáleností ovlivňuje naše vnímání a prožitek. Některé

86

MACHON, Josephine. *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, 2013, s. 159 (překlad T. Loužný)

situace jako kdyby potřebovaly blízký kontakt a jiné naopak větší distanci. Každopádně princip imerzivního divadla nabízí spektrum možností, které si divák mohl určovat podle vlastní potřeby.

Performativní prostor bez aktérů

Všechno je v pohybu, diváci i herci, proto se v imerzivním divadle často stává, že je divák v prostoru sám, dřív, než vstoupí herec. Například v inscenaci *The Drowned Man* jsem se ocitnul sám v hotelovém pokoji. Na posteli byly nachystané šaty a dopis, prostor vydechoval znepokojující atmosférou (obr 55). Po chvíli do prostoru vešla herečka, která se po přečtení dopisu oblékla do nachystaných šatů a vyrazila ven. Byla to její poslední situace před spácháním vraždy.

Pozůstatky anebo zárodky dramatických situací v prostorách, které sdělují informace o příběhu i bez performerů – to vše používá skupina Artangel, o které Felix Barrett píše:

„To, co bylo na představení H. G.⁸⁷ krásné, je, že jako umělecké dílo to bylo hluboce atmosférické se silným příběhem vetknutým do prostoru. Přestože jste nikdy nezkřížili cestu hercům, kteří by příběh vyprávěli, měli jste pocit jejich přítomnosti, ale bylo to, jako by právě odešli nebo jako by měli za moment přijít. Bylo úžasné být v prostředí, které bylo tak nabitě“.⁸⁸

Scénografická instalace, která vytváří silnou atmosféru, divákovi dává možnost ponořit se zblízka do prostoru a pátrat po stopách, které zanechala předešlá akce, dodává prostoru performativní charakter.

87

Jedná se o projekt - instalaci Roberta Wilsona a jeho dlouhodobého spolupracovníka, zvukového a světelného designéra Hanse Petera Kuhna, která se konala v podzemních trezorech Clink Street v Londýně, *Expert: Robert Wilson and Hans Peter Kuhn, H. G.(1995)* dostupné z: <https://vimeo.com/149635890> vyhledáno 2. 10. 2016

88

MACHON, Josephine. *Immersive theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, 2013, s .164 (překlad T. Loužný)

2.2. Scénografická instalace jako autonomní dílo

Scénografie před začátkem nebo po ukončení představení neexistuje. To, co vidíme předtím, než technici rozeberou jeviště, je pouhou hmotou, prostorovým útvarem, ale nikoliv scénografií. Scénografie patří fikci, je závislá na kontextu hry a není samostatným dílem. Na rozdíl od instalace, výtvarných objektů a soch nemá svou autonomii. Scénografie je efemérní umění stejně jako divadlo samotné. Arnold Aronson píše: „*divadlo můžeme považovat za efemérní umění, které se s poslední oponou vypaří do vzduchu, zanechávající po sobě jenom kusé stopy. Na druhé straně je vtělení jistého pocitu trvalosti, dokonce s náznakem věčnosti.*“⁸⁹

Během výzkumu jsem realizoval několik projektů, které mě přesvědčily, že scénografická instalace se výše uvedenému tvrzení vymyká, protože dokáže existovat mimo kontext představení. Jsou to díla, ve kterých vznikal performativní prostor nezávisle na kontextu představení anebo performance. Její charakteristiky jsou blízké některým už existujícím výtvarným žánrům, jak jsem je popsal v předešlých kapitolách jako například instalace performativní, narativní, interaktivní, videoinstalace a další. Na rozdíl od uvedených výtvarných žánrů v mé praxi jsem především tvořil instalace prostředí, které diváky uváděly do určité situace (obr. 56). Divák se v těchto případech stává aktérem ve scénografické instalaci. Nejčastěji je v pohybu anebo je interaktivně zapojen do prostoru. K takovému fenoménu napomohla praxe z divadelních projektů jako je *site specific*, *environmentální* a *imerzivní* divadlo. Tyto projekty ukázaly tvorbu performativního prostoru jako na scénografii bez nutné přítomnosti aktérů a dramatické akce.

V následujících kapitolách se pokusím toto tvrzení doložit na konkrétních příkladech realizovaných projektů *In S(p)ite of Fire*, *Pokoj* a *YOU ARE UNIQUE, YOU DO NOT EXIST!*. Tyto projekty byly realizovány ve výstavních prostorách galerií a muzeí anebo jde o umělecké intervence ve veřejném prostoru.

89

ARONSON, Arnold. *Pohled do propasti Eseje o scénografii*, Divadelní ústav Praha 2007, s. 222



51

51
Scénografická instalace *Věci (Die Dinge)* vystavená v rámci doprovodného programu PQ na piazzetě Národního divadla v Praze 2011, Till Exit a Anna Viebrock



52

52
Scénografická instalace v rámci site specific projektu *In S(p)ite Of Fire*, Bělehrad 2005,
Dragan Stojčevski



53

53
Scénografická instalace v rámci environmentálního představení *Oresteia*, ostrov Štvanice Praha 2016,
Dragan Stojčevski



54



55

54, 55
Scénografická instalace v rámci imerzivního divadla *The Drowned Man, Punchdrunk*



56

56
Scénografická instalace *YOU ARE UNIQUE, YOU DO NOT EXIST!* v galerii Maquis Project, Izmir
Turecko (2015), Dragan Stojčevski

3. Hledání scénografické instalace ve vlastní umělecké praxi

3.1. Rekontextualizace prostoru

Prostor je organismem, který je jako jakýkoliv živý organismus proměnlivý. Jeho význam se nezávisle na původní roli dá změnit do nečekaných protikladů. Pokud jde o architekturu, existuje řada příkladů, když stavby ztratily svůj původní účel a jsou ponechány vlastnímu osudu. Z kostela se stává mešita, z mešity muzeum (případ chrámu Hagia Sofia v Istanbulu), anebo se divadlo využije jako garáže na auta (Michigan Theatre). Prostory, ve kterých žijeme anebo trávíme čas, se nám někdy zdají nesrozumitelné a snažíme se je redefinovat. Dramatické anebo absurdní změny, které se dějí ve veřejném prostoru, se stávají se často inspirací mnoha umělců, kteří se svou aktivitou snaží na tyto změny reagovat anebo k nim připoutat pozornost. Tehdy dochází často k rekontextualizaci prostoru skrze umělecký čin.

V této části uvedu dva projekty, ve kterých jsem vytvořil scénografickou instalaci v rámci site specific projektu a environmentálního divadla. I když šlo o odlišné přístupy, stejně měly oba společné to, že pomocí scénografické intervence dávaly prostor do jiného kontextu. Prostor, který je vtažen do umělecké akce, se stává se scénografickou instalací.

3.1.1. Projekt: *In S(P)ite Of Fire*⁹⁰

Kontext

Projekt byl realizován v roce 2005 na opuštěném archeologickém nalezišti v centru Bělehradu (Srbsko). Na tomto místě kdysi stála budova Národní knihovny, která vyhořela za 2. světové války. Shořelo více než 1 500 starých středověkých rukopisů. Hned po válce byla na tomto místě postavena benzínová pumpa a teprve v sedmdesátých letech začaly první archeologické vykopávky. Byla nalezena řada fragmentů shořelých knížek, dále základy knihovny a jako největší překvapení základy budovy z antické doby. Ale kvůli neadekvátní

90

Samotný název vznikl jako slovní hříčka, která poukazuje na místo, které je označeno ohněm a zároveň slovo *in spite* znamená v překladu *navzdory* (dělat něco navzdory tomu, že to zmizelo v ohni).

komunikaci mezi institucemi zabývajícími se památkovou péčí byl výzkum zastaven a místo se během let stalo opuštěným. Kolem vykopávek byl postaven plot a lokalita začala chátrat. Prostor se stal doslova otevřenou archeologickou sondou, kterou bylo potřeba zviditelnit. Proto jsem zvolil formu site specific projektu, který dokáže pojmout prostor komplexně a reagovat na jeho stav a význam pro společnost.

Cílem projektu *In S(p)ite od Fire* bylo scénografickou instalaci znovu problematizovat urbanistické řešení této lokace a jeho definování. Dalším cílem bylo také připomenout veřejnosti, jak lokální tak i širší, historii tohoto místa a její význam pro společnost v rámci kolektivní paměti jednoho města a národa.

Intervence v prostoru

Scénografickou instalaci se stala konstrukce ze stavebního lešení, zabaleného bílou látkou, která kopírovala tvar vyhořelé budovy (obr. 57). Protože budova byla rohová, instalace obklopovala všechny tři strany vnější fasády a dosahovala přibližně rozměrů bývalé budovy. Taková instalace spolu s archeologickou vykopávkou se stala prostorem pro různé performance a další audiovizuální intervence. Celá lokalita byla jedním velkým „stavenišťem“, které svou fyzickou proměnou mělo upoutat pozornost k místu. Instalace byla dva týdny vystavená na lokalitě a v určitých intervalech byla různě oživovaná performancemi, světelným designem anebo projekcemi. Instalace z lešení měla několik využití a významů, šlo o prostor, který se stal metaforickým, performativním a výstavním – prostor jako artefakt.

Metaforický prostor

Lešení bylo nainstalované zcela běžně, tak jako když se opravují fasády budov. Omotaná látka vytvářela iluzi přítomnosti fasády shořelé budovy. Zhmotnění fasády, která neexistuje, pomocí stavebního materiálu dávalo prostoru metaforu. Archeologické vykopávky, instalace proměnila na stavenišť (obr. 58, 59). Už během její stavby vyvolávala zvědavost kolemjdoucích, kteří nerozuměli, proč se na základech staví lešení pro obnovu fasády, když ještě žádná fasáda není postavena. Docházelo k absurdním situacím navození reálné stavby na neadekvátním místě, neboť většina lidí nebyla informovaná, že jde o umělecký projekt. Někteří doufali, že město se konečně rozhodlo udělat něco se

zanedbaným prostorem, a jiní se zase obávali, že jde o nevhodnou stavbu developerů, o které se ve městě vyprávělo jako o možnosti, která hrozí.⁹¹

Performativní prostor

Během projektu byla instalace používána jako scéna pro performance, které se odehrávaly před samotnou konstrukcí i během ní. Instalace aktérům umožňovala několik výškových úrovní a díky vertikálnímu uspořádání byli performeři viditelní ze všech stran, přestože diváci byli na ulici v jedné rovině (bez elevace), takže akce byla přehledná (obr. 60, 61).

Bílá plachta sloužila také jako projekční plátno. Na ni se promítala videa a dokumentární záběry, které vznikly během výzkumu a při práci na projektu. Závěrečnou projekcí byla vždy animace hořící fasády knihovny (obr. 62). Ilustraci požáru budovy vidím jako obraz očištění, jako katarzi, nešťastnou událost, která se v životní velikosti zhmotnila před diváky, kteří tuto událost z roku 1941 nemohli zažít. Během performance byly bílé stěny instalace používány i pro stínohry nebo světelný design.

Na závěr mohli diváci a kolemjdoucí na plachtě zanechat vzkazy. Účastníci projektu psali a zároveň vyzývali kolemjdoucí, aby se zúčastnili a napsali svůj názor na lokalitu. Akce byla inspirována návštěvní knihou, která je součástí každé výstavy v galerii. Cílem bylo navázat dialog mezi účastníky a obyvateli, aby společně diskutovali na téma adaptability mezi nimi a prostorem. Událost byla dokumentována, a po ní vzniknul videozáznam (který je v příloze na DVD).

Výstavní prostor

Přes den se lešení zase stávalo hledištěm s výhledem na vykopávky. Diváci mohli vstoupit do instalace, pozorovat lokalitu a poslouchat dokumentární zvukový záznam jako v muzeu (obr. 65). Šlo o zvukovou práci pod názvem *Naslouchání (Oslušivanje)* umělce Dobrivoje Miljanoviće, který používal dokumentární záznamy interview s archeoložkou Gordanou Tomašević, jež tu v sedmdesátých letech vedla archeologický výzkum. Miljanović také pracoval s texty svědků bombardování a požáru. Podle svědků požár trval tři dni a trosky

91

Samotné místo má silný *genius loci*, který místní obyvatelé rádi přirovnávají k pařížskému Montmartru. Blízko lokality je důležitý městský kostel *Saborna crkva*, Akademie výtvarného a užitého umění a několik významných galerií a muzeí. Je to klidná část města, ve které dominuje sféra kulturního života Bělehradu.

knihovny dohořivaly skoro tři měsíce. Z napsaných výpovědí autor vytvořil rozhlasovou hru, kterou si diváci měli možnost poslechnout přímo na autentickém místě a vyslechnout si tak, co se stalo. Tímto způsobem se narativní struktura svědectví dostala přímo do „místa činu“.

Pomocí konstrukce a látky byla lokalita vizuálně vytržena ze svého prostředí. Lokalita se stala izolovaným objektem, jako kdyby byla vystavena v muzeu jako exponát. Divák, který vstoupil dovnitř, nemohl vidět ulice, jež lokalitu obklopují. Divák který se procházel konstrukcí, jež dovolila pohled ze dvou pater, se mohl zaměřit jen na lokalitu – exponovaný prostor. To mně připomnělo „pojízdné studio“ fotografa Irvinga Penna, který s neutrálním pozadím fotografoval lidi po celém světě a snažil se zaznamenat jejich autentický vzhled, který často bývá pozměněn během přemístění z autentického místa do studia či muzea. Se svým „pojízdným studiem“ Penn dokázal vyfotografovat portréty různých lidí a kmenů tak, jak je objevil v jejich přirozené lokalitě. V případě projektu *In Spite Of Fire* lokalita jako exponát nebyla přemístěna do muzea, ale se spíš muzeum-instalace přemístila do lokality.

Práce s narativy

Na začátku projektu tým umělců⁹², kteří byli vyzváni ke spolupráci, dostal za úkol posbírat co nejvíce materiálů, jež se vztahovaly k prostoru. Někteří se vydali cestou pátrání po historických faktech v knihovnách, jiná skupina lidí hledala materiály v terénu, v okolí samotného místa. Dělali různá interview s lidmi, kteří žijí kolem lokality. Mezi nimi byli starousedlíci, kteří se pamatovali na samotnou budovu anebo znali lokalitu v delším časovém úseku. Zároveň byli zpovídáni i lidé, kteří lokalitu neznají tak dlouho a tím pádem se více vyjadřovali k jejímu současnému stavu a problémům, jež s ní souvisejí. Během času vznikla bohatá databáze různých zdrojů, jak psaných, tak audiovizuálních.

Následovala druhá fáze projektu, tvorba narativu ve spojení s prostorem a její prezentace veřejnosti, publiku. Práci s narativem mohu nejlépe přirovnat k úvahám o archeologickém poli v textu Zbyňka Baladrána *Ruiny, archeologie a mezera mezi obrazy*:

92

Projektu se zúčastnilo kolem 23 umělců různých oborů (scénografové, vizuální umělci, fotografové) kteří už pracují multimediálně, mezi nimi byli také architekti a antropologové, které zajímala mezi žánrová spolupráce, propojování vědy a umění. Všichni spolupracovali na *site specific* dílně, kterou moderoval scénograf Tomáš Žižka.

„K porozumění způsobu, jakým lze ruiny prohledávat a obrazy interpretovat, můžeme použít terminologii používanou v obecné archeologii. Analogie s archeologickou metodologií se skvěle hodí k popisu vyhledávání v neznámém prostředí, kde jediné vodítko představuje aparát našich znalostí a kontext prohledávaného místa. Pojmem archeologické pole označujeme ohraničenou časoprostorovou oblast jako místo vyhledávání archeologických nálezů napříč vrstvami zeminy.“⁹³

Tyto úvahy se vztahují k problematice jak vidět a interpretovat obraz minulosti.

„Často nejsme schopni rozeznat pravý důvod a čas vzniku určitého artefaktu nebo mu přizpůsobujeme vlastnosti, které z banálního jevu dělají zásadní dějinný zlom. Je samozřejmě nutné dodat, že důležitým interpretačním nástrojem je také omyl, se kterým vždy musíme počítat. ...V tom smyslu je archeologický přístup otevřeným pohledem na svět, který nám dovoluje spojit jevy do té doby nesouměřitelné.“

Koláž se v tady tom případě stala modelem vytváření narativu. Během práce na tomto projektu jsem si uvědomil, že vždy jde o konfrontaci osobních zážitků a příběhů účastníků *site specific* projektu s prostorem v konkrétním čase. *Site specific* nelze realizovat bez *time specific*⁹⁴.

Závěrečným výsledkem byla performance kolážového typu, ve které se střídaly pasáže videoprojekcí, video mappingu, stínohry, prohlídky lokality s průvodcem, krátké performance a živá hudba.

Divák a prostor

Projektů se účastnily dva typy diváků. První byli náhodní kolemjdoucí, kteří nečekali, že se na tom místě bude konat nějaká speciální událost. Takové diváky oslovovala především samotná instalace, která se stala součástí veřejného prostoru. Počítal jsem s tím, že vzbudí pocit zvědavosti, snahu podívat se, co se

93

BALADRÁN, Zbyněk. *Ruiny, archeologie a mezera mezi obrazy* In: Labyrint revue. č. 23-24 / Archeologie, Labyrint, Praha 2009

94

RULLER, Tomáš. *Prezentace/situace – akce*, In: SCHMELZOVÁ, Radoslava a kol. *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*, Akademie múzických umění, Praha 2010 s. 196

skrývá uvnitř obalené konstrukce. Druhý typ byli diváci oslovení pomocí propagace, aby se zúčastnili uměleckého projektu.

Nejdůležitějšími diváky byli lidé, kteří žili v jeho okolí. Takový místní divák nebyl jenom pozorovatelem, ale i spolutvůrcem projektu nebo se dá říct důležitým konzultantem během procesu získávání důležitých informací, s kterými se v projektu pracovalo.

Než performance začala, diváci se scházeli na ulici. Pak se formou průvodcovství které zajišťovali performeři, zapojili do děje a byli provázeni lokalitou kolem instalace, na které se střídaly projekce s živou performancí. Diváci byli občas oslovováni, aby se připojili. Knihy se staly symbolickou rekvizitou, která se často používala. Četlo se z nich, anebo některé měly strany vyrobené z těsta, daly se jíst a nabízely se divákům.

Po ukončení projektu město iniciovalo dočasné řešení a tohle místo bylo poprvé opatřeno nápisem, na kterém je naznačeno, že jde o památník tragické události z minulosti.

3.1.2. Projekt: *Antická Štvanice – Oresteia*

Kontext

Oresteia je první inscenací cyklu *Antická Štvanice*, který se má každoročně konat v plenéru štvanického ostrova v Praze a postupně uvést díla všech zásadních antických dramát. Trilogii upravil a režíroval tým souboru *Tygr v tísni* pod vedením režiséra Ivo Kristiána Kubáka a dramaturgyně Marie Novákové. Cílem bylo inscenovat současnou interpretaci Aischylova dramatu. Tento projekt využíval genia loci ostrova Štvanice, i když samotný příběh s ostrovem nemá nic společného. Šlo o environmentální způsob tvorby, který zasadil Aischylovo dílo do specifického prostředí městského ostrova.

Prostorový koncept pro *Oresteiu*

Hlavní inspirací se stal opuštěný areál bývalého zimního stadionu (obr. 66, 67) vedle vily Štvanice bývalé Fuchsovy kavárny, známé jako diskotéka „*Face to Face*“. Scénografická instalace dotvářela vzhled opuštěné stavby, stav rozpadající se budovy se stal metaforou celé hry: příběhu státu, ve kterém se s

velkou ambicí začalo budovat, aby se stavění následně zastavilo, protože veškeré investice jsou přesměrovány do války.

Zkušenost z předchozího projektu *In S(p)ite Of Fire* byla v *Oresteie* uplatněna jako další možnost použití stavebního materiálu. Tentokrát byly hlavním materiálem palety, billboardy, ploty z vlnitého plechu, sádrové stavební tvárnice a různé jiné materiály, které jasně evokovaly stavbu. Diváci vstupovali do areálu skrze koridor z bílého plotu, na kterém visely cedule upozorňující, že vstupují na rozestavěné území. „POZOR! PROCHÁZÍTE STAVENIŠTĚM“ (obr. 68, 69). Koridor je dovedl k pódiu, na kterém byl pověšený zničený billboard s nápisem „STAVÍME PRO VÁS...“, konec billboardu chyběl (obr. 70). Další dominantní instalací byla stavební buňka adaptovaná na funkční bar. Střecha buňky fungovala jako vyvýšené pódium pro herecké akce.

Jeviště – Hlediště – Přejchod

Oresteia se skládá ze tří her: *Agamemnón*, *Oběť na hrobě* a *Laskavé bohyně*. Každý díl se odehrával v jiném prostoru. Diváci měnili třikrát pozici. Než se dostali do první lokace, byli z pokladny vedeni vybudovaným koridorem ze stavebního plotu (obr. 69), který členil rozsáhlý prostor za budovou Fuchsovy kavárny a měl za cíl je zavést do obrazu opuštěného staveniště.

V první části byl hrací prostor koncipován panoramaticky. Divák byl usazen na elevaci z palet na svahu (obr. 72), před kterým se dole, pod kopcem, nalézala vila, která představovala Agamemnónův palác. Elevace částečně rýsovala původní pozici tribuny bývalého zimního stadionu. Mezi vilou a elevací bylo postaveno malé pódium pro politické proslovy s už rozpadlým volebním billboardem (obr. 71). Pódium se stalo hlavním bodem scény, na kterém se střídali protagonisté se svými manipulativními politickými proslovy. Po levé straně měl divák možnost vidět už z dálky příjezdy vládní limuzíny (s Agamemnónem a Kassandrou) anebo nákladního auta s Aigisthem, který přivážel popel vojáků padlých u Tróje. Samotný prostor umožňoval různé úhly pohledu na panorama ostrova. V dálce byl vidět břeh Vltavy, který v případě hry naznačoval blízkost přístavu, do kterého přichází Agamemnón. Po pravé straně od pódia byl umístěný bar s typickými kavárenskými židlemi a stoly, u kterých seděl sbor starců. Vedle nich mohli také sedět diváci. Po levé straně argejské ženy ukládaly na pláni popel vojáků a čekaly na mír a příjezd Agamemnóna.

Diváci byli z obou stran obklopeni herci, kteří tvořili kompaktní společnost, *argejský lid*, jenž čekal na návrat vladaře. Každý detail a každá intervence v prostoru svědčila o jeho zanedbanosti a zastavení v čase, které mělo evokovat stav státu, v němž se příběh odehrává.

Během inscenované pauzy zůstával sbor starců sedět před barem, ke kterému přicházeli diváci. „*Na konci přestávky, vlastně trochu ,mimo obraz' (podobně jako probíhá řada zločinů v současnosti mimo obraz a obzor našeho vnímání i cítění) odstřelí Aigisthos jednoho z reptajících starců, argejský lid je posléze vyzván, aby se přesunul na jiné místo, dámy z chóru nás vedou, převlečené tentokrát za zcela moderní securitáky*“.⁹⁵

V druhé části, diváci a herci utvořili jeden kompaktní průvod, který vedl do Fuchsovy kavárny, kde se odehrávala část hry pod názvem *Oběť na hrobě*. Hlavním vchodem se diváci dostali do velkého sálu, který byl koncipován jako Agamemnónovo mauzoleum. Inspiraci pro takový prostor jsem našel v podzemních prostorách pod Letenskou plání, na které stála monstrózní socha J. V. Stalina, která získala dobovou posměšnou přezdívku „Fronta na maso“⁹⁶. Během návštěvy podzemí místa jsem měl možnost zažít silně sugestivní a atmosférický prostor, ve kterém se do dnes nalézají části monumentální sochy. K mému překvapení mezi rozpadlými hromadami kamení dnes již nelze rozeznat fragmenty sochy, ale samotný fakt, že to všechno kdysi tvořilo sochu, dává silný zážitek (obr. 73). Místo osvětlené baterkami průvodců a světlem zabudovaným do velké místnosti částečně odhalovalo prostor, tak získal větší imaginativnost. Zážitek z takového prostoru jsem se snažil aplikovat do opuštěného sálu Fuchsovy kavárny. Scénografickou intervencí se stala instalace rozpadlých hlav, které jsme získali z filmových ateliérů, kde se shodou okolností v témže roce

95

KERBR, Jan. Oresteia – Aischylos, Tygr v tísni, dostupné z:

<http://magazinuni.cz/divadlo/oresteia-aischylostygr-v-tisni/> vyhledáno 15. 10. 2016

96

Dílo sochaře Otakara Švece, který údajně schválně navrhnul tak monstrózní dílo, za které věřil, že bude diskvalifikovaný v soutěži, které se musel zúčastnit. Bohužel, komunistická strana zvolila jeho návrh. Celý pomník se stal jedním z největších v tehdejší Evropě (výška 15 metrů, délka 22 metrů). Práce na sousoší začala v roce 1952. Od té doby se jeho život změnil, někteří přátelé s ním přestali komunikovat, jeho žena se záhadně otráвила plynem a i on sám potom spáchal sebevraždu a nedožil se dokončení samotného sousoší.

natáčel film o Stalinovi (obr. 74). Prostor rozsvěcoval sbor (v roli „security servis“), baterkami. V prostoru byly pověšené neony, které částečně poblikávaly, posilovaly dojem zdevastované místnosti (obr. 75). Diváci seděli v poloaréně podél stěn anebo stáli na nahoře na ochozu. Oproti první části, ve které se performativní prostor panoramaticky rozprostřel po ostrově, druhá část byla mnohem soustředěnější a tvořila spíše prostor stísněného ringu, kde je divák blízko herce. Šlo o nepříjemné prostředí, ve kterém byla cítit vlhkost a prach. Stěny byly posprejované texty s protiválečnou tematikou, a tak zapadaly do kontextu hry.

Po konci druhé části následovala znovu změna lokace, která vedla ven k cyklistické dráze. Diváci stáli volně kolem terénních valů, na kterých herečka v roli přízraku Klytaiméstry probouzela Erýnie, aby se pomstily Orestovi. Samotný terén bez sebemenší výtvarné úpravy fungoval jako ideální scéna pro probouzení Erýnií (obr. 76).

Brzy následovala i poslední, třetí část příběhu, *Laskavé bohyně*. Sbor Erýnií prošel mezi diváky a za jejich zády povalil bílý plot, který tak otevřel vstup na oplocené území. Diváci sledovali jejich cestu a usadili se před zadní fasádou Fuchsovy kavárny. Ve volném prostoru byly pro diváky nachystány plastové židle (obr. 77). Scénou se stala fasáda, která sice neměla žádnou hloubku, ale nabízela velkorysé vertikální zpracování. Centrálním místem byl balkón, na který se protagonisté dostávali různými způsoby.

Diváci měli zase jiný úhel pohledu na hrací prostor, tentokrát z velké dálky sledovali děj na fasádě, jako kdyby šlo o oživé reliéfy na antických chrámech (obr. 78, 79).

Genius loci ostrova

Během práci jedinečnost prostoru ovlivnila několikrát samotný děj.

Interiér bývalé diskotéky ovlivnil tanec otrokyní, které vyzývaly Orestea k pomstě matky. Situace dokonale připomínala techno party, které se v tomto prostoru konaly.

Další příkladem byla scéna sboru Erýnií, které coby bohyně pomsty štvou Orestea, což připomínalo historické psí štvance na divokou zvěř, které se tu konaly v 18. století (podle čeho dostal ostrov svůj název Štvanice).

Intervence v prostoru – scénografická instalace

Každá z vybraných lokací potřebovala specifické úpravy:

- eliminace některých existujících elementů
- doplnění nových prvků do prostoru
- podstatná proměna světla, které z reálného prostoru vytváří prostor scénický.

Práce na závěrečné scéně před fasádou Fuchsovy kavárny je příkladem, ve kterém se snoubí všechny tři popsané přístupy. První intervencí byl zásah do existujícího billboardu, velkoplošné barevné reklamy, která zakrývala celou fasádu (obr. 80). Horní část reklamy byla otočena tak, že se z ní stala čistá bílá nepotištěná plachta, a spodní část reklamního billboardu byla odebrána. Tím pádem se fasáda rozčlenila na dvě odlišné plochy (obr. 81). Horní část napodobovala předvolební billboard a na které bylo napsané heslo „*PO PŘÍMÉ CESTĚ SPRAVEDLNOSTI!*“, tedy slova, kterými Athéna uzavírá celou trilogii. Zlikvidování spodní části billboardu odhalilo autentický vzhled fasády, na které je rozpoznatelných mnoho vrstev omítek, graffiti, reklamních nápisů z minulosti a drolicí se malty (obr. 82). Mezi těmito dvěma plochami byl již zmíněný balkón, na kterém vystupovala božstva Athéna a Apollón. Intervencí na fasádě se staly požární žebříky a instalace klimatizace, které splynuly se vzhledem fasády tak, že málokdo z diváků si všimnul, že jde o scénografickou intervenci. Tyto prvky umožňovaly rozehrát spodní část fasády, po které lezl sbor Erýnií a Orestés. Klimatizace jsou pro mě jedním z typických objektů, které mám spojeny s Řeckem nebo jakoukoliv jinou jižní zemí, kde lidé často ničí jejich instalováním fasády svých domů a vzácných budov. Klimatizace na fasádě zároveň podle mého názoru dotváří apokalyptický obraz společnosti, která zanedbává své architektonické dědictví a také přispívá ke globálnímu oteplování.

Na rozdíl do repertoárového divadla, které vyžaduje rychlou stavbu a úklid po každém představení, scéna u *Oresteie* byla postavena před premiérou a zlikvidována po derniéře. Takový přístup ovlivnil práci s materiálem a způsob stavby, který se spíše blížil práci s instalací. Materiály mohly být mnohem autentičtější, nemusely se svou vahou anebo svou velikostí přizpůsobovat provozu divadla. Příkladem je stavba politického pódia pro Agamemnóna a baru v první části. Pódium stejně jako kavárna byla obložena bytelným vlnitým plechem, což je praxe v kamenném divadle téměř nemyslitelná. Dalším

příkladem je „*Agamemnonovo mauzoleum*“, do kterého byly instalována monumentální rozbitá socha z kaširovaného polystyrénu (už zmíněné hlavy z natáčení filmu o Stalinově pomníku). Kaširovaný polystyrén nezastupoval v tomto případě, jiný materiál jako na příklad rozlomenu kamenu anebo mramorovou sochu, jak je to běžné ve filmu anebo na klasickém jevišti za portálem. Polystyrenová socha se během představení drolila, skřípala na pár kroku od diváků (obr. 74). Ve stejném prostoru byly naaranžované rozlámané rámy a portréty vladaře, které byly po jeho smrti odstraněny z oficiálních míst a nyní jsou skladovány v mauzoleu.

Dalším příkladem je simulace zastavené stavby. Během prací na místě vznikal odpad z různého stavebního materiálu, který se zapojoval do scény a stal se její součástí. Vedle hlavního pódia vznikla kopa rozřezaných latí a zlomených palet, která se stala součástí staveniště a tím pádem scénografickou instalací (obr. 83).

Nebylo rozpoznatelné, co je scénografická intervence a co ne. Divák vstupoval do místa, ve kterém se realita prolíná s fikcí. Diváci ztráceli jistotu, jestli klimatizace k fasádě patřily i před produkcí, stejně jako protipožární žebříky (obr. 79). Anebo jestli stavební ploty patří do inscenace či zda jde o stavbu probíhající na ostrově.



57

57
Stavba scénografické instalace v rámci projektu *In S(p)ite Of Fire*, Bělehrad 2005, Dragan Stojčevski



58



59

58
Zhmoťnění fasády knihovny, která už neexistuje, pomocí stavebního materiálu
59
Maketa

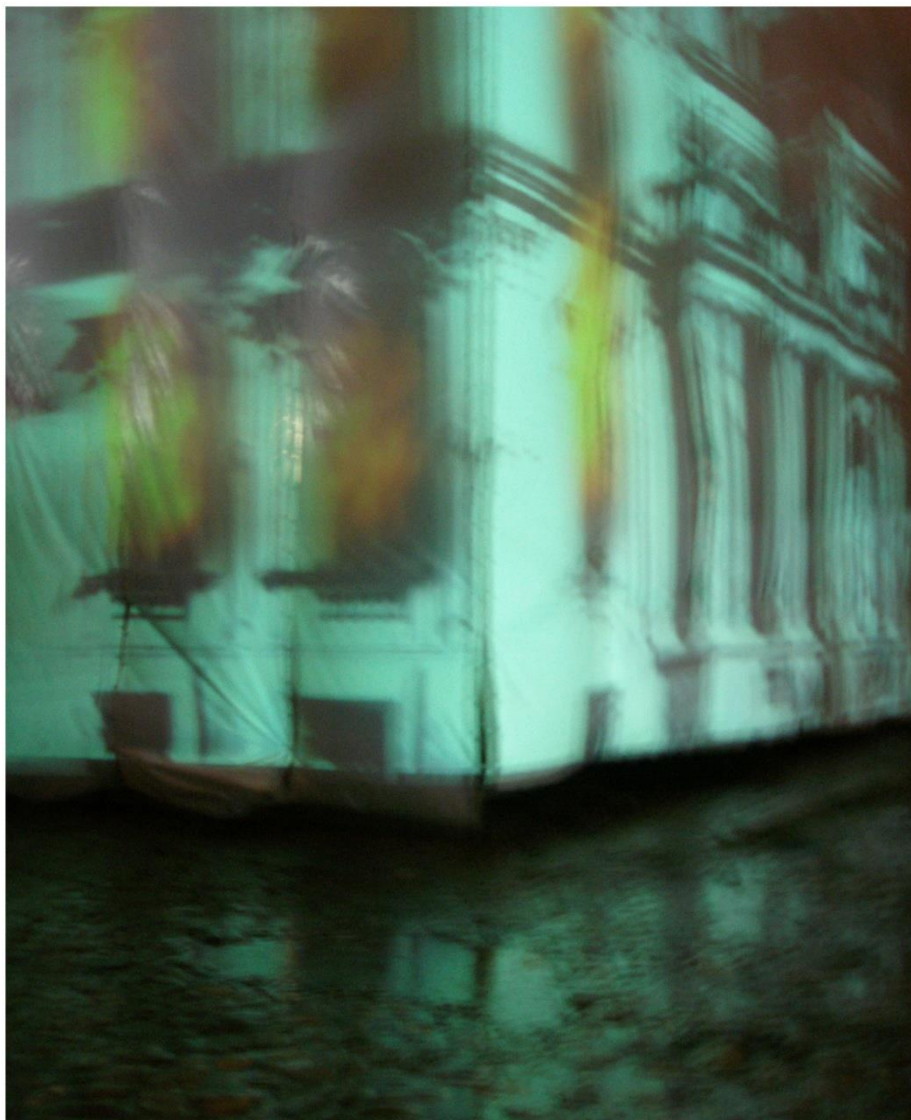


60



61

60, 61
Performance během projektu



62

62, 63
Projekce hořící fasády knihovny



63



64



65

- 64 Světelný design na fasádě
- 65 Diváci uvnitř scénografické instalace



66



67

66
Bývalý Zimní stadion na Štvanici

67
Současný stav ostrova Štvanice, před realizací projektu *Oresteia*, pohled na Zimní stadion



68



69

68, 69
Scénografická intervence kolem bývalého stadionu, oplocení stavebním plotem



70



71

70, 71
Podium - První část Agamenon (*Oresteia*)



72

72
Elevace pro diváky - první část *Agamemnon*



73



74

73
Fragmenty sochy Stalina v podzemním prostoru pod Letenskou plání

74
Instalace kaširované sochy Stalina ve Fuchsově kavárně - druhá část *Oběť na hrobě (Oresteia)*



75

75
Fuchsova kavárna jako Agamemnónovo mauzoleum- druhá část *Oběť na hrobě (Oresteia)*

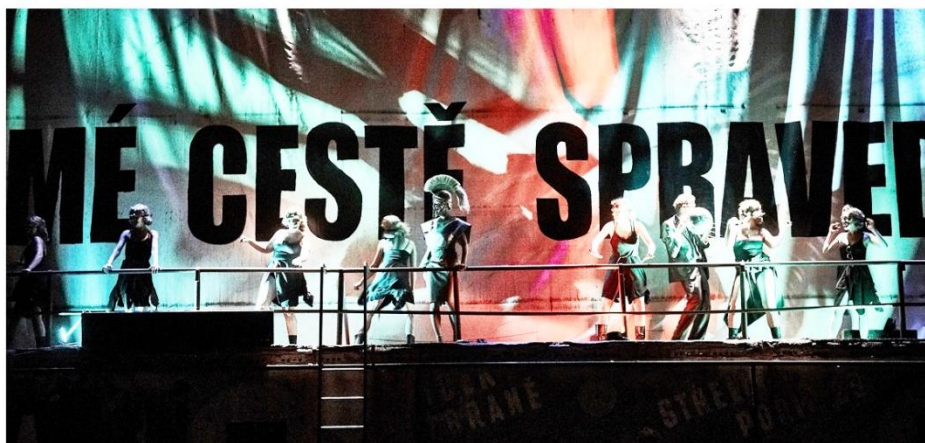


76



77

76
Sbor Erýnií na cyklistické dráze, třetí část *Laskavé bohyně*. (*Oresteia*)
77
Příchod Athény



78



79

78, 79

Fasáda Fuchsovy kavárny během třetí části *Laskavé bohyně*

80



81



82



80, 81, 82
Proměna fasády Fuchsovy kavárny



83

83
Argeiské ženy čekají na příchod Agamemnóna, první část *Agamemnón*

3.2. Fenomén přemístování

Během tvorby scénografické instalace jsem se často dotýkal fenoménu přemístování. Šlo buď o přemístování autentických předmětů z reality do jiného kontextu v rámci scénografie, anebo o přemístování diváka do jiného časoprostoru tvorbou scénografické instalace.

Začalo mne zajímat, do jaké míry si předměty použité ve scénografické instalaci mohou zachovat svoji historii, svůj původ, a odkazovat na místo, ze kterého byly přemístěné. Z divadelní praxe vím, že je to nemožné a nepodstatné. Křeslo, které jsem přemístil ze starého pražského bytu z Vinohrad na jeviště Západočeského divadla v Chebu pro scénu *Dobře placená procházka* nedokáže odkazovat na své původní místo, to se po něm ani neřádá. Křeslo se stává předmětem, který splňuje svou funkci anebo odkazuje na určitou dobu, na styl, ve kterém byl vyroben, a to je vše. Reálné předměty, které se dostávají na jeviště, ztrácejí svou individuální minulost, stávají se rekvizitou inscenace. Proto jsem tento fenomén přemístování předmětů a jeho vztah s prostorem začal zkoumat v muzeích.

Muzeum zcela odlišně pracuje s artefakty, které jako součást expozice divákovi především sdělují svůj autentický původ a funkci. Došel jsem k názoru, že scénografická instalace se může stát novým prostorem-kontextem v rámci expozice a odlišným způsobem přiblížit vystavené předměty divákovi. K tomu mne inspirovala především návštěva Pergamon muzea v Berlíně.

Muzeum má sbírku umění Blízkého východu, antiky a islámského umění. Jsou tam vystavené artefakty, které objevili němečtí archeologové na území Anatólie, dnešního Turecka, Iránu a Iráku. Je to muzeum, ve kterém nejde jenom o přemístění artefaktů, ale také o přemístění prostoru. Německým archeologům a muzeologům se podařilo v muzejní hale přemístit a zrekonstruovat části paláců a chrámů, do kterých se divák může prostorově zapojit. Například: projít skrz bránu Ištariny věže z Babylonu anebo vstoupit do *Velkého Diova oltáře z Pergamonu*. Jako kdyby šlo o scénografii, ve které se divák sám stává aktérem.

Z celé sbírky muzea je *Velký Diův oltář z Pergamonu* nejimpozantnějším exponátem. Lze se tu zastavit, sednout si na schody a prohlížet si prostor kolem sebe a zároveň být v prostoru odjinud. Nejde o artefakty vystavené ve skříni za

sklem nebo pověšené na zdi (tak jak jsou třeba reliéfy Feidiáse v Britském muzeu v Londýně), ale umístěné do jedné prostorové instalace, scénografie. Začal jsem poprvé vidět muzeum jako prostor, který má performativní a scénický potenciál. V hale, ve které se nalézá Velký Diův oltář z Pergamonu, se pozice diváka ve vztahu k exponátu přibližuje původní pozici, kterou, domnívám se, měl antický návštěvník chrámu. Na současném návštěvníkovi muzea teď jen zůstává, do jaké míry se dokáže ztotožnit s tou situací, že kráčení po schodech chrámu ho přemístí do jiné časoprostorové dimenze.

Pro mne to otevřelo další otázky, jakým způsobem expozice anebo scénografická instalace dokáže být prostředníkem mezi divákem a exponátem? To mě inspirovalo k rozvíjení myšlenky a způsobů scénografické intervence v muzejních prostorech.

3.2.1. Projekt: *Pergamon set*

Kontext

Pergamon set je dlouholetý projekt, který hledal propojení dvou míst: zmíněného Pergamon muzea v Berlíně a archeologické lokality (původní lokalitě chrámu) v Bergamu v Turecku. Tato místa na dvou rozdílných kontinentech spojuje osud Diova chrámu, známého jako *Pergamon oltář*, který němečtí archeologové přenesli z Asie do Evropy. Jde o helenistický chrám, postavený ve II. století př. n. l., nalezený v 19. století a přenesený do centra Evropy jako památka (obr. 84).

Krásu Pergamonského oltáře činí monumentální vlys reliéfů, který představuje boj Gigantů a bohů z Olympu – *gigantomachie* (obr. 85). Tento boj měl symbolizovat boj civilizovaného národa Helénů, kteří byli připodobněni Olympským bohům, proti barbarům, kteří v té době napadali helenistické státy v Anatolii (ti byli připodobněni zoomorfním podobám Gigantů). Na rozdíl od vnějšího vlysu, uvnitř chrámu se nalézal další menší vlys, který oslavoval Telefa (syn Hérakla), čili předky, kteří podle mytologie založili Pergamon.

Cílem projektu bylo propojit přemístěný chrám s originálním místem pomocí umělecké intervence: instalace a nových technologií (projekcí a živého přenosu dat). Začal jsem uvažovat o možnostech použití současné technologie z hlediska námitky ohledně ztráty kontextu původního fungování exponátu.

Ladislav Kesner ve své studii o muzeích tvrdí, že tato námitka byla vznesena hned na začátku vzniku prvních muzeí.

„V roce 1796 francouzský myslitel Antoine Chrysostome Quatremere de Quincy, tajemník Académie des Beaux-Arts, v obsáhlém pojednání protestoval proti Napoleonovým plánům na přemístění některých uměleckých památek z Říma do Paříže. Argumentoval tím, že celý Řím je muzeem sui generis, pozůstávajícím nejen ze sumy jednotlivých památek, ale také z fyzických lokalit a z přediva vzájemných vztahů mezi památkami, místy, pamětí a tradicí, kterou zakládají, takže právě a jedině fyzická entita Říma je vhodným prostředím pro starověké sochy a obrazy, jež tam přináležejí.“⁹⁷

Dalším cílem bylo dotknout se i jiných témat, která se vážou k fenoménu přemísťování a rezonují jak s minulostí, tak i se současností Pergamonského oltáře. Šlo o mytickou, etymologickou a politickou rovinu.

V mytické rovině projektu jsem hledal analogii mezi osudem chrámu a legendy o Únosu Európy⁹⁸. V obou případech jde o přemístění symbolu krásy, která reprezentuje úspěch a prosperitu. Zaujal mne dramatický konstrukt mýtu *Únosu Európy*, který ve své podstatě prolíná motivy násilí a krásy (obr. 86).

*„Zbaviv ji pozvolna strachu, hned hrud' svou nabízí panně,
aby ji poplácala, hned růžky zas, aby v ně vpletla
vínky z čerstvého kvítí. Již troufá si královská dcera
vsednout býkovi na hřbet, nic netušíc, na koho sedá.*

97

KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo, Národní galerie v Praze, Praha 2000

98

„Európe byla dcera fénického krále Agenora, do které se zakoukal sám vládce bohů Zeus. Jelikož řeckým bohům vedle jiných lidských vlastností nechyběla ani Istivost, proměnil se žádostivý Zeus v býka, vyzval Evropu k projíždce po mořském břehu, a když se důvěřivá dívka nechala zlákat, unesl ji Zeus na Krétu.“

PLACÁK, Petr. *Pohledy na Evropu*, dostupné z:

<https://www.euroskop.cz/8972/sekce/pohledy-na-evropu/> vyhledáno 1. 12. 2016

*A tu se bůh již pomalu vzdaluje z pevného břehu,
nohama nepravých tvarů se ve vlnách zprvu jen brouzdá,
potom však zachází dál, a pojednou unáší kořist
středem širého moře. A dívka se ohlíží na břeh,
odkud ji nese, má strach, hřbet levicí tiskne a k rohu
pravicí lne. A vlající šat se jí nadouvá větrem."
(Ovidius, Proměny, přel. Ferdinand Stiebitz)*

Tento příběh se stal motivem mnoha děl od antiky až do dneška, jako například maleb na antických vázách, mistrovských pláten Tiziana, Tiepola a Rembrandta a mnoha dalších více či méně známých umělců (obr. 86).

Etymologická rovina se zabývala samotným významem slova Evropa a její prostorové interpretace v projektu. Podle jedné verze „název přejali staří Řekové od Semitů: vznikl z akkadského *ereb* nebo *irib*, ‚večerní soumrak, západ slunce‘, tj. ‚země, kde zapadá slunce, západní země‘ (slovo nalezeno už v nápisu z 2. tisíciletí př. n. l.)”.⁹⁹ Proto se i západ slunce stal dalším motivem projektu, západ slunce jako podívaná, jako scénérie, který se vztahuje k prostoru a určuje ho (obr. 87). V případě Pergamonského oltáře západ sluce osvětluje hlavní vstup do chrámu. Je známo, že některé stavby přímo využívají tento přírodní světelný zdroj, stavby podle slunce orientují a budují do určitých stran okna a vitráže, aby například světlo při mši osvětlovalo prostor ve správné pozici.

V poslední, politické rovině projektu, jsem chtěl nastolit problematiku geopolitických hranic Evropy, které se často neshodují s kulturním prostorem, jenž se k Evropě jako kontinentu vztahuje. Ukazovat na význam a původní místa antických památek, na jejichž základech je ustavena evropská civilizace, a které se nalézají mimo evropské geopolitické hranice, dochází k mnoha současným předsudkům, jak jsme schopni vnímat vlastní identitu. Ten samý problém byl

99

Lutterer Ivan, Kropáček Luboš, Huňáček Václav. *Původ zeměpisných jmen: Etymologický slovník 1000 vlastních jmen zemí, měst a přírodních objektů z celého světa*, Mladá fronta, Praha 1976, s. 2

aktuální, anebo dá se říct, že je pořád aktuální z hlediska vstupování Turecka do Evropské unie, jakož i mnoha jiných zemí na Balkánském poloostrově.

Popis realizace projektu

V první fázi projektu jsem chtěl navázat na zkušenost z projektu *In S(p)ite of Fire* a velkoplošnou projekcí promítat zmizelou budovu na její původní místo. Instalace v tomto případě měla být postavena kolem archeologické vykopávky a potažena bílou látkou, která by umožnila promítání živého přenosu zrekonstruovaného chrámu v muzeu (obr. 89). Ve stejný čas by v muzeu, na stěně haly naproti rekonstrukci chrámu měl být promítán západ slunce, pohled na krajinu, z původního místa (obr. 88). Abych takový nápad uskutečnil, vytvořil jsem audiovizuální simulaci projektu skrze animaci,¹⁰⁰ která měla muzeu v Berlíně vysvětlit nápad projektu (obr. 90).

Brzy se ukázalo, že jde o utopickou představu, kterou muzeum odmítlo. Zásadní výtka projektu byla její nepředvídatelný dopad ze strany Turecka, se kterým muzeum i v současné době řeší vlastnictví samotných artefaktů. Jejich rozhodnutí bylo oficiálně oznámené dopisem Alexandru Brkiću, producentu a spoluautoru první fáze projektu, těmito slovy:

„Nejdůležitějším důvodem proti naší účasti je potenciální podráždění mezi Berlínem a Bergamou, které by instalace mohla způsobit.“ Prof. Andreas Scholl, ředitel antické sbírky.¹⁰¹

Druhá fáze byla reakcí na první neuskutečněnou ideu. Z důvodu odmítnutí projektu jsem se rozhodl projekt realizovat mimo spolupráci s institucemi a tím pádem celé téma osvobodit od silných politických konotací a tlaků, které projekt vyvolával. Proto vznikl další nápad realizovat projekt jako performance, jako neohlášenou akci na obou místech. K tomu jsem přizval ke spolupráci kolegyni, scénografku Konstanze Grotkopp, která žije a pracuje v Berlíně. To, co jsem chtěl zachovat z původní idey, je živý přenos, který by umožnil nejenom přenos

100

Animace projektu pod názvem Pergamon set je přiložena na DVD.

101

“The most important argument against our participation is the potential of irritation between Berlin and Bergama due to the installation”, Prof. Andreas Scholl, the director of the Antikensammlung.“ Úryvek z dopisu, celý text se nalézá v příloze.

obrazu chrámu na původní místo a obraz krajiny do muzea, ale uskutečnit dialog mezi návštěvníky těchto dvou míst. Dohodnul jsem se s Konstanze, abychom se pomocí tabletu napojili na video chat. Já jsem se vydal na cestu do Bergamy a Konstanze se vydala do muzea ve svém rodném městě. Toto setkání se uskutečnilo 21. září 2014, několik hodin před zavřením muzea. Během našeho „soukromého video chatu“ jsme potkávali návštěvníky a vstupovali s nimi do dialogu. Návštěvníkům v muzeu a na akropoli v Bergamě jsme ukazovali video na tabletu. Kvůli zákazu telefonování anebo mluvení přes jiná elektronická zařízení měli návštěvníci možnost skrze video jenom obrazově komunikovat, zamávat jeden druhému a podívat se, jak to vypadá na tom druhém místě. Berlínští návštěvníci obdivovali krásu turecké krajiny a světla, oproti sterilnímu světlu, které bylo v muzeu. Obzvláště reagovali na stíny ruin a stromů. Na druhou stranu návštěvníci v Bergamě obdivovali monumentalitu zrekonstruovaného chrámu. I když samotný obraz přes tablet nebyl v nejlepší kvalitě, stejně návštěvníci, s kterými jsme měli možnost vstoupit v kontakt, byli ohromeni z faktu, že jde o živý přenos a že mohli vidět, co se v ten stejný moment děje na té druhé straně. Takové spojení na chvíli otevřelo různé otázky. V muzeu si divák během prohlížení rekonstrukce chrámu více uvědomoval jeho původní místo, jeho kontext. Měl možnost s živým obrazem lépe domyslet prostředí, které kdysi tento chrám obklopovalo. Na druhou stranu v Bergamě návštěvníci akropole si mohli lépe představovat velikost chrámu, vedle kterého mohli vidět návštěvníky v muzeu, jak se kolem procházejí.

Třetí a finální fáze projektu představuje realizaci videoinstalace. Jde o sestříhané záběry z cesty z obou stran. Na jednom obrazu je vidět, jak Konstanze vychází ze svého berlínského bytu, bere kolo, jezdí ulicemi Berlína a pomalu se přibližuje k muzeu. Na druhé obrazovce, s mnohem dynamičtějším stříhem, byla zobrazena moje cesta, která trvala mnohem déle, celkem tři dni. Cesta začíná v Makedonii, ukazuje různé hraniční přechody, přes Řecko do Turecka, potom je plavba trajektem Marmarským mořem na asijskou stranu Turecka, cesta autobusem do Izmiru a pomalé blížení se k cílové destinaci. Pak dochází k časovému setkání v momentu, kdy jsme oba před vstupem, Konstanze do muzea a já na akropoli a oba si kupujeme vstupenky. Pak následuje spojení přes videochat. Tato dvě videa se promítají vedle sebe a divák může vidět

paralelně cestu dvou performerů, kteří přes videochat spojují dvě místa. Video také ukazuje reakce lidí a atmosféru místa (obr. 91, 92).

Video instalace byla poprvé veřejně vystavena na podestě v Národním divadle v Praze 2015. Potom jsem měl během studijního pobytu v Izmiru v roce 2015 příležitost veřejně ji promítat v galerii K2 – *Contemporary Art Center* a na *Faculty of Fine Arts and Design, Ismir University of Economics*. Po každé prezentaci byla otevřena debata, ve které se nejvíce diskutovalo o návratu rekonstruovaného chrámu na jeho původní místo. Během debat jsem si uvědomil, do jaké míry na diváky působí věrná rekonstrukce chrámu. Pro většinu lidí, kteří muzeum buď navštívili, nebo rekonstruovaný chrám znají jenom z reprodukcí či z videa, se celá rekonstrukce jeví jako kompaktní artefakt přenesený do muzea. Málokdo si uvědomuje, že jde jenom o malé procento autentických nálezů, hlavně impozantního reliéfu, a všechno ostatní je simulakrum - „virtuální kopie neexistujícího originálu“.¹⁰² Schody, většina sloupů a ostatní části chrámu jsou, dá se říct, dokonalou scénografickou instalaci, která ohromuje a zároveň svým provedením provokuje.

3.2.2. Projekt: Pokoj

Kontext

Pokoj je instalace, věrná kopie intimního prostoru neznámého srbského malíře Miodraga Pejčiće (1949), která byla realizována v městském muzeu v srbském městě Pančevo podle skutečného obývacího pokoje, kde malíř žije a pracuje. Miodrag Pejčić tvoří oleje na plátně v duchu hyperrealismu. Objektivně distancované vnímání, kterým se v hyperrealismu přenáší náměty zachycené fotoaparátem na plátno, mě inspirovalo k tomu, abych pomocí hyperrealistické instalace vyjmul prostor pokoje z kontextu jeho skutečnosti a přenesl ho do muzea. Prostor se stává exponátem, uměleckým artefaktem – scénografickou instalací. K tomu mne inspiroval i osud malíře, který během občanské války v bývalé Jugoslávii byl donucen opustit svůj dům a vrátit se do města, kde žil zamlada. To, co se většinou i dnes nalézá v jeho pokoji, jsou věci, se kterými dokázal utéct z válečného prostředí a které pokládal za nejdůležitější: a to jsou

102

Formulace převzatá podle Jeana Baudrillarda, o němž bude řeč více v následující části, v kapitole, která se zabývá prostorovou simulací.

knihy a malby. Téma přemístění se stalo ústředním motivem tohoto projektu. Přemístěním jeho pokoje za účelem zprostředkovat neobvyklým způsobem výstavu malíře jsem chtěl zároveň udělat antropologickou sondu prostředí, ve kterém jsem vyrůstal i já sám.

Další inspirací pro tento projekt se stal fakt, že malíř v novém prostředí žije stranou kulturního života, nikdy veřejně nevystavoval. Jeho malby většinou zůstávají v jeho pokoji, ve kterém i vznikají, kromě několika, které prodal. Vystavovat jeho pokoj znamenalo zároveň veřejně udělat jeho první výstavu. Tímto způsobem vznikla společná výstava scénografa a malíře, ve které samotný prostor pokoje se stává výstavním artefaktem stejně jako obrazy na zdech uvnitř pokoje.

Chtěl jsem zkoumat, jakým způsobem instalace-expozice v muzeu ovlivňuje vnímání a percepci vystaveného díla. Podle Ladislava Kesnera: *„Umělecká díla jsou vytvořena pro určité okolnosti, které je třeba pochopit, abychom umění více rozuměli. Takový názor by měl ovlivnit i samotnou instalaci díla v muzeu, které je svým usazením do vystaveného prostoru vytrženo ze svého původního kontextu. Porozumět, co dílo mohlo znamenat v situaci, za níž vzniklo.“*¹⁰³

Instalace pokoje jako performativní prostor

Hyperrealistická instalace byla sestavená z reálných předmětů, nábytku a stěn, na kterých se nalézají malířova díla. Malby a většina předmětů byly autentické, malíř je zapůjčil. Z praktických důvodů jsem některý nábytek dohledával z jiných zdrojů. Brzy jsem si uvědomil, že to není složitý úkol, protože lidi v okolí, včetně i mojí rodiny, mají buď stejný anebo podobný nábytek. Zanedlouho se mi podařilo najít identický nábytek, který malíř vlastní.

Návštěvník vstupem do slavnostního sálu muzea (prostoru, kde byla výstava uskutečněna) vstupuje přímo do samé instalace, skrze otvor, který je přímo u dveří sálu, jako jediný možný vchod. Následuje první nečekaná situace, že otvorem se návštěvník dostává do mnohem menšího prostoru, než je očekávaný velký sál s vysokým stropem. Po zavření dveří si návštěvník uvědomil,

103

KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazů a prožitky umění v soudobé společnosti*, Argo, Národní galerie v Praze, Praha 2000 s. 212

že otvor, skrze který vstoupil, je skříň. Je přímo uvnitř instalace, v pokoji jedné domácnosti, kterou má teprve objevit. Další dveře, v pokoji, které reálně vedou do kuchyně, tady vedly do sálu muzea, kde se běžně výstavy konají. Zatímco vnitřek instalace věrně reprodukuje vzhled skutečného pokoje, zvenčí bylo jasně vidět samou konstrukci, pevné kulisy z dřevěných rámců, obložené sádrovými panely. Použil jsem stejný princip, který je běžný u scénografických kulis a který řeší povrch jenom z té viditelné strany. Pro mne i ta druhá strana, která se také stala viditelnou, když divák vylezl z instalace a byl v sále, měla význam v tom, že proměnila výstavní sál na „zákulisí“. K tomu jsem umístil prázdné postamenty a také reflektor, který svítil do okna pokoje. Tyto objekty více podporovaly pocit zákulisí. Dostat se do zákulisí pro mne znamenalo dát divákovi možnost nahlédnout na instalaci z určité distance, nahlédnout na zákulisí jako meziprostor, mezi iluzí a skutečností.

To znamená, že divák se dostal do dvou odlišných prostorů a v každém rozvíjí jinou situaci. V prvním prostoru se divák stal „nečekaným“ hostem, anebo spíš nečekaně se stal hostem. Tento „nevšední“ vstup skrze skříň, měl diváka hned upozornit, že je přemístěn do jiné reality, která se podobá skutečnému životu. Pokud chtěl dále zůstat jenom běžným divákem na výstavě, tak se mu nábytek stal překážkou v pozorování výstavy maleb. Postel, skříň, židle a stůl, to vše zaplňovalo prostor jako u malíře doma, ale ne tak, jak jsme zvyklí ve volném prostoru na výstavách. Další překážkou byly všechny věci: kalendáře, hodiny, věšák, zrcadlo a ostatní každodenní předměty, umístěné na stejné úrovni jako jeho malby. Divák byl brzy donucen si uvědomit, že jeho pozice je pozice hosta, který se má na chvíli zastavit, odložit si kabát na židli a v klidu si prohlédnout jeho malby. Pokoj se stal scénografickou instalací, ve které chyběl jen fyzicky nepřítomný hlavní aktér, sám hostitel, malíř. Předměty v pokoji přímo odkazovaly na jeho přítomnost, položené brýle a noviny na stole, hudba z kazeťáku, autentická vůně pokoje, která byla přenesena přímo kobercem a dekami, který nejlépe absorbují vůni. Vše vypadalo, jako kdyby malíř na chvíli odešel uvařit kávu anebo jako kdyby nebyl přítomný z jiného, podobného důvodu.

Ve druhém prostoru, ven z pokoje do síně, docházelo hned i k akustické změně, ve kterém hlas anebo samotné kroky se rozléhaly. Vystavený muzejní nepoužitý mobiliář, prázdné postamenty, reflektor, srolovaný koberec, to vše

utvářelo pocit dalšího soukromí, soukromí muzea jako budovy, do které se běžný divák nemá dostat.

Instalace se stává performativním prostorem, protože vybudovanou atmosférou odkazuje na přítomnost malíře, hlavního aktéra. Divák získává roli hosta, měl možnost proniknout do tvorby umělce.

Instalace má narativní charakter, protože je to věrná rekonstrukce, která vypráví nejenom o jeho tvorbě, ale taky o jeho životě. Jsou tam knížky, které četl a čte, CD a hudba, kterou poslouchá. Jsou tam suvenýry a pohlednice, které dostal. Na stole jsou noviny. Výběr předmětů nepodléhal žádné selekci, bylo vystaveno všechno tak, jak to malíř má ve svém prostoru, kromě několika výjimek.

Otázky a názory ke konceptu přemístění reality do muzea

Během prací na projektu a hlavně během výstavy jsem narazil na několik důležitých témat a otázek, které se týkaly konceptu projektu a jeho pochopení.

Dá se realita vystavit?

I když koncept byl doslova přenést prostor tak, jak je v reálném životě, malíř měl potřebu „udělat cenzuru“, pozměnit realitu tak, aby pak byla více vypovídající o jeho životě a jeho životních postojích. Proto se některé předměty pro malíře zdály být nevhodné pro výstavu, i když jsou součástí jeho prostoru. Přemísťování předmětů z reality do umělého prostoru muzea, i když za účelem simulace reality, stejně se staly znakem, tak jak popisuje Jan Císař, předměty na jevišti¹⁰⁴. Ikona na stěně malíře, kterou má jako vzpomínku na otce, najednou dostává i jinou konotaci, vypadalo to, jako kdyby samotný malíř byl věřící.¹⁰⁵ S tím předmětem malíř nesouhlasil, aby byl vystaven, protože pro něho ikona neměla žádný religiózní význam, a tím pádem nepatřila do instalace, která má zobrazovat jeho pokoj a jeho svět, čímž docházelo k rozporu mezi realitou a zobrazením reality.

104

CÍSAŘ, Jan. *Člověk v situaci*, ISV, Praha 2000, s. 31

105

Ikony, malba světce, většinou na dřevě specifickou byzantskou technologií a podle kánonu, se zavěšují na stěnu obývacího pokoje. Jde o pravoslavný zvyk. Dnes se často dávají reprodukce svatých, samotná ikona nemusí mít uměleckou hodnotu, stačí, že zobrazuje ochránce-patrona domu.

Umělec je živý?

Z toho důvodu, že instalace byla v muzeu, někteří diváci si pokládali otázku, zda je umělec naživu, neboť instalaci vnímali jako memoriální pokoj umělce, který už nežije a na kterého se teď zpětně vzpomíná. Jde o vžitou konvenci, ve které jsme zvyklí expozici vytvořenou podobným způsobem, vnímat.

Vidět v muzeu to, co nemám doma

Předměty jako například moderní televize, jež se nalézá v jeho pokoji, někteří diváci považovali za předmět, který k výstavě nepatří, a argumentovali, že to mají doma. To znamená, že se pro něj koncept rekonstrukce pokoje spíše jevil jako etnografická výstava a ne jako konceptuální přístup s jiným záměrem. Muzeum je vnímané jako instituce, která ukazuje artefakty, jež prošly společenským a institucionalizovaným filtrem, který věcem dává hodnoty, které během výstavy můžeme rychle rozpoznat. Připadá mi někdy, že v takovém sítu občas dochází k nepotřebné stylizaci skutečnosti, v níž se ztrácejí způsoby, kterými se dá lépe anebo pravdivěji o ní referovat v rámci muzejních expozic. Proto *Pokoj* považuji za scénografickou instalaci, která nabízí jednu z možností jak se dá uvažovat o muzejních expozicích.



Abb. 7. Das Fundament des großen Altars nach der Ausgrabung

84

84
Dobová fotografie: základy *Diova chrámu*, které objevili němečtí archeologové v 19. století v Bergamu (Turecko)



85

85
Rekonstrukce Diova chrámu v Pergamon muzeu v Berlíně



86



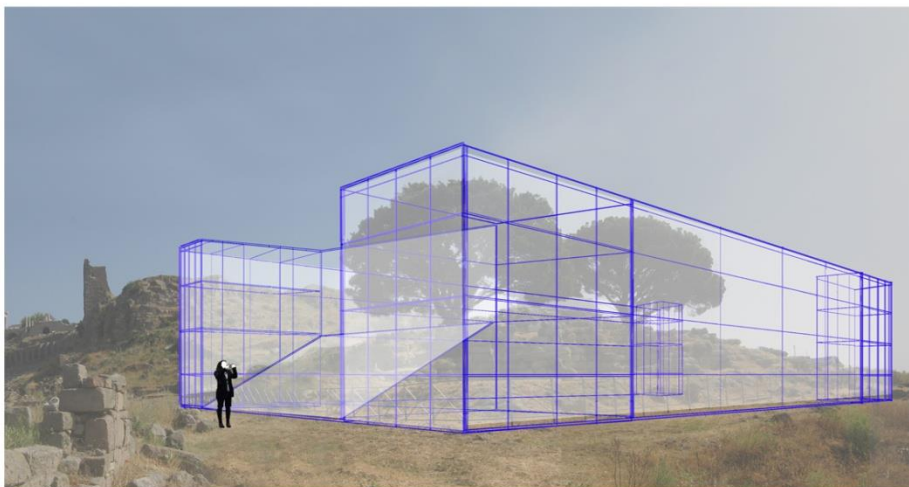
87

86
Zobrazování mýtu *Únos Evropy* napříč stoletími

87
Původní lokalita Diova chrámu v Bergamu při západu slunce

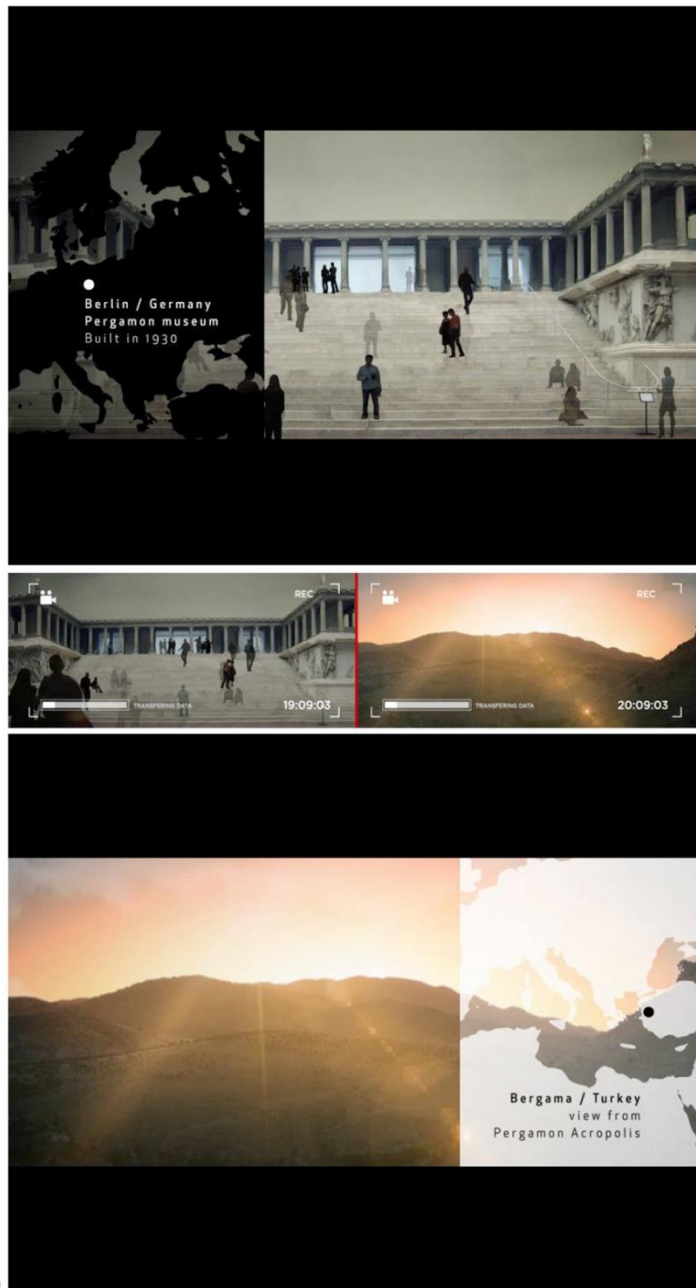


88



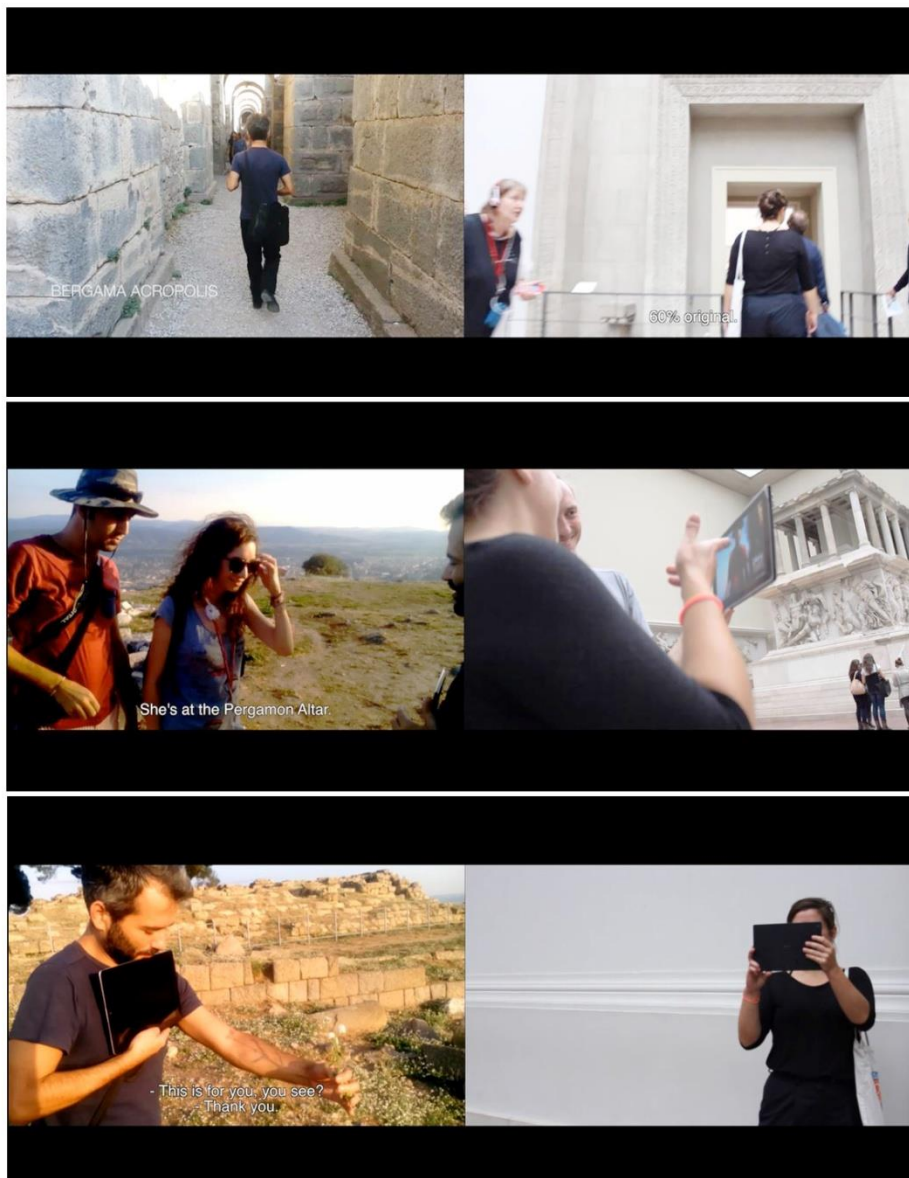
89

88
Fotomontáž projekce západu slunce na stěnu v Pergamon muzeu
89
Skica konstrukce v Bergamu kolem základu Diova chrámu



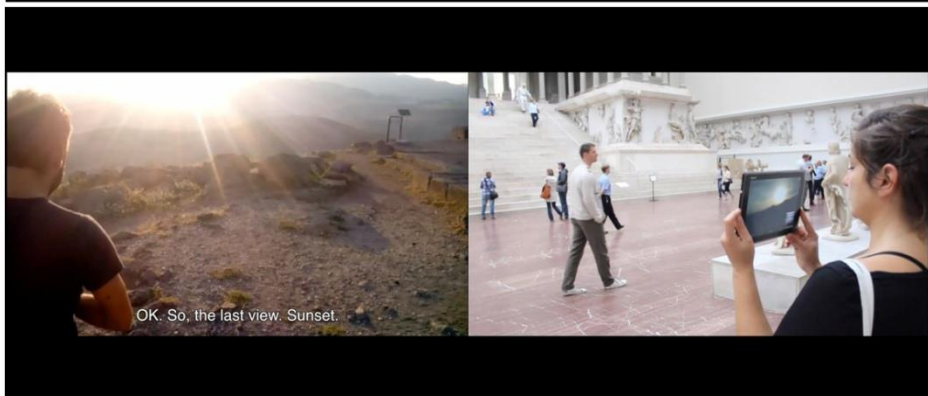
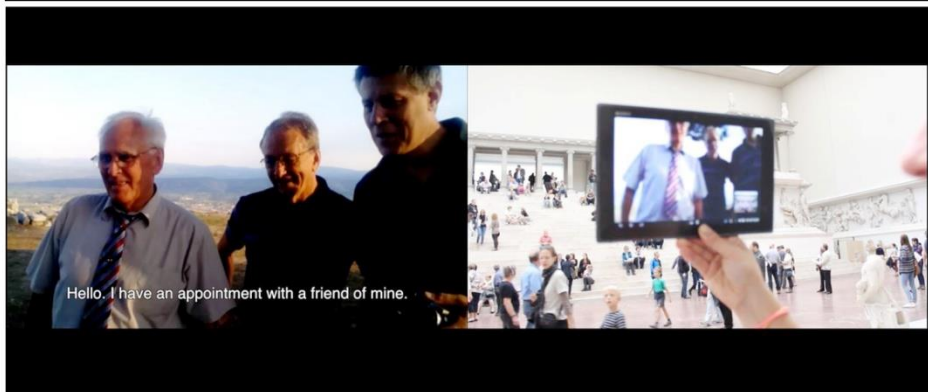
90

90
Záběry z animace, která ukazuje promítání živého přenosu: Pergamon muzeum / Bergama



91

91, 92
Záběry z video dokumentace



92



93



94

93
Scénografická instalace *Pokoj*, Národní muzeum Paňčevo, Srbsko 2013
94
Vstup do instalace



95



96

95, 96
Vnitřek instalace

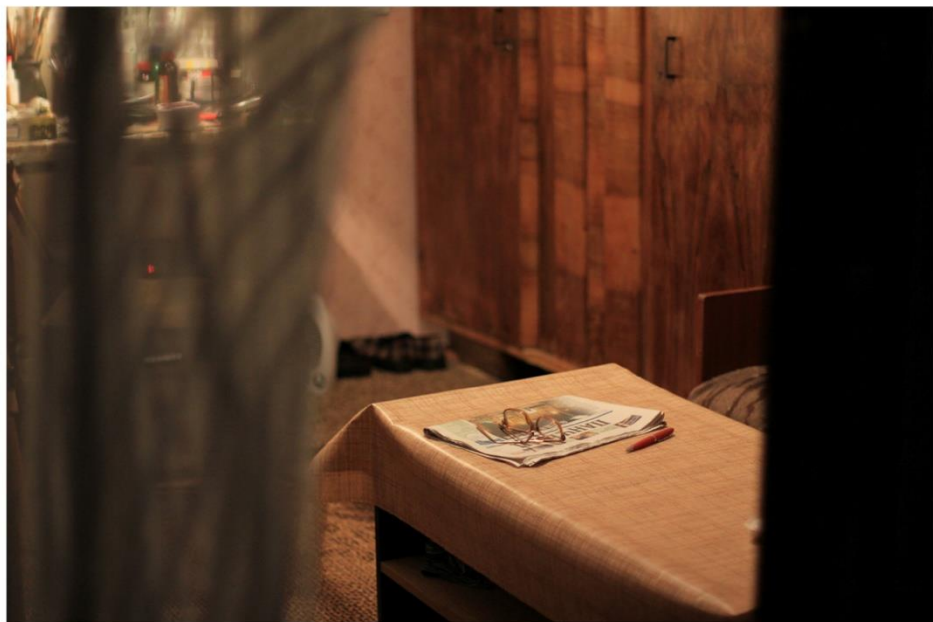


97

97
Instalace během vernisáže



98



99

98, 99
Detail instalace

3.3. Prostorová simulace reality

Samotný akt simulace dnes můžeme najít v jakékoliv oblasti lidské činnosti. Často se používá ve sféře zdravotnictví nebo při vojenském výcviku. Používá se jako forma cvičení pomocí simulace situací, které jsou v realitě buď nebezpečné, anebo při nich hrozí poškození drahého zařízení, popř. vysoké materiální náklady.

Fenoménem simulace se zabýval i francouzský filozof a teoretik Jean Baudrillard (1929–2007). Západní společnost podle něj vytvořila svět, v němž vše, co je autentické, bylo vyměněno za kopii. Místo aby zažívala skutečnost, je orientována spíše na pozorování spektaklu přes obrazovky a displaye. Baudrillard přináší pojem *simulakrum*, jako konec reality a nástup hyperreality.

106

Nejčastějším prostředkem simulace je dnes počítačový program a tvorba virtuální reality, která dokáže uživatele ponořit do uměle vytvořených světů. Umělec Harun Farocki (1944–2014) ve své video instalaci *Serious Games* (2009/10) formou dokumentárních záznamů zkoumá možnosti simulací situace a prostoru pro výcvik amerických vojáků. Ukazuje více stupňů simulace, od virtuální reality až po simulaci ve fyzickém prostoru. Farocki ve své instalaci promítá na čtyři plátna záznamy, ukazující proces přípravy amerických rekrutů do války v Iráku a Afghánistánu. Počítačový program, který vytvořil virtuální válečné lokace, sloužil rovněž k terapii veteránů z jejich traumatických zážitků, umožnil jim prožít znovu, tentokrát virtuálně. Na prvním plátně vidíme záznam, natočený v počítačové učebně, v němž mladí vojáci hrají počítačovou hru, která je připravuje na možné situace ve válečném prostředí. Na druhém plátně jsou záznamy, natočené v umělé lokaci s kulisami vesnice, v níž mají vojáci možnost fyzicky cvičit válečné strategie. Fyzický prostor vypadal jako filmové studio se scénografií, která věrně kopírovala terén vesnice a dávala vojákům různé možnosti vytvářet válečné situace. Do simulace byli zapojeni i kostýmovaní statisté, kteří hráli arabské vesničany. Situace byla zdánlivě autentická, vypadalo to spíše, jako by probíhalo divadlo bez diváků, anebo se natáčel film bez kameramana. Farocki popisuje prostor těmito slovy: "Vypadalo to, jako

106

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor: University of Michigan Press, 1994

bychom uzpůsobovali realitu po vzoru počítačové hry."¹⁰⁷ Farockiho dílo poukazuje na mechanismy simulace, které dnešní společnost používá v extrémních situacích, jako je válka.

Dalším velkým polem působení simulace je zábava a zážitkové hry. Samotný princip ponoření diváka do situace je poměrně blízký prožitku v divadle a umění vůbec. Pokusím se na tuto problematiku podívat z hlediska simulace prostoru a situace jako principu tvorby scénografické instalace.

Jeden z příkladů je divadelní představení *Persians* (Aischylos), které zasáhlo do prostoru, vybudovaného původně pro válečné simulace. Hru uvedlo Waleské národní divadlo podle konceptu experimentujících divadelníků Mikea Pearsona a Mikea Brookese (obr. 100). Tato dvojice většinou umísťuje své inscenace do specifických nedivadelních míst. Tentokrát použili už postavené architektonické kulisy – opuštěné cvičiště britské armády z doby studené války.

*„Aby se zde mohla odehrávat představení, bylo třeba zvláštní povolení ministerstva obrany. Diváci se sešli na vojenské základně Sennybridge a do téměř hororové vesnice, kde bylo možné narazit na ohořelá bojová vozidla, byli dopraveni autobusy. Samotné drama, jehož tématem je s lokalitou významově korespondující neúspěšné Xerxovo tažení do Řecka, se odehrává v třípodlažním domě, kterému chybí přední stěna a odhaluje tak svoje vnitřnosti. Již původní účel této zvláštní stavby byl do velké míry divadelní. V budově se nacvičoval pohyb v obsazovaných budovách. Naproti domu se navíc nachází kryté hlediště pro vojáky, kteří odtud mohli sledovat činnost svých kolegů – učit se z ní nebo ji naopak hodnotit.“*¹⁰⁸

Jedná se o projekt, který diváka usazuje přímo do vybudované „umělé reality“. Divák je obklopen scénografií, která není součástí imaginárního obrazu, je simulací reálného prostoru.

107

HULDISCH, Henriette. Some Games are More Serious than Others, In: *Harun Farocki: Ernste Spiele / Serious Games*, Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin 2014

108

POLÁČEK, Vojtěch, POKORNÝ, Vít. *Recyklované divadlo*, Národní muzeum, Grada Publishing, Praha 2015, st. 139/141

3.3.1. Projekt: *Král jelenem*

Kontext

Scénografii a kostýmy pro hru *Král jelenem*, benátského dramatika Carla Gozzi jsem realizoval v Západočeském divadle v Chebu (na jevišti kukátkového typu) v režii Zdeňka Bartoše. Zvolili jsme jediné prostředí, které „rámovalo“ celou hru. Šlo o současnou brazilskou hospodu jako dynamické prostředí, ve kterém se pije, sleduje fotbal a hraje živá kapela (obr. 101). Hospoda, postavená na jevišti, se během pauzy stala „skutečnou“ hospodou, nebo spíše její simulací pro diváky.

Simulace hospody na jevišti

Divák vstupuje do sálu; na jevišti je od začátku zvednutá opona a je zde vidět realisticky ztvárněná hospoda, do které pomalu vcházejí hudebníci, objednávají si na baru pití a připravují se na hraní (obr. 102). Celé představení bylo doprovázeno živou hudbou. Před začátkem se zhaslo a hudebníci začali hrát. Po rozsvícení a úvodní písničce se postavy v choreografii představily publiku a hra začala. Scénografie funguje zcela klasicky, jako iluze prostředí, do kterého jsou usazené situace hry. Atmosféra se mění pomocí světla, nebo občasným využitím objektů, které napomáhají určit prostředí, které hra vyžaduje (například ve scéně lesa přijíždí dřevěný posed).

Realistické ztvárnění hospody s barem a pódiem pro muzikanty neilustruje předeepsané prostředí hry, ale zasazuje ji do určitého kontextu. Umožňuje interpretovat napsané situace v reáliích současného světa.

Na začátku jeviště funguje jako prostor, ve kterém se prostřednictvím realistické scénografie vytváří iluze hospody. Ale co se stane, když do takového prostoru o pauze, vstoupí divák a za skutečné peníze si objedná skutečné občerstvení?

Po skončení první půlky se z tahu spustí obrazovka, která pomocí nahraného klipu oznamuje divákům, že si můžou dát občerstvení na baru na jevišti (*Bar u Chlupaté opice*, který je popsán v Gozziho hře). Diváci vstupují na jeviště a objednávají si občerstvení u herečky „v roli“ barmanky (obr. 103). Imaginativní prostor jeviště se opět stává reálným prostorem, jímž byl, než

představení začalo; *geometrickým prostorem*, součástí divadelní budovy. Ale co se děje se scénografií? Není už fiktivní hospodou v rámci představení, ale ani reálnou hospodou, třebaže umožňuje skutečný provoz. Stává se simulací reality, reality hospody. Fyzická přítomnost diváka z ní dělá architektonickou instalaci – nebo spíš instalaci scénografickou.

Po pauze se divák zase vrací na své místo v hledišti a scénografie se znovu stává součástí představení, součástí fikce. Nic se nezměnilo – kromě divákovy zkušenosti, když dostal možnost stejný prostor nahlédnout a zažít jinak. Ale co se změnilo?

Vstup na jeviště neměl dát divákovi žádnou transcendentální zkušenost, ale zároveň nešlo o pouhou atrakci. Šlo spíše o posílení zážitkovosti, která ke *commedii dell'arte* patří; přiblížit scénu divákovi, aby se na chvíli stal součástí prostoru, v němž se odehrává inscenace, Divák tak dostal možnost pohlédnout na prostor z jiného úhlu než během přestavení, a také z jiné vzdálenosti a hlavně v jiné situaci. Divák se stal hostem brazilského sport-baru, do něhož obvykle nemá příležitost se podívat.

Během práce jsem zjistil, že blízkost diváka ve scénografické instalaci vyžaduje větší míru realismu ve volbě materiálu a taky v samotném prostorovém uspořádání stejně tak jako v práci na projektu *Oresteia*. Zařízení baru, polepení stěn plakáty a ostatní detaily, které divák z hlediště nemohl vidět, měl najednou příležitost vidět zblízka. Scénografická instalace hospody měla být do té míry realistická, aby umožnila divákovi ponořit se do situace, že je v hospodě a čeká u baru a zapomenout, že je na jevišti mezi kulisami.

3.3.2. Projekt: *Experiment myší ráj*

Kontext

Inscenace je inspirována poznatky amerického etologa Johna B. Calhouna, který v roce 1968 vytvořil kolonii myší s ideálními podmínkami k životu. Vybudoval takzvaný myší ráj, prostředí, kde zvířata vždy měla dostatek potravy a vody, neohrožovali je predátoři a nemoci. I přesto vždy po určité době došlo k uhynutí myší.

Calhounův experiment se stal předlohou pro text, který napsal režisér Jiří Havelka spolu s Martou Ljubkovou a Martinou Slukovou. Text je analogií mezi experimentem s myší kolonií a kritickým pohledem na západní civilizaci lidí. Šlo o konferenci, kterou pořádají myši, aby prezentovaly společenské problémy. Diváci dostali na začátku před vstupem do sálu bílé myší polomasky a stali se účastníky myší konference.

Simulace konferenčního sálu

V rámci inscenace vzniká na jevišti scénografická instalace, která měla za cíl vytvořit jeden prostor, prostředí pro diváka a herce. Prvním nápadem bylo vybudovat na jevišti prostor, který bude napodobovat *food court (bufet)*, jako prostředí, do něhož by se měly zasadit situace, které řeší problémy dnešní konzumní společnosti jako odkaz na Calhounův experiment. Od tohoto nápadu se brzy upustilo z technických důvodů, omezením daným provozními podmínkami divadla. Nebylo možné na jevišti stavět složitou stavbu, kterou by vyžadovala prostorová simulace *food courtu*. I když se od prvotního nápadu upustilo, pořád zůstalo to podstatné, a to myšlenka vytvořit sdílený prostor pro diváky a herce. Z toho se zrodil další nápad vytvořit konferenční sál, který by odpovídal už samotnému prostoru hlediště Nové scény. To znamenalo minimální stavbou na jevišti dotvořit už existující interiér Nové scény (obr. 104), aby se z jeviště stalo konferenční pódium jako neoddělitelná součást prostoru samotného sálu. Uskutečnit takový nápad znamenalo: stavbu odpovídajícího interiéru na jevišti, konstantní světlo, které nebude oddělovat jeviště od hlediště a používání online projekce.

Představa jak vytvořit konferenční pódium na Nové scéně bylo docela snadné. Po první rešerši konferenčních sálů a uvažování o samotném stylu interiéru Nové scény nás okamžitě napadl jako vzor interiér budovy OSN v New Yorku. Oba tyto prostory obsahují výrazný zelený mramor. Jako pozadí jsem zvolil draperii, která vycházela ze vzoru původní opony Nové scény, jež během rekonstrukce zmizela. Nebyla to klasická červená nebo černá divadelní opona, ale její původní barva zapadala do odstínu sedaček šedivě zeleného zbarvení. Jedna ze sedaček byla použita i na pódium, a tím bylo zdůrazněno, že jde o jeden a týž prostor. V zadním plánu podle inspirace budovou OSN byly instalované dvě obrazovky, na kterých se promítaly detaily z konference. Podlaha je obložena kobercem ve stejném odstínu, jako je povrch v hledišti, takže splynula do

jednoho prostoru. Instalace scénografie na jevišti byla první krokem ke sjednocení prostoru jako jednoho celku (obr. 105).

Světelný design

Celé představení probíhalo ve stejné světelné rovině, rozsvíceného sálu a jeviště, což stále potvrzovalo přítomnost diváka jako potenciálního herce, i když žádná přímá fyzická interakce nenastala. Během představení došlo jenom ke dvěma světelným změnám. První změna byla během projekce dokumentu o Calhounově experimentu. Z technických důvodů, aby na projekci bylo vidět, v sále bylo zhasnuto.

Na konci se objevila další světelná změna, která navodila atmosféru devastace sálu a příjezd rozsvíceného technického výtahu z propadla na jevišti. To byl jediný moment, který žádal větší míru divákovy představivosti, aby namísto speciálně nasvíceného technického výtahu viděl mrazák s vajíčky (symbolický odkaz na spermabanku).

Projekce

Na scéně byla pověšena dvě projekční plátna, na která se zadní projekcí promítal kromě dokumentu především živý přenos jak ze sálu, tak i z pódia. Detaily záběrů na mluvčího byly živě střídány se záběry aktérů, ukazovaly diváky v hledišti s maskami. Během několika repríz, kterých jsem se zúčastnil, jsem měl možnost vidět, jakou přitažlivost měla živá projekce, když se zdálo, jako kdyby divák chtěl ještě více uvěřit, že jde o živý přenos, který on může ovlivnit, se kterým si dokonce může hrát. I když diváci svoji totožnost jenom částečně schovali pod maskou, stejně někteří odvážlivci zkoušeli třeba ukazovat i prostředníček jako provokaci a zapojování do situace.

Simulace jako režijní koncept

Princip simulace vycházel především z režijní koncepce, která byla podpořena ostatními složkami jako textem, herectvím a scénografií. Podle mého názoru to je jediný způsob, ve kterém pak scénografii která tvoří realistický interiér na jevišti, můžeme vnímat jako prostorovou simulaci.

Podobný princip propojování hlediště a jeviště byl použit v opeře *Don Giovanni* ve Stavovském divadle (scénografie Josefa Svobody z roku 1969). Svoboda na jevišti staví scénografii jako kopii lóže z hlediště, dokonce na scéně

je stejný lustr jako v hledišti. Hlediště se „zrcadly“ na jevišti. Tímto přístupem je docílen stejný efekt, že se z jeviště a hlediště stává vizuálně jeden kompaktní prostor. Na rozdíl od *Experimentu myší ráj*, tady v tomto případě se divákovi nenabízí jiná role, divák pořád zůstává divákem v tom samém divadle. Takový koncept nevedl k simulaci, ale spíš měl jiné cíle, jako například zdůraznit *genius loci* prostoru, ve kterém Mozart měl premiéru *Dona Giovanniho* (1787). Sám Josef Svoboda konstatuje: „Udělalí jsme všechno, aby byla v našem představení Mozartova slavná premiéra *Dona Giovanniho* v tomto divadle zřetelně přítomná, udělali jsme *pragensii*. A opět – právě proto, že *genius loci* byl v něm pevně zakotven.“¹⁰⁹ Anebo by se dalo tvrdit, že tam nastala možnost, aby si divák představil, že není současným divákem, ale divákem z roku 1787, který se dívá na premiéru Mozartovy opery. Tak v tom případě Svobodova scénografie simulovala jinou časovou rovinu divadelního sálu.

V *Experimentu myší ráj* nešlo o *genius loci*, ale o jasnou simulaci vědecké konference skrze situaci a prostor. Především tomu napovídal napsaný text, který byl sestaven z několika konferenčních proslovů jednotlivých účastníků, předsedy, socioložky, bioložky, psychologů a tak dále. Zatímco herectví bylo koncipováno tak, že nevyžadovalo herecké výkony, ale jednání, které bylo postavené na nudných až trapných monologických výstupech, jež se podobají reálným konferenčním výstupům (obr. 107). Někteří herci byli usazeni mezi diváky v roli diváků, kteří měli potřebu se k probíhající konferenci vyjádřit. Mezitím byli zapojeni i statisté, kteří děj doprovázeli „neslušným“ chováním, jako bylo fotografování, vstávání a odcházení uprostřed děje, smích anebo dokonce i řvaní v hledišti. Jde o tytéž principy, které jsem popisoval u simulace války, kde statisté hrají arabské vesničany. Všechny tyto vedlejší akce v hledišti měly diváka utvrzovat v pocitu, že není divadelním divákem, ale účastníkem „skutečné“ konference, do které je vložen. Jen bylo na něm, do jaké míry se chtěl s takovou rolí identifikovat anebo indiferentně zůstat jenom divákem, který se účastní divadelního experimentu. Na něm bylo rozhodnutí, jestli na sebe také převezme roli stejně tak, jak ji dobrovolně berou herci, když vstupují do stejného prostoru.

109

SVOBODA, Josef, HONZÍKOVÁ, Milena. *Tajemství divadelního prostoru* / Josef Svoboda, Odeon, Praha 1990, s. 111

Experiment myší ráj je příkladem, jak se dá jeviště a hlediště spojit nejenom hereckou akcí, ale taky i scénografií jako jeden kompaktní prostor.

Režisér Jiří Havelka už takový princip rozvíjel v představení *Dechovka*, které se na rozdíl od *Experimentu myší ráj* odehrává v nedivadelním prostoru v hospodském sále pražské Baráčnické rychty. Sám režisér to nazývá *tematizací hlediště*. Hlediště se akcí a drobnými prostorovými úpravami mění na konkrétní prostředí, tematizuje se. Jan Dvořák na příkladu *Dechovky* konstatuje, že hospodský sál sám komunikuje, je médiem¹¹⁰.

Zkušenosti z projektu, který vznikl v klasickém divadelním prostředí, mě přivedly ke konstatování, že simulace jako prostorový koncept na divadle je především založena na režijním konceptu, který s tím pracuje. Dále je jen otázkou, jakým způsobem se scénografickou instalací prostor dá ztvárnit. *Král jelenem* je příkladem, ve kterém je simulace hospody ztvárněna nezávisle na vzhledu prostoru jeviště anebo hlediště¹¹¹, zatímco v *Experimentu myší ráj* instalace vychází z interiéru samotného prostoru, a tím pádem bourá hranice mezi jevištěm a hledištěm.

3.3.3. Projekt: *You Are Unique, You Do Not Exist!*

Kontext

V roce 2015 jsem byl vyzván galerií *Maqias Project* v Izmiru (Turecko), abych prezentoval projekt *Pergamon set* a zároveň abych v rámci rezidenčního pobytu udělal novou instalaci pro galerii. Během mého pobytu vznikla scénografická instalace pod názvem *You Are Unique, You Do Not Exist!* (*Ty jsi výjimečný, ty neexistuješ!*).

Inspirací pro instalaci se stal samotný prostor galerie, dvě proporcčně skoro identické místnosti, propojené jednou stěnou s otvorem. Pozice oken a dveří, které měla každá místnost, evokovaly zrcadlový efekt, jako kdyby se jedna místnost odrážela do té druhé (obr. 108).

110

DVOŘÁK, Jan. Metafyzik českého divadla, In: LJUBKOVÁ, Marta a kol. Šťastná generace: režiséři z alterny,

111

Tím mám na mysli, že stavba hospody na jevišti nevycházela z primárního prostoru jeviště, nepoužívala jeho architektonické prvky.

Instalace a prostor

Odraz v zrcadle byl základním tématem instalace. Zrcadlo je věc, která je často součástí našeho intimního prostoru, umístěné buď na chodbě anebo v koupelně. Je to věc, kterou používáme, abychom se upravili předtím, než vstoupíme na veřejnost, ale zároveň je to věc, která jako kdyby pokaždé, když projdeme kolem, potvrzovala naši přítomnost ve vlastním prostoru.

Rozhodl jsem se pomocí instalace vytvořit iluzi odrazu zrcadla a tak v reálné místnosti vytvořit imaginární zrcadlo. Takovou instalací vznikla simulace odrazu pomocí reálných předmětů. Začal jsem sbírat různé předměty, které mají své „duplikáty“ a které dokážou vypadat jako odraz v zrcadle, když se postaví proti sobě. Takovýto požadavek splňovaly třeba některé modely židlí anebo jiné předměty. Hledal jsem jejich správné pozice v prostoru tak, aby se vždy ten duplikát stal odrazem předmětu v imaginárním zrcadle, skrze existující otvor ve zdi galerie.

Galerii typu *white cube*, jako neutrální bílý prostor, jsem začal zařizovat do konkrétního interiéru, který se podobal pokoji s gymnastickým vybavením. Snažil jsem se co nejvíce používat členitost prostoru pomocí koberce, dvojbarevně namalované stěny anebo používáním draperie. Z galerijního prostoru vznikly dva identické interiéry. Dominantním předmětem místnosti byla malá trampolína, která stála přímo u otvoru mezi dvěma prostory. Předměty byly různě instalovány tak, aby divák pomalu objevoval jejich dvojitost. Na protější stěně byl pověšen svítící obraz s nápisem *You Are Unique, You Do Not Exist!*. To byl jediný artefakt, který potřeboval speciálně vyrobenou kopii, svůj „odraz v zrcadle“. Nápis stejně jako i pozadí obrazu, na kterém byla fotografie krajiny, kterou jsem vyfotografoval nedaleko od Izmiru, musely být otočeny tak, aby fungovaly jako odraz. Podle toho divák mohl určit, který z prostorů je „reálný“ a který je „odrazem“ v zrcadle (obr. 111).

Divák v prostoru

Mým cílem bylo zkoumat schopnost diváka zúčastnit se prostoru, který je utvořen na základě iluze zrcadlení. Zajímalo mě, jestli dokáže sebe sama vnímat jako součást iluzivního prostoru, součást uměleckého díla?

Instalace nabízela tři fáze percepce iluze:

I. fáze – Vstupem do galerie divák objevuje místnost připomínající tělocvičnu s trampolínou a pověšeným „zrcadlem“ na stěně. Zrcadlo se jeví jako skutečné, i když jde o klam (obr. 56).

II. fáze – Prohlížením místnosti je divák konfrontován s odrazem v imaginárním zrcadle. Vidí před sebou dokonalou iluzi odrazu prostoru, ve kterém se nalézá, jediné, co v tom zrcadlení chybí, je jeho odraz. Divák by si měl uvědomit, že on je jediný, který se nezrcadlí, jeho odraz neexistuje na druhé straně.

III. fáze – V poslední fázi by si divák měl všimnout, že prostor, v němž se nalézá, je prostorem, který se odráží, a že „reálný prostor“ je ten, který se nalézá za otvorem. K tomuto poznání by ho měl navést samotný nápis „*You Are Unique, You Do Not Exist!*“, který je zrcadlově otočen v místnosti, do které vstupuje, zatímco v druhé místnosti je správně čitelný. Divák v takové prostorové instalaci je přítomen v odraze, ale nikoli i v prostoru, který v téhle konstelaci zastupuje reálný prostor. Divák se stává odrazem v zrcadle bez přítomnosti svého originálu. Simulace odrazu místnosti měla zprostředkovat stav absurdity: zpochybňování své vlastní tělesné existence vstupem do prostoru galerie.

Podle rozhovorů s diváky a s kurátorem galerie jsem dospěl k závěru, že divák se jen těžko dokáže dostat do hry této složité iluze. To znamená, že málokdo z přítomných lidí na vernisáži si uvědomoval druhou a třetí fázi iluze, která byla pro něj připravená. Kurátor Tom Keogh konstatuje: „*To, co bylo překvapivé, je, jak dlouho některým divákům trvalo, aby si uvědomili svoji nepřítomnost v ‚odraze‘. Otázkou je, jestli se to dá vysvětlit naší neschopností situovat naše skutečné já, v rámci uměleckého díla, které pravděpodobně odráží nějakou pravdu o existenci?*“¹¹²

Při vernisáži výstavy jsem zorganizoval dvouhodinovou performanci. Oslovil jsem dvojčata, která jsem poprosil, aby na vernisáž přišla stejně oblečena.

112

What was surprising in some cases was how long it took some people to recognize their own absence. Can this be explained by our inability to situate our actual self within an artwork that supposedly reflects some truth of existence? Celý text se nalézá v příloze: Kurátorské texty k autorským projektům

Dvojčata dostala jednoduchý úkol, jak se mají v tom prostoru chovat. Jejich účast podpořila zrcadlový efekt (obr. 109, 110). Jejich úkol byl: sezení na židli a dívání se na mobil, a pak synchronní skákání na trampolíně. Tato akce se opakovala několikrát, dvojčata střídala sezení a skákání. Diváci je mohli sledovat, a chodit mezi nimi. Po jejich performanci prostor oslovoval i samotné diváky, aby použili trampolínu.



100

100
Divadelní představení *Persians* (Aischylos), které bylo zasazeno do prostoru vybudovaného původně pro válečné simulace, Wales 2010, Mike Brookes a Mike Pearson



101

101
Koncert v hospodě v Buenos Aires, inspirační zdroj pro inscenaci *Král jelenem*



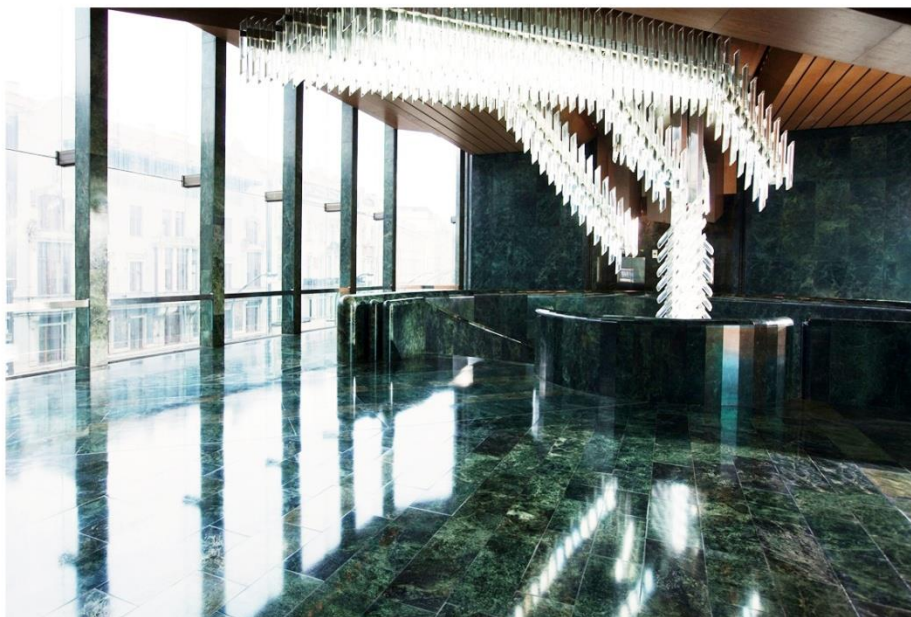
102



103

102, 103

Realizace brazilské hospody na jevišti Chebského divadla pro inscenaci *Král jelenem* (2015)



104



105

104
Interiér Nové scény Národního divadla v Praze, inspirace pro scénografii *Experiment myší ráj*



106



107

105, 106, 107
Záběry z inscenace *Experiment myši ráj*, Národní divadlo v Praze



108

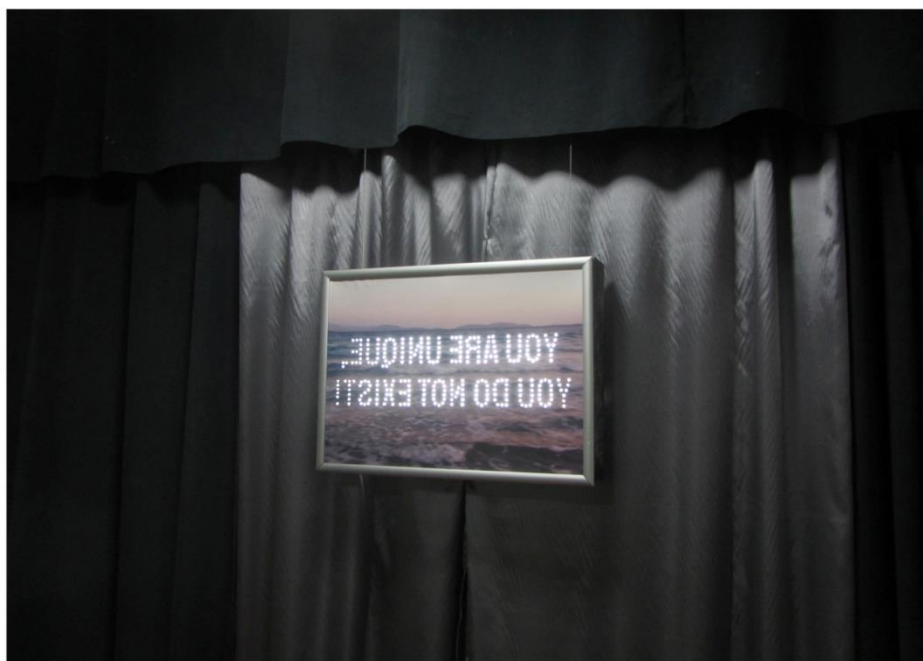


109

108
Zkouška předmětů v galerii Maquis Projects, Izmir 2015
109. Vernisáž výstavy YOU ARE UNIQUE, YOU DO NOT NXIST!



110



111

110
Performance během vernisáže
111
Light box (část scénografické instalace)

4. Divák ve scénografické instalaci

Přítomnost diváka ve scénografické instalaci považuji za jednu z nejdůležitějších charakteristik tohoto typu scénografie, čímž ji odlišuji od klasické scénografie, kterou divák vnímá vždy z určité prostorové distance.

Během výzkumu a realizace uvedených projektů jsem dospěl k názoru, že divák ve scénografické instalaci není usazený do *ztemnělé anonymní pasivity*¹¹³ jako divák v hledišti divadla anebo divák jako *odtělesněná bytost, která se vztahuje výhradně k formálním vizuálním podnětům*¹¹⁴ v galerii anebo muzeu. Jeho přítomnost je vždy v interakci s prostorem. Dá se říct, že ve scénografické instalaci divák přestává být jenom divákem, v některých případech často dostává i jiné role. Pokusím se nahlédnout na tuhle problematiku z hlediska: jeho pozice / umístění, potom jeho vtažení do vybudované situace a na diváka jako nositele konkrétní role, divák jako aktér.

4.1. Pozice diváka v prostoru

Divák ve scénografické instalaci je většinou v pohybu, tím pádem bych jeho pozici především definoval jako dynamickou. Je několik příkladů týkajících se převážně divadla, ve kterých pozice diváka je statická, ale i přesto je součástí scénografického prostoru.

Statická pozice

Na rozdíl od klasického divadla, které usazuje diváky do ničím nerušené tmy, jsou inscenace, které naopak vytvářejí specifická místa, v nichž divák pořád cítí svou fyzickou přítomnost. Příkladem je environmentální divadlo. V inscenaci *Oresteia* byla místa, do kterých byli diváci během představení usazováni, vždy přímo vybudována jako součást scénografie. V první části šlo o zastavené staveniště sportovního stadionu, proto i samotná elevace byla

113

Takovou formulaci použil scénograf Tomáš Žižka, když chtěl popsat specifikum diváka v *site specific* projektech, divák, po kterém se žádá, aby se stal spoluvůrcem na projektech. VÁCLAVOVÁ, Denisa, ŽIŽKA, Tomáš a kol. *Site speciic*, Pražská scéna, Praha 2008 s. 45

114

O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle*. Tranzit Praha 2014, s. 10

vybudována od stavebních palet, na kterých byla položena autentická plastová sedadla, získaná ze stadionu *Viktoria Žižkov*. Po jedné straně byly rozložené kavárenské židle a stoly, kam se diváci taky mohli posadit spolu s herci. Neexistovala jasná hranice v prostoru mezi herci a diváky. V druhé části diváci zas byli usazeni do starých kino sedaček, které evokovaly skladiště, jak i ostatní dovezené části scénografické instalace v uzavřeném prostoru Fuchsovy kavárny. I když divák byl ve tmě, silná atmosféra uzavřeného prostoru, která působila i na jiné smysly než jenom zrak a sluch, pach a prach zchátralého interiéru ho pořád držely v uvědomování si skrze vlastní tělesnost, svou fyzickou přítomnost. Divák v takovém prostoru „vnímá sám sebe jako živý organismus v interakci se svým okolím“¹¹⁵.

Projekt *Experiment myší ráj* je dalším příkladem, ve kterém divák celou dobu sedí na jednom místě, ale přesto je obklopený prostorem, který se svou koncepcí jeví jako scénografie. Hlediště bylo tematizované jako konferenční sál. Bylo celou dobou rozsvícené stejně jako jeviště a tím pádem divák (pod myší maskou) vnímal intenzivně svou přítomnost, stejně jako přítomnost ostatních diváků a herců rovnocenně (obr. 113). K tomu napomáhal taky živý přenos, natáčené záběry z hlediště, které se během představení promítaly na jevišti.

Dynamická pozice

Ve scénografické instalaci je divák často v pohybu. S takovou konstelací kromě galerií a muzeí pracují i některé divadelní formy jako například site specific anebo imerzivní divadlo.

V site specific projektech divák mnohdy prostor musí objevit buď sám anebo je k němu směřován. Vedení diváků do většího prostoru se dá uskutečnit několika způsoby, jako například: světlem, zvukem anebo průvodcovstvím buď pomocí sluchátek jako v muzeu, anebo performerem v roli průvodce. Samotný děj vzniká teprve pohybem diváků po lokaci, jinak by šlo o nesouvislé akce.¹¹⁶

115

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*, Na konáři, Mnišek pod Brdy, 2011, s. 172

116

DAVID, Ondřej. *Site-specific* (dipl. práce), Praha, Katedra alternativního a loutkového divadla, Divadelní fakulta AMU 2001, s. 83

Používání sluchátek pomohlo rozšířit hranice performativního prostoru, diváci, kteří jsou směřováni nebo vedeni zvukem, se mohou rozplynout do většího prostoru, třeba nákupního centra nebo do ulic a náměstí, které se pro ně stávají součástí scény (obr. 115). Tato technologie umožňuje větší vzdálenost diváka od performerů, kteří mohou být v různých pozicích zapojeni do reálného prostoru. Dochází ke konfrontaci reálného prostředí a vložené narativní stopy, která realitu mění v nevšední zážitek.

Skupina *Rimini Protokoll* poprvé propojila prvek cesty se současnou technologií v roce 2005 v projektu *Call Cutta*. V něm berlínským účastníkům poskytli mobilní telefony napojené na indické operátory, kteří pak jednotlivce směřovali na interaktivní exkurzi berlínskou čtvrtí Kreuzberg.¹¹⁷

V rámci projektu *Na Barrandov!* (2011), který vznikl ve spolupráci se scénografkami Ivou Němcovou (iniciátorkou projektu) a Lucií Škandíkovou, jsme použili formu průvodcovství jako jeden z možných postupů, jak divákům ukázat zanedbaný a nedostupný areál Barrandovských teras. V rámci festivalu *4+4 dny v pohybu* jsme založili fiktivní cestovní kancelář pod názvem *CK Last Minute*, zájemci si mohli koupit lístky a vydat se na cestu autobusem, který je zavezl přímo do lokality. Pro diváky projekt začal přímo v autobuse, ve kterém performeré hráli role průvodců zájezdu. Vrcholem bylo, když diváci vystoupili na konkrétní místo v okolí Barrandovských teras a dále byli vedeni až k hlavnímu vchodu (obr. 114).

Kladno +- Záporno - Industriální safari (2005) je dalším příkladem, který pracoval převážně s formou prohlídky po industriální zóně. Projekt organizovala skupina *Mamapapa* v rámci festivalu Industriálních zón. Kvůli tomu, že šlo o velký areál, který byl částečně zdevastovaný, a proto nebezpečný, se diváci na prostor dívali z autobusu anebo vlaku, který je po lokalitě vozil. Nebezpečná místa byla většinou proměňována světlem a projekcí. Projekce filmu a světelný design umožňovaly proměnu prostoru v místech, do kterých se fyzicky nedalo zasahovat.

117

CARLSON, Marvin. Netradiční divadelní prostor. Internetové vydání *Expending Scenography* Pražského Quadriennale, překlad Ester Žantovská, s. 9

V některých projektech se pracuje s libovolným pohybem diváků v prostoru. Příkladem je jeden z prvních projektů skupiny *Mamapapa* pod názvem *Kvas* (2000) v bývalém holešovickém pivovaru. Každý z aktérů měl přidělen svůj bazének na kvašení, v němž se odehrávala akce nezávislá na ostatních. Diváci procházeli nad bazénky a mohli si vybrat, nad jakým z nich se zastaví, ke kterému půjdou.¹¹⁸

Imerzivní divadlo stejně jako site specific je založeno na principu pohybu diváků během představení. Hlediště jako speciální prostor určený pro diváky tu neexistuje. Imerzivní divadlo pracuje s jedním jediným hracím prostorem, ve kterém jsou společně jak herci, tak i diváci. Aby se divák odlišil od performerera, bývá často označen. *Punchkdrunk Theatre Company* poprvé začala své diváky označovat klobouky, které diváci dostali před začátkem představení. Poté dále tento systém rozvíjeli, divák dostal bílou masku, a tak se stal anonymním účastníkem (obr. 116). Obličej mu byl odebrán, takže svou mimikou a svou blízkostí nemohl rušit hereckou akci. Masky dávala divákovi do velké míry možnost ponoření do situace a prostoru, bez mimické interakce s herci. Divák měl svobodu jít sám za svým příběhem, nerušit ho a neovlivňovat.

4.2. Divák v situaci

Scénografická instalace dokáže divákovi zprostředkovat situaci, do které je pak interaktivně zapojen. Někdy jde o simulaci reálného prostředí, které divák dokáže dekódovat a které ho vyzývá k reakci. Někdy zase jde o interakci v prostoru s performery anebo médii, jako je zvuk anebo video, které mohou diváka navést na určitou situaci.

Scénografie pro představení *Král jelenem* je jedním z příkladů simulace konkrétního prostředí na jevišti. Jde o vytvořený realistický sport bar, který se po pauze stává opravdovým barem pro diváky, v němž si mohou zakoupit občerstvení a na chvíli trávit čas v *prostoru odjinud* (obr. 103). Divákova účast je dobrovolná a role je jasně určena samotnou funkcí prostoru.

118

DAVID, Ondřej. Site-specific (dipl. práce), Praha, Katedra alternativního a loutkového divadla, Divadelní fakulta AMU 2001, s. 84

Na rozdíl od baru na jevišti, *BAR III/VI*¹¹⁹ je instalací Jenny Schleif a Christopha Fischera v galerijním prostoru. Jde o bar vybudovaný v pražském Kafkově domě v rámci Rakouského pavilonu na Pražském Quadriennale 2015. Instalace byla schovaná za dotvořenou bílou stěnou s dveřmi. Pracovala s efektem překvapení, protože žádný divák nečekal, že se za bílou zdí v galerii objeví hyperrealistický bar, jakoby kopie prostoru, který existuje někde jinde, na periferii Vídně. Samotná instalace není ničím jiným než barem, který funguje podle svého základního provozu: dá se v něm pít, kouřit, bavit se a poslouchat hudbu. Jako kdyby šlo o „...*paralelní svět plný cigaretového kouře a alkoholového zápachu. V rádiu se neustále opakují ty samé písně a kdykoli v baru sedíte, zdá se, jako by byly 3 hodiny ráno...*“¹²⁰ Kurátorka výstavy diváky v takové instalaci popisuje těmito slovy: „...*návštěvníci jsou na chvíli diváky, na chvíli herci a na chvíli jsou z nich pijáci. Je to místo, kde se představitost dostává na úroveň skutečnosti vyvolané alkoholem a cigaretovým kouřem, jak skutečné to může být?*“¹²¹

Na podobném principu, vložení nečekaného interiéru, jsem pracoval na autorském projektu *Pokoj*. Zkoumal jsem možnost, do jaké míry samotná instalace může ovlivnit pozici běžného diváka, který se místo návštěvníka výstavy stává soukromým hostem?

„Sama návštěva muzea však byla ve svých počátcích mnohdy ceremoniální záležitostí spíše než výrazem kulturního zájmu či naplnění estetické potřeby. Například v petrohradské Ermitáži, od roku 1853 teoreticky přístupné veřejnosti,

119

Autoři instalace jsou: Jenny Schleif a Christoph Fischer

120

SCHÜRR, Vero. *BAR III/VI*, In: LOTKER, Sodja ... et al. *PQ 2015 : Pražské quadriennale scénografie a divadelního prostoru / Prague Quadrennial of Performance Design and Space*, Institut umění - Divadelní ústav, Praha 2015, s. 227

121

Tamtéž, s. 228

byl návštěvník považován za carova hosta, vyžadoval se od něj stroze společenský úbor a byl ohlašován a uváděn."¹²²

V případě zmíněného projektu *Pokoj* měla hyperrealistická instalace pokoje malíře diváka „posadit“ do role hosta, který je v jeho soukromém prostoru. Před vstupem do instalace byly položeny papuče, které si divák mohl nazout. Na prohlídce některých muzeí anebo zámků se papuče dodnes používají, ale v případě projektu *Pokoj* to mělo i jinou konotaci: že vstupem do instalace je návštěvníkem domácnosti.

Během výstavy jsem jako kustod mohl sledovat diváky a reagovat na ně. Někteří se cítili zmateně a na chvíli nepříjemně, že vstupují do soukromého prostoru, který kvůli všem detailům byl věrohodný a působivý. Byli mezi nimi i diváci, ale bylo jich málo, kteří nepoznali, že jde o uměleckou instalaci, a měli pocit, že se dostali na nesprávné místo, že si spletli dveře v muzeu, protože šli za svojí jasnou představou, jak by měla výstava maleb vypadat. Takoví diváci se v instalaci moc nezdržovali. Pak byla i jiná skupina diváků, ke které patřili i přátelé malíře, kteří se rovnou se situací ztotožnili. Ti se většinou zdrželi, a kromě dívání se na obrazy si prohlíželi knížky, seděli na gauči a bavili se (obr. 117). Někdy se stavoval i sám malíř, takže měli možnost se s ním bavit (obr. 118). Divák si mohl dát kávu anebo koláče, které manželka malíře obvykle připravuje pro návštěvy. Z instalace se stalo místo, jež se nelišilo od atmosféry, která ve skutečnosti probíhá doma u malíře. Rozdíl byl ten, že samotný čin přemístění pokojů do muzea ovlivnil téma jejich rozhovoru. Zdůrazněným tématem byla tvorba malíře, oproti ostatním tématům, které k běžné návštěvě taky patří, jako je politika a různé zprávy z médií anebo sousedství.

Princip hosta rozvíjí i skupina *Signa* ve své imerzivní inscenaci *Wir Hunde/Us Dogs*, ve které je každý divák osloven jménem a stává se hostem jednotlivých bytů, do kterých měl příležitost vstupovat během inscenace. Divák, teprve takto usazen do situace hosta, mohl sledovat inscenaci, do které mohl vždy vstupovat a odcházet z ní dobrovolně.

122

KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: vnímání obrazu a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo, Národní galerie v Praze, Praha 2000, s. 24

Další instalace, která diváka uvádí do specifické situace, je instalace španělského pavilonu pod názvem *Muérete* na výstavě PQ 2015. Autor výstavy, výtvarník José Luis Raymond, chtěl divákovi zprostředkovat zážitek metaforické smrti, jenž se podobá myšlenkám klasických dramatiků divadel španělského zlatého věku.¹²³ Instalace se skládá z jedné místnosti, do které je uprostřed instalovaná vyvýšená plošina v rozměru postele, na kterou si divák může lehnout. Na stropě je pověšené zrcadlo. Při vstupu do místnosti divák dostává sluchátka a pokyn, že si má lehnout uprostřed místnosti (obr. 120). Ležící divák zaujme pozici zesnulého, na kterého se promítá animace. Zvuk a animace jsou synchronní a odkazují na rozpad materie, znázorňují dramatizovanou smrt, jako *prostředek očištění a vzkříšení*¹²⁴. To vše divák vidí v odraze v pověšeném zrcadle. Vidí své tělo, které je přímo zapojeno do inscenované situace. Zatímco sám sebe pozoruje v odraze, divák se stává i „exponátem“ pro ostatní diváky, kteří vstupují do místnosti.

4.3. Divák jako aktér

Během výzkumu jsem si kladl otázku, jestli se divák ve scénografické instalaci může stát aktérem? Do jaké míry může být jeho role v prostoru konkrétně pojmenovaná?

K takovým úvahám mne inspiroval text *Dvořané* od Michela Foucaulta ve knize *Slova a věci*, ve které se autor mimo jiné zamýšlí nad pozicí diváka před obrazem Diega Velásqueze *Las Meninas*. O tomto obraze existuje nespočet napsaných studií, které se zabývají kompozicí, a námětem. Častým tématem je pozice malíře, který do portréту královské rodiny komponuje i svůj autoportrét. Ale Foucaultův text se mimo jiné soustřeďuje i na diváka, který vstupuje před obraz a konstatuje:

„Z pravého okraje na obraz dopadá světlo oknem, které je znázorněno ve velmi zvláštní perspektivě: vidíme z něj pouze výklenek, takže proud světla se

123

RAYMOND, José, Luis. *Muérete*, In: LOTKER, Sodja ... et al. *PQ 2015 : Pražské quadriennale scénografie a divadelního prostoru / Prague Quadrennial of Performance Design and Space*, Institut umění - Divadelní ústav, Praha 2015 s. 265

124

Tamtéž, s. 265

rozlévá stejně velkoryse po dvou sousedních objektech, překrývajících se, ale vzájemně neredukovatelných: po ploše plátna s prostorem, který znázorňuje (tj. ateliér malíře či místnost, ve které rozložil plátno) a před touto plochou skutečný prostor, který zaujímá divák (nebo také myšlené stanoviště modelu). A při průchodu místností zprava doleva odnáší mohutné zlaté světlo jednak diváka k malíři a jednak model k plátnu."¹²⁵

Takže divák před Velásquezovým obrazem pozoruje akt malování portrétu, na kterém jsou zobrazeni dvořané a samotný malíř Velásquez, jediný, kdo na plátně není vypočten, je model, královský pár, aktéři v hlavních rolích. Královský pár se podle Velásquezovy kompozice nalézá před plátnem na stejném místě jako současný pozorovatel. Ale abychom si byli jisti, o jaký pár jde, Velásquez do obrazu namaloval zrcadlo pověšené na stěnu naproti pozorovateli, ve kterém, kdyby šlo o reálnou situaci, by měl zahlédnout svůj odraz (obr. 121). Ale místo toho v zrcadle pozorovatel vidí odraz modelu, obraz královského páru, na jehož místě se nalézá, a jehož roli zastupuje během pozorování obrazu (obr. 123).

Situation rooms je interaktivní multimediální projekt skupiny *Rimini protokoll*, který jednoznačně a cíleně pracuje s divákem jako zástupcem nepřítomných aktérů. Jde o projekt, který používá dokumentární fakta, filmové prostředky, formou muzejní expozice či instalace, průvodcovství a nakonec vzniká zážitek, který je nejbližší divadlu. Divák dostává do ruky audio-vizuálního průvodce prostorem, obrazovku-tablet se sluchátky, který ho vede skrze děj (obr. 123). Divák se setkává prostřednictvím tabletu s mluvícím narátorem a sleduje jeho stopy pomocí jeho vyprávění v tabletu (obr. 124). Během projektu divák potkává i ostatní diváky, kteří jsou taky konkrétní postavy, každý divák je tomu druhému aktérem (obr. 125).

Oproti technologii, která se používá ve virtuální realitě, která divákův zrak obklopuje ze všech stran, v *Situation rooms* je divák obklopen fyzickým prostorem (scénografickou instalací), zatímco vložený obraz (videozáznam v tabletu) je jako *puzzle* doplněk fyzického prostoru. Je to projekt, který zcela jasně ukazuje možnost fungování scénografické instalace bez aktérů, ve kterém divák přebírá roli hlavních protagonistů.

125

FOUCAULT, Michel. Slova a věci, Computer press, a. s. Brno 2007, s. 11

Další možnost je v rámci divadelních projektů, které *tematizací hlediště*¹²⁶ dávají divákům role. To znamená, že hlediště jako součást scénografie se stává konkrétním prostředím, sportovní tribunou, hospodou, konferenčním sálem a podobně, a divák v něm dostává konkrétní roli, je tematizován. Mám na mysli případy projektů jako například *Experiment myší ráj*, ve kterém publikum bylo maskované (obr. 113), anebo diváci jako argejský lid v *Oresteii* (obr. 112). V obou případech divák byl prostorem a samotnou akcí pojmenován a stal se z něho statista v inscenaci. Divák *Oresteii* se i v případě štvanické inscenace dostal do role, jakou zastával při řeckých antických slavnostech, do role občana Argu (případně Athén), přímého svědka událostí.

126

Tematizaci hlediště, režisér Jiří Havelka v projektech *Experiment myší ráj* anebo *Dechovka*, popisuje pozici diváka, kterému je v prostoru během představení přidělena role. Divák jako myš v groteskní myší konferenci, anebo divák jako občan konkrétní vesnice.



112

112
Herci a diváci během inscenace *Oresteia* (první část *Agamemnón*)



113



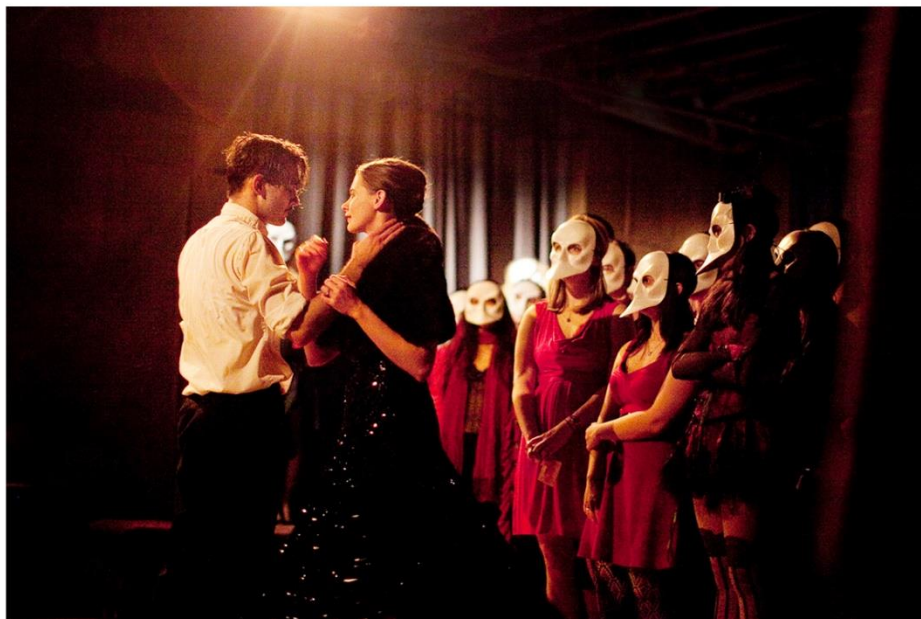
114

113
Maskování diváci v inscenaci *Experiment myší ráj*

114
Diváci procházejí scénografickou instalací během site specific projektu *Na Barrandov!*



115



116

115

Diváci vedení pomocí sluchátek v projektu *Remote X*, Rimini Protokoll

116

Maskovaní diváci v inscenaci *The Drowned Man*, skupiny Punchdrunk



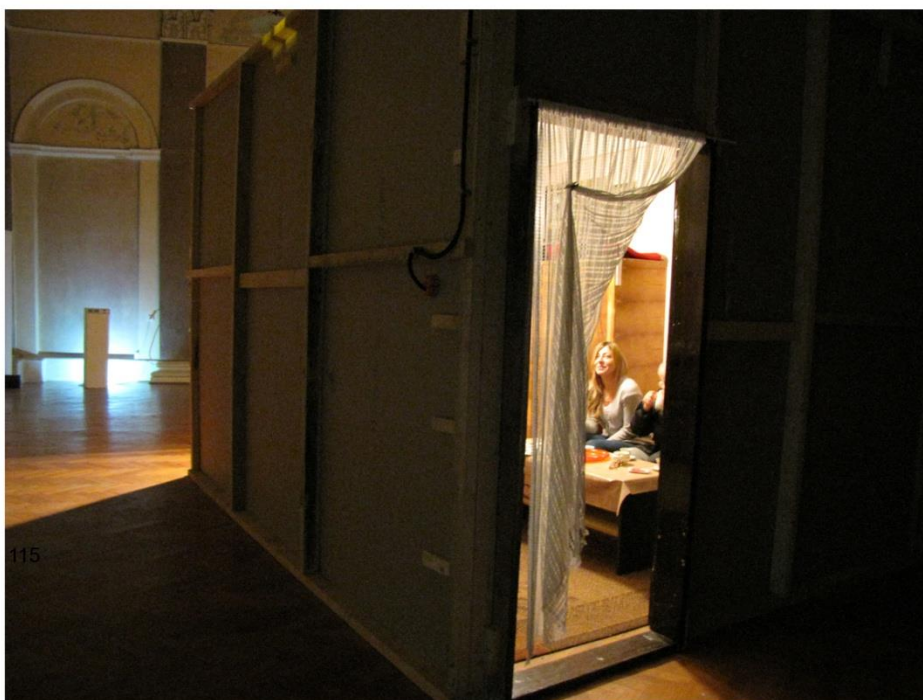
117



118

117
Vstupování diváků do scénografické instalace *Pokoj*

118
Návštěvníci výstavy s malířem Miodragom Pejčićem (na fotografii vlevo)



119



120

119

Návštěvníci výstavy jako hosté *Pokoje*

120

Ležící divák v instalaci španělského pavilonu *Muérete*, PQ 2015, José Luis Raymond



121



122

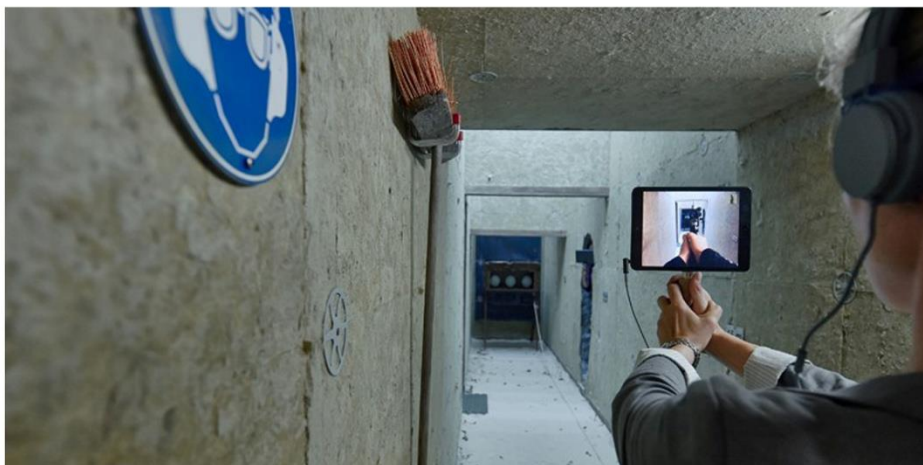


123

121
Detail obrazu *Las Meninas*, Diego Velásqueze

122
Návštěvníci muzea před obrazem Velásqueze

123
Divák před začátkem projektu *Situation rooms*, Rimini protokoll



124



125

124, 125
Divák jako aktér ve scénografické instalaci projektu *Situation rooms*

ZÁVĚR

Scénografickou tvorbou jsem se vždy snažil zprostředkovávat svým termínem *prostory odjinud*, tedy jako tvorbu jiných prostorů v již existujícím prostoru jeviště, galerie, v muzeu anebo ve veřejném prostoru města. Například, jsem se pokoušel simulovat brazilskou hospodu pro diváky na jevišti Chebského divadla, přemístit pohled zapadajícího slunce z Anatólie do Pergamon muzea v Německu anebo vyjmout pokoj z jedné domácnosti v Srbsku a přemístit ho do muzea. Během realizace těchto nápadů, vznikala syntéza mezi instalací ve výtvarném umění a divadelní scénografií. Proto se zrodila i myšlenka, zda je možné takový mezioborový žánr definovat jako scénografickou instalaci.

Z předchozích kapitol vyplývá, že přemýšlení o scénografické instalaci vycházelo ze současných tendencí ve tvorbě divadelní scénografie a instalace ve výtvarném umění.

Když jde o divadelní scénografii, jde o popírání konvence černého prostoru a práci s náznakovostí, čímž scénografie získala svoji „prostorovou autonomii“ na jevišti a začala objevovat pojem instalace. Scénografové začali instalovat stěny anebo „vystavovat“ předměty-artefakty, které reprezentují ryze svou skutečnost. Začali více pracovat s autentickým materiálem, který není zvláště přizpůsobovaný, kaširovaný v divadelních dílnách. Jevištní technologie, které jsou vybudované s cílem proměny dekoru a tvorby jiných iluzivních prostorů pomocí černého vykrytí, točny, propadel, pohyblivých stolů, se používají minimálně. Dochází také k jinému typu svícení, které používá minimální světelnou proměnu pomocí jevištní technologie, anebo nepoužívání zatmívání scény na začátku a na konci, tedy to, co je pro divadlo běžné.

Divák se často stává součástí scénografického prostoru, a proto je do hry zapojen jinak, než jak to obvykle bývá u divadla. Jedná se o fenomén prostorové simulace. Scénografická instalace v tomto případě vyžaduje větší míru realismu v práci s kompozicí a materiálem, aby umožnila divákovi vejít do prostoru, tím zapomene, že je v divadle, muzeu anebo galerii. Takový způsob tvorby jsem měl možnost aplikovat v praxi na projektech: *Oresteia*, *Král jelenem* a *Experiment Myší ráj*.

Scénografická instalace oproti klasické divadelní scénografii může mít charakter vystaveného prostoru anebo expozice, do níž divák vstupuje. Takový fenomén existuje v environmentálním divadle, site specific projektech anebo imerzivním divadle.

V rámci environmentálního divadla je divák vystaven novému typu zážitků nejenom tím, že se dívá na scénu, která je v autentickém prostoru, ale že zároveň sám vstupuje do autentického prostoru, kde je konfrontován s různými vjemy, které jsou často v divadelním sále vyloučeny. Divák se v takových prostorech i specificky obléká bere na sebe pláštěnku, když venku prší, anebo je zabalený do deky, když se hraje v katakombách. Zapojuje i jiné smysly, když například v industriálním objektu vnímá pach technického oleje. Prostor svou atmosférou proniká přímo k divákovi. Práce na projektu *Oresteia* mi pomohla ujasnit, jaká jsou specifika tvorby scénografické instalace pro environmentální divadlo. Výtvarné řešení vyžadovalo odlišný přístup, než je zvykem u klasického divadla, a to z několika aspektů:

- Velkou roli hraje *genius loci* prostoru. Samotné místo/lokalita se stává potenciální scénou. Scénografická práce se jeví jako instalace v konkrétním prostoru, proto výsledkem je spíše scénografická instalace, která reálný prostor mění a přizpůsobuje kontextu hry.
- Herci a diváci existují společně v jednom prostoru. Prostorem je buď interiér anebo exteriér. Práce vyžaduje určit místo pro hru a místo pro dívání se, neboť reálný prostor je jevištěm i hledištěm, které je možné striktně oddělit nebo v různé míře prolínat. Hlediště se může stát taky součástí scénografické instalace.

V případě site specific projektu se klade velká zodpovědnost i aktivita na diváka v prostoru. Divák se musí kvůli specifickému místu vyrovnat s prostředím, do kterého vstupuje. Z toho důvodu, že v site specific projektech většinou není jasně oddělená hrací plocha, se diváci a herci často ocitají ve stejném prostoru, stejně jako u environmentálního divadla. Taková prostorová konstelace umožňuje větší interaktivitu mezi divákem a hercem. Diváci se často formou hry zapojují do prostoru a akcí s performery a divák se často dostává do inscenované situace.

Scénografická instalace v imerzivním divadle dokonce dokáže fungovat, anebo mít performativní charakter i bez přítomnosti herců. Divák v imerzivním

divadle se často v prostoru ocitá sám. Scénografická instalace svou atmosférou a blízkostí diváka v prostoru, dokáže evokovat přítomnost fyzicky nepřítomných protagonistu. Takový fenomén jsem dále rozvíjel ve vlastní tvorbě galerii a muzeu. Ze zkušenosti z projektu *Pokoj* mohu zcela jasně tvrdit, že tvorba performativního prostoru není závislá na herecké akci či performerech, to znamená na kontext divadelní hry.

Takto koncipované uvažování o prostorové tvorbě mne dovedlo k názoru že scénografická instalace může existovat i jako nezávislá disciplína, jako samostatné umělecké dílo, scénografie bez přítomnosti aktérů, ve který se jimi stává sám divák.

K tomu dopomohlo taky současný stav a vývoj instalace ve výtvarném umění. Instalace začala měnit prostor galerie -bílé krychle, *white cube* a její státnost. Někteří umělci začali používat speciální světelné zdroje a zrcadla, které zapojují přítomnost diváka, anebo neutrální bílý prostor proměňovat na konkrétní prostředí, implantovanou lokaci. Začíná se více pracovat s videem, narativem a kinetikou prostoru. Divák je více a víc v interakci s prostorem, jeho zapojování a jeho přítomnost se stává důležitým faktorem uměleckého díla. Takové postupy dopomohly ke vzniku performativních a narativních vlastností instalace.

Na rozdíl od instalace ve výtvarném umění, scénografická instalace výrazně pracuje s performativitou a narativností. V mém případě vždy šlo o evokaci konkrétního prostředí to co je pro divadelní scénografii běžné, na rozdíl od instalace ve výtvarném umění která často pracuje na abstraktní úrovni.

Během výzkumu jsem došel k názoru, že scénografická instalace, kromě divadla a výtvarného umění, zasahuje i na poli muzejních expozic, současnou tvorbu pomníků, anebo uměleckých intervencí ve veřejném prostoru.

Muzea v současné době často zapůjčují své prostory divadelníkům anebo výtvarníkům, kteří různě reagují na výstavní prostor expozic. V muzeích oscilují paralelně dva zcela protichůdné přístupy (podle Ladislava Kesnera): introvertní/statický, který se zabývá především konzervací historických artefaktů, a extrovertní/dynamický, který se zabývá interakcí s veřejností/divákem. Právě tento druhý přístup otevřel scénografický potenciál expozic. Z výstavních prostorů se čím dále tím více stávají prostory s

performativním charakterem. Scénografickou instalací jako prostorovým útvarem vidím možnost vytvořit nový kontext, ve kterém „nemluvicí“ artefakt může znovu, ale jinak, vyprávět příběh před divákem. V tom mne utvrdily realizace projektů *Pergamon set* a *Pokoj*, ve kterých jsem stavěl diváky do pozice potenciálního hráče-účastníka.

Pokud jde o současnou tvorbu pomníků, někteří sochaři, architekti a konceptuální umělci ukazují, jakým způsobem se pomník stává sdíleným prostorem. Pomník není jenom objekt, který je pozorovaný z určité vzdálenosti, ale také prostředí, ve kterém se můžeme fyzicky zapojit. Taková místa mají svoji zvláštní vyprávěcí hodnotu, a proto je považuji za důležitá k zamyšlení o vztahu prostoru a narativu a tvorby scénografické instalace.

Scénografická instalace jako umělecká intervence dokáže reagovat na veřejný prostor. Uvedu několik důležitých aspektů, proč dochází jejímu vzniku:

- Zabydlení: reakce na nové stavby anebo urbanistické komplexy, se kterými je potřeba se vyrovnat, konfrontovat a naplnit je životem. Umělecká aktivita si takové prostory dokáže rychle přisvojit tím, že konfrontuje člověka anebo komunitu s novým prostorem.
- Orientování: porozumět prostoru a číst paměť místa. Dekódovat jeho význam, tudíž poznat jeho kvality a skryté významy.
- Ožívání anebo recyklace: prostor se často stává opuštěným, často jsou to industriální zóny, sakrální místa a památky. Scénografická instalace jim dokáže dát nový život a ukázat jejich potenciál k novému užití.

Během práce na projektech: *In S(p)ite Of Fire, Na Barrandov, Kladno+-Záporno a Oresteia* docházím k názoru, že veřejný prostor se dá vnímat jako součást uměleckého díla, v mém případě scénografické instalace, tehdy, když zapůjčí svůj prostor pro konání performativní akce. Proto dokážeme vnímat jeho dramatické anebo estetické působení v rámci uměleckého díla, paralelně s jeho utilitární funkcí a autenticitou prostředí.

Na základě uvedených projektů současných umělců, studia odborné literatury a realizace vlastních projektů zjišťuji, že scénografická instalace je prostorová tvorba, která do sebe integruje diváka, má performativní potenciál evokovat situaci anebo narativní potenciál sdělovat příběh.

Prameny realizovaných projektů

Autorský projekty:

In S(p)ite of fire

Autor site specific projektu: Dragan Stojčevski; Autory programu: Mirjana Kraguljac, Tatjana Vukosavljević, Svetlana Volic, Maja Mirković, Mia David, Irena Milić, Tomáš Žižka, Zoran Tošić, Dragan Stojčevski; Performeři: Mirjana Kraguljac, Svetlana Volic, Maja Mirković, Irena Milić, Tomáš Žižka, Michael Delia, Tereza Durdilová, Zdeněk Durdil, Zoran Savić, Dragan Stojčevski; Projekce: Svetlana Volic, Zdeněk Durdil, Tereza Durdilová, Miloš Tomić, Irena Milić, Sofia Bustorff; Zvukový design: Dobrivoje Miljanović, Martin Janiček, Michale Delia; Světelný design: Mamapapa (Tomáš Žižka, Martin Janiček, Michale Delia, Sofia Bustorff) Dílny: Mamapapa a Jan Měřička; Produkce: Ana Vasiljević (Radna organizacija) v koprodukcii BELEF; Technický producent: Marko Radenković

Kosančičev venac 12 Bělehrad, 18./30. 04. 2005

Pergamon Set

Autor site specific projektu: Dragan Stojčevski; Performeři: Konstanze Grotkopp a Dragan Stojčevski; Video záznam: Hande Bozbiyik, Erdem Dilbaz, Juliette Collas, Konstanze Grotkopp a Dragan Stojčevski; Střih: Elizabet Rocha Salgado; Zvuk: Vladimir Cháb; Animace: Nenad Radojčić; Produkce: Aleksandar Brkić

Berlín (Německo)- Bergama (Turecko) 2010/15

Pokoj

Autor scénografický instalace: Dragan Stojčevski; Vystavovaná díla: Miodrag Pejčić; Produkce: Bojana Milašinović, Aleksandar Brkić, 8010

Národní muzeum Pančevo, 29. 11/14. 12. 2013

You Are Unique, You Do Not Exist!

Autor scénografický instalace: Dragan Stojčevski;

Galerie Maquis, Izmir Turecko, 12. 11/12. 12. 2015

Scénografická tvorba:

Dobře placená procházka

Autoři: Jiří Suchý-Jiří Šlitr; režie: Zdeněk Bartoš; dramaturgie: Šimon Dominik; Výprava: Dragan Stojčevski; hudební aranžmá: Matěj Kroupa; Choreografie: Ivana Dukić

Premiéra: 10. 03. 2012 v Západočeském divadle v Chebu

Král jelenem

Autor: Carlo Gozzi; Úprava a režie: Zdeněk Bartoš; dramaturgie: Kristýna Čepková; Výprava: Dragan Stojčevski; Hudba: Matěj Kroupa;

Premiéra: 30. 05. 2015 v Západočeském divadle v Chebu

Labyrint světa a ráj srdce

Autor: Jan Amos Komenský; námět a koncepce: Dominika Špalková, Tomáš Žižka, Ondro Spišák; Režie: Ondro Spišák; Scénografie: Tomáš Žižka; Kostýmy: Dragan Stojčevski; scénář a dramaturgie: Dominika Špalková, Marie Nováková

Premiéra: 21. 03. 2015 v divadle Drak v Hradci Králové

Epos i Gilgamešovi / Dido a Aeneas

Autoři: Bohuslav Martinů, Henry Purcell; Hudební nastudování a dirigent: Marko Ivanović, Václav Luks; Režie: Jiří Heřman; Scénografie: Dragan Stojčevski; Kostýmy: Alexandra Grusková; Světelný design: Daniel Tesař; Choreografie: Jan Kodet; Dramaturgie: Patricie Částková; Sbormistr: Pavel Koňárek

Premiéra: 13. 05. 2016 v Janáčkově divadle v Brně

Experiment myší ráj

Autoři: Jiří Havelka, Martina Slúková, Marta Ljubková; Režie: Jiří Havelka, Dramaturgie: Marta Ljubková, Martina Slúková; Výprava: Dragan Stojčevski; Zvukový design: Martin Tvrďý; Video design: Jaromír Vondrák

Premiéra: 26. 05. 2016

Oresteia

Autor: Aischylos; Překlad: Matyáš Havrda a Petr Borkovec; Režie: Ivo Kristián Kubák; Dramaturgie: Marie Nováková; Výprava: Dragan Stojčevski; Hudba: Ivan Acher; Choreografie: Antonie Svobodová

Premiéra: 01. 09. 2016 na ostrově Štvanice v Praze

Literatura

ARONSON, Arnold. *Pohled do propasti: Eseje o scénografii*, Divadelní ústav, Praha 2007

ARONSON, Arnold. *The Disappearing stage: Reflections on the 2011 Prague Quadrennial*, Arts and Theatre Institute, Prague 2012

BRUNO, Giuliana. *Surface: matters of aesthetics, materiality, and media*, The University of Chicago Press, Ltd., London 2014

BELL, Julian. *Zrcadlo světa: nové dějiny umění*, ARGO, Praha 2010

BROOK, Peter, *Prázdný prostor*, Panorama, Praha 1988

BROCKETT, Oscar, G.: *Dějiny divadla*, Nakl. Lidové noviny a Divadelní ústav, Praha 1999.

DAVID, Ondřej. *Site-specific* (dipl. Práce), Praha, Katedra alternativního a loutkového divadla, Divadelní fakulta AMU 2001

GRAU, Oliver. *Virtuelna umetnost*, Clio, Beograd 2008

GOB, André, DROUGUET, Noémie. *Muzeologija: istorija, razvoj i savremeni izazovi*, Clio, Beograd 2009

HAVELKA, Jiří. *Zmrazit čerstvé ovoce: útržky úvah o divadelní zkoušce*, Akademie múzických umění v Praze, Praha 2012

HOLLIS, Edward. *Skrytý život budov*, Slovart, Praha 2012

FAROCKI H., VON BRANDENBERG U., KALUDJEREVIĆ. D., *Raskršće: Izmedju intimnosti i spektakla*, katalog výstavy, Osamdeset deset, Beograd 2012

HEIN, Jeppe. *Sense City*, katalog výstavy, Aarhus Kunstmuseum, 2009

FISCHER-LICHTE, Erika. *Estetika performativity*, Na konáři, Mnišek pod Brdy 2011

FOUCAULT, Michel. *Slova a věci*, Computer press, a. s. Brno 2007

FREID, Michale. *Umění a objektovost*, Artforum 1967

KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době: Vnímání obrazů a prožitek umění v soudobé společnosti*, Argo, Národní galerie v Praze, Praha 2000

- KUBROVIĆ, Branislava, LOTKER, Sodja. *Shared Space: Music Weather Politics*, Arts and Theatre Institute, Prague 2015
- KUBÁK, Ivo Kristián. *Imerzivní divadlo a média*, Pražská scéna, Praha 2015
- KLANTEN, Robert, HUBNER Matthias. *Urban Interventions: Personal Projects in Public Places*, Gestalten, Berlin 2010
- KOLUNDŽIJA, Dorjan...(et al.) *Displacement/ Izmeštanje*, Kiosk, Beograd 2011
- KRAUSS, Rosalind. *Sochařství v rozšířeném poli*, in: Karel Císař, *Stav věcí*, Dům umění města Brna, Brno 2011
- LOTKER, Sodja, ČERNÁ, Martina. *Intersection: Intimacy and spectacle*, Arts and Theatre Institute, Prague 2011
- MACHON, Josephine. *Immersive Theatres: intimacy and immediacy in contemporary performance*, Palgrave Macmillan, 2013
- MELKOVÁ, Pavla. *Prožívat architekturu*, Arbor vitae, Praha 2013
- MINK, Janis, Marcel Duchamp. *Art as Anti-Art*, Taschen, Köln 2006
- MIKŠ, František, KESNER, Ladislav. *Gombrich: Porozumět umění a jeho dějinám*, Barister a Principal, Brno 2009/10
- NOLLERT, Angelika. *Performative Installation*, Smoeck, Gent 2003
- NOVOTNÝ, Otakar. *O architektuře*, Nakladatelství československých výtvarných umělců, Praha, 1959
- O'DOHERTY, Brian. *Uvnitř bílé krychle: ideologie galerijního prostoru*, Tranzit, Praha 2014
- PAVIS, Patrice. *Divadelní slovník*, Divadelní ústav, Praha 2003
- PAVIS, Patrice. *Contemporary Misa en Scene: Staging theatre today*, Routledge, Abingdon 2013
- POLÁČEK Vojtěch, POKORNÝ, Vít. *Recyklované divadlo*, Grada Publishing, a. s. Praha 2015
- POSPISZYL, Tomáš. *Koniec programov*, In: BYDŽOVSKÁ, Lenka. *Dějiny umění*. 12, Ikar, Bratislava 2002
- PRAŽÁK, Albert. *Interpretace scénografického prostoru*, ISV, Praha 2003

- PRAŽÁK, Albert. *Mezi: stručná interpretace meziprostoru*, Kant, Praha 2010
- RAYMOND, José, Luis. Muérete, In: LOTKER, Sodja ... et al. *PQ 2015 : Pražské quadriennale scénografie a divadelního prostoru / Prague Quadrennial of Performance Design and Space*, Institut umění - Divadelní ústav, Praha 2015
- RUGG, Judith. *Exploring site-specific art: Issues of Space and Internationalism*, I. B. Tauris and Co Ltd, London 2010
- SERRANOVÁ, Mariana, SRP, Karel. *Krištof Kintera, Arbor vitae*, Řevnice 2012
- SCHMELZOVÁ, Radka a kol. *Labyrint světa a ráj srdce*, Pavel Mervart, Praha 2015
- SCHMELZOVÁ, Radoslava a kol. *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*, Akademie múzických umění, Praha 2010
- SCHÜRR, Vero. BAR III/VI, In: LOTKER, Sodja ... et al. *PQ 2015 : Pražské quadriennale scénografie a divadelního prostoru / Prague Quadrennial of Performance Design and Space*, Institut umění - Divadelní ústav, Praha 2015
- VÁCLAVOVÁ, Denisa, ŽIŽKA, Tomáš a kol. *Site specific*, Pražská scéna, Praha 2008
- VOJTĚCHOVSKÝ, Miroslav, VOSTRÝ, Jaroslav. *Obraz a příběh: Scéničnost ve výtvarném a dramatickém umění*, Kant, Praha 2008
- WEDEL, Carola. *The New Museum: A Ruin Becomes a Jewel*, Jaron Verlag, Berlin 2009
- ŽIŽKA, Tomáš a kol. *Umění místa: katalog studentských projektů 2010-2012*, Akademie múzických umění, Praha 2012
- ŽIŽKA, Tomáš, SCHMELZOVÁ, Radka. *Art of place: Creation from space*, Akademie múzických umění, Praha 2012
- HULDISCH, Henriette. *Some Games are More Serious than Others*, In: *Harun Farocki: Ernste Spiele / Serious Games*, Nationalgalerie, Staatliche Museen zu Berlin, Berlin 2014

Internetové zdroje:

FIELD, Andy. *Site-specific theatre? Please be more specific*, dostupné na: <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2008/feb/06/sitespecifictheatrepleasebe> vyhledáno 01. 09. 2016

Krzysztof Wodiczko, *Abraham Lincoln - War Veteran Projection*, dostupné z: <https://vimeo.com/62625082>, vyhledáno 01. 09. 2016

LANDI, Ann. *Telling Stories in Three Dimensions: Installation Art Today*, dostupné na: <http://www.artnews.com/2015/01/20/installation-art-today/> vyhledáno 01. 9. 2016

Nowhere, Video ukázka, dostupné na: <https://vimeo.com/38309854> vyhledáno 01. 09. 2016

PLACÁK, Petr. *Pohledy na Evropu*, dostupné na: <https://www.euroskop.cz/8972/sekce/pohledy-na-evropu/> vyhledáno 01. 12. 2016

Krzysztof Wodiczko

<http://www.art21.org/artists/krzysztof-wodiczko>

<http://www.annaviebrock.de/>

<http://www.goethe.de/kue/the/bbr/bbr/sz/vie/enindex.htm>

Rimini Protokoll

<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/>

<http://www.goethe.de/kue/the/pur/rim/enindex.htm>

Signa

<http://signa.dk/about>

Krištof Kintera

<http://kristofkintera.com/pages-text/index.htm>

<http://www.cardiffmiller.com/>

<http://www.luhringaugustine.com/artists/cardiff-and-miller/bio>

Christo a Jeanne Claude

<http://christojeanneclaude.net/>

<https://www.britannica.com/biography/Christo-and-Jeanne-Claude>

<http://www.punchdrunk.org.uk/home>

Ilya a Emilia Kabakov

<http://www.ilya-emilia-kabakov.com/>

Tatzu Nishi

<http://www.tatzunishi.net/head2.html>

<http://kaldorartprojects.org.au/2-projects-bio/tatzu-nishi>

https://www.publicartfund.org/view/exhibitions/5495_discovering_columbus

Artangel

https://www.artangel.org.uk/about_us/

Miet Warlop

<http://www.mietwarlop.com/>

<http://www.nxtstp.eu/miet-warlop-campo>

<http://www.kfda.be/en/program/fruits-of-labor>

Philippe Quesne

<http://www.campo.nu/en/artist/724/philippe-quesne>

<http://pica.org/artists/philippe-quesne-vivarium-studio/>

Olafur Eliasson

<http://www.olafureliasson.net/>

<https://www.artsy.net/artist/olafur-eliasson>

Harun Farocki

<http://www.harunfarocki.de/installations.html>

Použité ilustrace

1. <https://theframeblog.com/tag/swans-neck-pediment/>
2. <http://residenciaenweimar.blogspot.cz/>
3. <http://www.graphicine.com/josef-svoboda-light-and-shadows/>
4. <https://www.flickr.com/photos/miltonmic/2301098519>
5. <http://helga-koenig-kalender.blogspot.cz/2010/12/rezension-magie-der-bilder-das-magnum.html>
6. <http://citygrammag.com/the-color-inside-a-james-turrell-skyspace-at-the-university-of-texas/>
7. <https://www.pinterest.se/martnacosta/anna-viebrock/>
8. <http://www.omm.de/veranstaltungen/musiktheater20042005/H-iopal.html>
9. Foto archiv autora
10. Foto: Tomáš Ruta <http://www.divadelni-noviny.cz/bourlive-vysiny-divadelni>
- 11, 12. Foto archiv autora
- 13, 14. Foto: Marek Olbrzymek
15. <http://tnt.cat/en/blog/espectacle/leffete-de-serge/>
16. Foto: Martin Argyroglo <http://martin-argyroglo.photoshelter.com/gallery-collection/Philippe-Quesne-Vivarium-Studio/C0000t.02TFIfTg4>
17. <https://inferno-magazine.com/2013/10/19/avec-le-corps-en-oeuvre-la-performance-sexpose-jan-fabre-steven-cohen-miet-warlop/>
18. <http://www.pq.cz/en/program/czech-republic>
19. <http://tmlarts.com/tag/dada/page/2/>
20. <https://curatorialexperiments.wordpress.com/tag/bodyspacemotinthings/>
21. Foto: Wolfgang Volz <http://christojeanneclaude.net/projects/the-umbrellas>
22. <https://www.pomona.edu/museum/exhibitions/2011/part-1>
23. <https://cz.pinterest.com/pin/561120434792260304/>
- 24, 25. Foto: Vojtěch Marek <https://magazin.aktualne.cz/kultura/kristov-kintera-vystava-vysledky-analyzy/r~i:gallery:25821/r~i:photo:460550/?redirected=1494972319>
26. http://www.jeppehein.net/pages/project_id.php?path=works&id=136
- 27/29. Foto archiv autora
30. <http://www.alamy.com/stock-photo/krzystof.html>
31. <https://www.artslant.com/ew/works/show/751694>

32. http://www.artnet.com/magazineus/reviews/davis/semi-post-postmodernism5-15-10_detail.asp?picnum=7
33. <https://hiphopmatrix.wordpress.com/tag/mining-the-museum/>
- 34, 35. <https://ocula.com/art-galleries/urano/artworks/taturo-atzu/sometimes-extraordinary-som/>
36. <http://www.the-art-minute.com/just-a-second-environmental-art-2/>
37. <http://ivanhimanen.com/crisesofdocumentation/tag/nosferatu/>
38. <http://culture.pl/pl/galeria/krzysztof-wodiczko-prace-galeria>
39. <https://www.youtube.com/watch?v=bxyWkfIuSJo>
40. <http://www.hildendiaz.dk/styled-2/styled-6/>
41. <http://www.designboom.com/art/tatzu-nishi-villa-victoria/>
42. <http://www.designboom.com/art/tatzu-nishi-villa-victoria/>
43. <https://ocula.com/art-galleries/urano/artworks/taturo-atzu/gott-erscheint-am-kopfkissen/>
- 44/46. Foto archiv autora
47. <http://museologiaupr2009.blogspot.cz/2009/05/nyt-sobre-museos-de-la-identidad-judia.html>
48. <http://berlin-muzeumok.blogspot.cz/2011/02/micha-ullmann-konyvegetes-emlekmuve.html>
49. https://www.publicartfund.org/view/exhibitions/5773_monument_to_the_lost_glove#&gid=1&pid=10
50. <http://www.socharstvi.info/realizace/z-vlastniho-rozhodnuti-memento-mori/>
51. http://www.hgb-leipzig.de/fkdurbano/?page_id=5502
52. Foto archiv autora
53. Foto: Martin Špedla
- 54/65. Foto archiv autora
66. <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/regiony/1136410-zimni-stadion-na-stvanici-slouzil-sportu-temer-osmdesat-let>
- 67/69. Foto archiv autora
- 70, 71. Foto: Martin Špedla
- 72, 73. Foto archiv autora
- 74/79. Foto. Martin Špedla
- 80/82. Foto archiv autora
83. Foto: Martin Špedla
- 84 / 92. Foto archiv autora

- 93 / 95. Foto archiv autora
- 96, 97. Foto: Viktor Vokjan
98. Foto archiv autora
99. Foto: Viktor Vokjan
100. <http://www.pearsonshanks.org/portfolio/the-persians-aeschylus/>
101. Foto: Vladimir Chab
- 102, 103. Foto archiv autora
104. <http://www.narodni-divadlo.cz/cs/nova-scena/historie>
- 105/107. Foto archiv Národního divadla
108. Foto archiv autora
- 109/111. Foto Maquis Project
112. Foto: Martin Špedla
113. Foto Národní divadlo
114. Foto archiv festivalu Čtyři dny v pohybu
115. <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/remote-x>
116. <https://www.punchdrunk.org.uk/sleep-no-more/>
117. Foto: Viktor Vokjan
- 118, 119. Foto archiv autora
120. Foto: Jonas Mejtsky <http://www.jlraymond.com/cuatrienalpraga.php>
121. <http://lais331332.blogspot.cz/2011/09/perla-irregular-el-concepto-del-barroco.html>
122. <https://andresvergarajr.wordpress.com/2012/01/10/the-last-two-da/>
- 123 /125. <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>
- 126, 127. Foto archiv autora
128. Foto: Kristýna Täubelová
129. Foto archiv autora
130. Foto: Kristýna Täubelová
131. Foto archiv autora
132. Foto: Kristýna Täubelová
133. Foto archiv autora

Publikační činnost

ROLEČEK, Tomáš, STOJČEVSKI, Dragan. Mytická tragédie v tepajícím velkoměstě (rozhovor), *Artikl, kulturní měsíčník*, Roč. III, srpen 2016, s. 11

STOJČEVSKI, Dragan. *Vystavování anebo inscenování příběhu*, In: SCHMELZOVÁ, Radka a kol. *Labyrint světa a ráj srdce*, Pavel Mervart, Praha 2015, st. 95-97

STOJČEVSKI, Dragan. *Plenér ve vesnici Gorna Bošava v Makedonii*, In: ŽIŽKA, Tomáš a kol. *Umění místa: katalog studentských projektů 2010-2012*, Akademie múzických umění, Praha 2012, s. 51-53

STOJČEVSKI, Dragan. *Pouliční intimní vnuknutí*, In: ŽIŽKA, Tomáš a kol. *Umění místa: katalog studentských projektů 2010-2012*, Akademie múzických umění, Praha 2012, s. 83-84

STOJČEVSKI, Dragan. *Specifické případy prostorotvorné funkce dramatické osoby, Ch. Marlowe: Dr. Faust*, Diplomová práce. Divadelní fakulta AMU v Praze, Praha 2006

PŘÍLOHY

I. Kurátorské texty k autorským projektům

Pergamon set

Poznámky z deníku performerku (září 2014)

20. září 2014 Makedonie

Vyrazil jsem na cestu do Turecka. Jsem v autobuse a čekám na hranicích mezi Makedonií a Řeckem. Je noc, zdržení, jsem na hranici Evropské unie, kontrola pasů a víz...

1878, Bergama, Osmanská říše

Německý inženýr Carl Humann se svou expedicí začíná archeologický výzkum na akropoli v Bergamě. Objevují pozůstatky helenistického chrámu známého jako Pergamonský oltář. Chrám byl postaven ve 2. stol. př. n. l.; v osmém století ho zbourali křesťané. Prohlásili, že se jedná o satanův trůn a zničili ho. Ze soch a trosk postavili byzantskou pevnost.

21. září 2014, Berlín, Německo

Jsem doma. Dneska pojedu na kole do muzea. Domluvila jsem se s Draganem, že se tam přes skype potkáme. Venku je hnusně a zase prší.

21. září 2014 Izmir, Turecko

Potkal jsem kamaráda Erdema. Vyrážíme autem na kopec v Bergamě. Doufám, že tam bude signál, vzal jsem s sebou tablet, budu volat Konstanze. Je krásné počasí, kolem 25 stupňů, svítí slunce.

1930, Berlín, Německo

Němečtí archeologové odvázejí nalezené fragmenty chrámu do Berlína, kde je rekonstruují a vystaví v muzeu.

21. září 2014, Bergama, Turecko

Podařilo se mi zavolat Konstanze, je tady signál - „civilizace“. Dokonce i moderní lanovka veze turisty z města Bergama nahoru, na kopec. Mají nový model chrámu.

1933, Norimberk, Německo

Architekt Albert Speer se chrámem nechá inspirovat při stavbě Zeppelintribune. Tato budova sloužila nacistům pro vojenské přehlídky.

21. září 2014, Bergama, Turecko

Konstanze mi závidí, že jsem venku a že je tady tak krásně. Jsou slyšet ptáci a v pozadí nějaká hudba, asi je ve městě oslava. Tady jsou dlouhé stíny, slunce pomalu zapadá.

1950, Leningrad SSSR

Po II. světové válce Rudá armáda odváží zrekonstruovaný chrám z Berlína do leningradské Ermitáže. Za několik let chrám vracejí zpátky do Německa.

21. září 2014, Berlín, Německo

V muzeu sochy nemají stíny... Difuzní světlo přichází z proskleného stropu. Je tu hodně lidí. Vysvětluji jednomu pánovi, kterému ukazuji tablet, že ten strom je místo, kde se někdy nalézal chrám. Nechápe, že jde o živý přenos... vysvětluji, že video je „LIVE“.

2008 Denver USA

Po návštěvě amerického prezidenta Baraka Obamy v Německu stavějí Američané ve městě kulisy připomínající Pergamonský chrám. Tato scéna sloužila prezidentovi pro jeho veřejné vystoupení před občany.

21. září 2014 Bergama, Turecko

Jedna paní se šátkem na hlavě říká, že jí to, co je v muzeu, připomíná Ataturkovo mauzoleum. Mává přes tablet lidem v muzeu v Berlíně.

Text: Dragan Stojčevski

There used to be a sanctuary on the hill in an ancient town of Pergamon, in the contemporary city of Bergama in Turkey. Sanctuary became history and moved into a museum space in the city of Berlin in Germany. Before the sanctuary and before the museum, there was a tree on the hill. The tree is still there.

This story tells the history of human desires, it tells about our need to grasp the Gods. What was once a sanctuary is today's museum; what once was a museum is today's "real virtuality".

This art project will bring a real sunset inside the architectural space. It will recreate a monument that is monumental but not there. It will let people be somewhere else an hour before it happened - all of it for the duration of one sunset.

Text: Sodja Lotker

S M
B Staatliche Museen zu Berlin
Generaldirektion

Generaldirektion SMB Genthiner Str. 38 - D- 10785 Berlin

Aleksandar Brkić
Project Manager / Research Fellow
University of Arts in Belgrade
UNESCO Department for Cultural Policy and
Management
Kosancicev venac 29
Belgrade 11000
Serbia

Nadine Herrmann
Staatliche Museen zu Berlin
Generaldirektion GD II
10785 Berlin

fon +49 30 266 42 2239
fax +49 30 266 42 2202
mail n.herrmann@smb.spk-berlin.de
web www.smb.museum

28.01.2011

"Pergamon Set"

Dear Mr. Brkić,

Thank you for your kind presentation of the project "Pergamon Set", to be performed simultaneously at the Pergamon Museum, Germany and in Bergama, Turkey.

As you explained on the occasion of our meeting on December 22, 2010 you intend to connect the visitors of the Pergamon Museum and the visitors of the historical site at Bergama via a videoconferencing system. This idea of a dialogue between people of different cultures, continents and timezones is an interesting and valuable approach that is closely connected to the museums mission.

However, as far as the Pergamon Museum is concerned, we regret that we are not able to participate in this interesting project in the two coming years. From October 2011 until September 2012, a large exhibition about the ancient city of Pergamon will be on display. Several installations in the Pergamon Altar Hall are part of this exhibition and would seriously interfere with the intended video projection above the frieze.

Beside these practical reasons for our decision not to participate in your project, the director of the Antikensammlung (collection of antiquities), Prof. Andreas Scholl, has further concerns:

He questions the appropriateness of the Pergamon Museum for art installations in general and mentions the distraction of the visitor's attention from the exhibited objects. The most important argument against our participation is the potential of irritation between Berlin

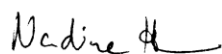
Stiftung Preußischer Kulturbesitz

and Bergama due to the installation. Until now the question of repatriation has not afflicted the Antikensammlung.

Every project has to be carried out with utmost prudence and cautiousness, to avoid any discussion whose conclusion is not calculable.

Due to the important practical obstacles, we regret to inform you that your project proposal cannot be realized with us in the forthcoming years and hope that you will understand our reasons.

Yours sincerely,



Nadine Herrmann
Academic Employee



Christoffer Richartz
Head of Department

Pokoj

Prostor, který skrývá dílo pančevského malíře Miodraga Pejčiče

Nezouvej se, pojd' dál!

27. 10. - 11. 12. 2013

Projekt POKOJ je výstavou dvou umělců z Pančeva, kteří hyperrealismem skrze různá média vyprávějí o prostředí, v němž žijí. Hyperrealismus jako malířský žánr vznikl v 60. letech a byl inspirován fotorealismem jako reakcí na abstraktní umění a potřebou zastavené situace, které vznikají fotografováním, přenést na malířské plátno. Miodrag Pejčić maluje motivy, které byly obzvláště oblíbené pro hyperrealismus, tedy akty a krajiny. Hyperrealismus Dragana Stojčevského je rekonstrukce skutečného pokoje a taky pohrávání s prostorem muzea, do kterého je prostor pokoje umístěn. Chce zkoumat, jakým způsobem bezprostřednost vnímání v muzeu dává bohatší zkušenost v percepci uměleckého díla. Hyperrealistickou instalací existujícího pokoje Miodraga Pejčiče autor přemísťuje prostor z jeho reálného kontextu, jeho skutečnosti, v jeden nový kontext v rámci výstavního prostoru muzea. V identickém prostoru současně malíř žije, tvoří a vystavuje. Je to prostor, který se každodenně používá. V tom pokoji, který je plný autentických předmětů, je zároveň výstava obrazů. Malby v hyperrealistickém žánru jsou v rovnováze se stejně tak reálnými předměty a komunikují v ideální rovnováze. Jak by vypadaly ty samé obrazy na bílé stěně v galerii? Jak samotné prostředí, ve kterém malby vznikají, může pomoci, abychom se vystavovaným obrazům více přiblížili, lépe jim rozuměli? Jak je důležitý způsob prezentace uměleckého díla a jak prostor ovlivňuje proměnu kontextu?

V renesanci se začaly poprvé vystavovat kolekce uměleckých děl a vznikl pojem muzea. Sbírkou vlastnila šlechta, která je vystavovala v interiéru svých paláců, v kabinetech kuriozit. Tehdy se na vystavená díla mohla podívat jenom určitá vrstva společnosti, jenom ti bohatí. Ale právě z těchto salónů se vyvinulo dnešní muzeum jako veřejná instituce, která už je dostupná širšímu publiku. Instalace POKOJ v tomto kontextu dostává ještě zajímavější význam. Teď v muzeu, které vzniklo z pokoje/kabinetu, se přemísťuje jeden opravdový pokoj, který existuje v druhé části města Pančeva. Ten pokoj má všechno, co kdysi měly tehdejší kabinety. To znamená uměleckou sbírku a životní prostor vlastníka

sbírký. Instalace POKOJ má také své vyvolené publikum. Ten POKOJ je „pokoj kuriozit a divů“. Díla Miodraga Pejčiče jsou při této příležitosti poprvé veřejně vystavená před publikem.

Veřejný prostor:

Návštěvník se prochází městem. Vstupuje do budovy muzea.

Soukromý prostor:

Kráčí do pokoje skrze jediný nabízený vstup, otvor skrze skříň. Během jeho pobytu v prostoru, zatímco se ponořuje do atmosféry, kterou prostor oddechuje, návštěvník zapomíná, ve kterém prostoru se doopravdy nalézá. Cítí vůně, zvuky a barvy. Má možnost dotýkat se předmětů, které jsou z každodenního života. Může se dotknout plátna, štětců a barev v tubách. Může se posadit na gauč. Na stěnách může pozorovat obrazy, na kterých může rozeznat namalované domy, okna, dveře, které třeba předtím, než vstoupil do muzea, viděl venku ve městě. Může si vypít kávu, a poslouchat rádio. Návštěvník se stává součástí tohoto prostoru v interakci. Nečekaně se stává hostem malířova ateliéru. Zůstává ještě chvíli. Zapomíná na muzeum.

Po chvíli dveřmi vychází z pokoje a je v novém prostoru, který ho vrací do muzea, slavnostního sálu, ve kterém se nalézá instalace pokoje.

Veřejný prostor:

Přechod ho vrací v realitu. Návštěvník se nalézá ve výstavním prostoru muzea. Zjišťuje, že exponát, který si přišel prohlédnout, je vlastně před ním vystavený, že ho může vidět jako exponát až teď, když z něho vystoupil. Zjišťuje, že exponát je reálný ve své materiálnosti. Pak si uvědomuje, že prostor, skrze který prošel, je iluze, která je ale skutečností v jiném místě. To je realita diváka.

Text: Tijana Zebić

Po dlouhé době jsem šel znovu navštívit přítele, malíře Miodraga Pejčice. S ním mne seznámila jeho manželka a moje bývalá profesorka dějin, profesorka Zlata, a od té doby se pro mne stal *čika Mile*.¹²⁷

Ta návštěva byla v něčem jiná než ty předešlé. Seděli jsme na stejném místě, na komfortním gauči v jeho pokoji, v jeho ateliéru. Profesorka Zlata přinesla koláče a začali jsme se bavit. I když všechno vypadalo jako dříve, měl jsem poprvé jiný zážitek z jeho už pro mne dobře známého pokoje.

Prostor

Ovlivněný svou profesí scénografa, přemýšlím často o dělení prostoru, anebo jak vytvářet konkrétní prostory na jevišti či v nějakém jiném prostoru. Tentokrát jsem Miodragův pokoj, prostor, ve kterém žije se svojí ženou i ve kterém se nachází skoro celá jeho tvorba, poprvé zažil jako jeden konkrétní prostor, který má své určené dimenze. Myslím, že o tomto málokdy přemýšlím, když jsem na návštěvě, protože pak se všechny mé smysly soustřeďují na osobu, kterou navštěvuji a zdi pro mne tehdy neexistují.

I když si vzpomínám, že v dětství jsem zažil několik návštěv s rodiči, na které jsem byl donucený jít, a pak se celý můj pobyt soustředil na bizarní suvenýry, které dotyčné osoby vlastnily. Tehdy se pro mne všechny zdi stávaly dost viditelnými, jakož i každá prasklina anebo malba na nich. Ale toto nebyla taková návštěva. Jednoduše, moje návštěva čika Miletu byla zcela jiná. Měl jsem pocit, že ten jeho prostor můžu fyzicky uchopit s každým detailem, tak silně, že ho dokonce můžu i přenést se vším všudy.

Host

Čika Miletův pokoj je plný obrazů. Návštěva jeho pokoje je jako návštěva galerie. Během pobytu v jeho pokoji jsem cítil silný vztah mezi ambientem prostoru a malbami, které on maluje v tom samém místě. Většina toho, co namaluje, zůstává v pokoji, kromě pár obrazů, které se mu podařilo prodat. Jeho tvorba zatím nebyla vystavována na bílých stěnách v galerii v Pančevu anebo jinde. Přejde mi, jako by jeho tvorba do galerijního prostoru ani nepatřila. Muzea, galerie, divadla a ostatní kulturní instituce většinou mají jasná pravidla

127

Čika znamená v srbštině strýc, a používá se v oslovení starší osoby z respektu. Mile je zkratka jména Miodrag.

hry. Nabízejí určitý kulturní obsah a vy jste konzument. Galerie mají bílé stěny, divadla zas mají černé a v muzeích většinou dominuje architektura neoklasicismu. Člověk je v takových prostorech pouhým pozorovatelem, někdy více, někdy méně aktivním, záleží na pravidlech hry. Ale co se stane, když jednoho dne navštívíte muzeum, a místo očekávaného monumentálního interiéru opřené o dórské sloupy, vy jako pozorovatel vstoupíte do pokoje a stanete se přímo hostem jedné domácnosti, ve které jsou vystavena umělecká díla?

Text: Dragan Stojčevski

You are Unique You do not exit!

Dragan Stojčevski in his performative installation YOU ARE UNIQUE. YOU DO NOT EXIST at Maquis Projects has explored the use of the mirror, both as an aesthetic and an existential strategy in performance, representing the human presence and the space it inhabits. But there is no actual mirror in this work. He uses two almost identical rooms, only varying slightly in their dimensions, and divided by a wall with a large opening. In both he creates an identical interior and places two identical, satin frocked exercise rebounders. On the evening of the performance a set of twins – two identically dressed handsome young men spent two hours carefully mimicking each others actions most particularly while trampolining opposite each other.

The effect of this was remarkably effective as a 'deceit' for the audience. Some individuals, on entering either space, genuinely thought they were in a room with a single person reflected by a large mirror on the wall. It was only as they moved around and realised that they themselves were absent from the reflection that the 'deceit' became obvious. What was surprising in some cases was how long it took some people to recognize their own absence. Can this be explained by our inability to situate our actual self within an artwork that supposedly reflects some truth of existence?

Of course there was no great Truth being offered. The deepest affective moment that could be claimed for the spectacle was the twins losing themselves during their joyful airborne moments. Losing themselves and confronting themselves at the same time! It has been claimed that we need to close our eyes when making both peace and love. As with autoasphyxiation is heightened

joy and solipsistic self awareness a potentially self destructive activity? Narcissus is doomed not by his self love but his inability to acknowledge the love of another – by his seeing himself. Is there a possible joyous 'not me' of joy that we reject as we embrace ourselves.

The term 'smoke and mirrors' has been used to describe the illusions created by various forms of stagecraft. The mirror has been extensively used in cultural production as a metaphor for many things - the break between our 'outer' and inner lives, our id and egos, the auditorium and the stage, schizophrenic compulsion, etc. etc. The reflective surface can complete us and our space as with Olafur Eliasson's 'The Weather Project' or suggest exclusion from alternative, identical but warped dimensions as with Anish Kapoor's 'Cloud Gate'. But let's not forget the smoke – actual or implicated. Our mirror image is fleeting and insubstantial. In spite of Narcissus's desire, his image will never be a solid me.

The work that Dragan carried out in Maquis Projects – considering his career as a stage designer – clearly shows how conscious he is of the reflective strategy played out in all performances. And also the overbearing even heavy subjectivity of each individual as they confront the images of themselves or their lives. Dragan has tried to break this heaviness with his light hearted work. We can consider ourselves in relation to others, but why the hell not acknowledge the need (sometimes) to literally lose ourselves in self absorbed joy. It is also part of the shared burden of humanity.

Of course as I mentioned initially YOU ARE UNIQUE. YOU DO NOT EXIST uses no mirror. It is two realities masquerading as two mirrors. All is reality and all is implied illusion.

Text: Tom Keogh (kurátor galerie Maquis Projects)

II. Realizované dílny. Metodiky výuky scénografické instalace

Během doktorandského studia měl jsem příležitost realizovat několik dílen pro studenty ne jenom scénografie, ale také režie a herectví. Hlavním cílem těchto dílen byla práce s prostorem, s objekty a narativem. Studenti dostali za úkol pomocí scénografické instalace vytvořit prostor, který sděluje určitý narativ. Výsledky dílen byly většinou směřovány jako uzavřené prezentace a výměna zkušeností v procesu práce, kromě jednoho případu, ve kterém účastníci dílny mohli své instalace prezentovat veřejnosti v rámci festivalu *Open Air* v Hradci Králové v muzeu Labyrint v roce 2013.

1. dílna: *Dvakrát dva metry*

Tvorba instalace na základě přemístování nalezených předmětů z reálného prostředí do prostoru galerie anebo muzea. Site specific dílna byla uskutečněna v rámci festivalu GAUDEAMUS THEATRUM - mezinárodní setkání divadelních škol v Hradci Králové.

Dílna se konala od 21. do 27. července 2013. Zúčastnilo se osm studentů DAMU. Dílna byla zaměřena na reinterpretaci veřejných míst a předmětů nalezených ve městě Hradec Králové.

Zadání:

Každý student dostal za úkol vybrat prostor v městě, vymezit dvakrát dva metry ve vybraném prostoru a zkoumat ho. Výzkum byl zacílen na práci s nalezenými předměty a celkově s atmosférou vybraného prostoru.

Studenti pracovali s autentickým materiálem, jako například: s nalezenými předměty, nahraným zvukem nebo fotodokumentací z místa. Pomocí takových materiálů studenti tvořili instalace, které odhalovaly mikropříběhy města Hradce Králové.

Cílem dílny bylo najít možnosti scénografické instalace za účelem přenášení atmosféry anebo zážitků z autentického prostoru, v tomto případě veřejných zákoutí z města Hradec Králové do muzea.

Vzniklo osm výtvarných instalací umístěných v muzeu Labyrint divadla Drak. Výsledky dílny byly veřejnosti prezentované komentovanou prohlídkou -

vernisáží, která zároveň i uzavřela dílnu. Během dílny studenti nalézali několik možností, jak se dá přenést zážitek anebo narativ z autentického místa a instalovat ho v muzeu (obr. 126).

Uvedu několik přístupů:

- Přemísťování reálných předmětů, který se dají fyzicky přemístit, menší nalezené předměty.

Pozoruhodným objevem byla nalezená soukromá knihovna vyhozená do kontejneru, kterou studentka Tereza Sléhová použila pro svou instalaci. Knižky bylo snadné přenést a zapojit do instalace v muzeu (obr. 127, 128).

- Dokumentace zvuková a obrazová, fotografie.

Student Adam Krátký sbíral nalezené objekty (odpadky, obaly od cigaret, zapalovač, pet láhev od vody a tak dále) a natáčel zvuk z lokality. Nalezené předměty instaloval na bílém stole a zachoval jejich vzdálenost tak, jak je našel v označeném prostoru. Potom ke každému objektu nainstaloval sluchátka a přidal zvukovou stopu (obr. 129, 130).

- Stopy otisknuté do papíru, který byl zanechán na lokalitě, a pak přenesené do muzea.

Studentka Jana Morávková během dílny nechala vlnitý karton před vchodem do cukrárny a sbírala stopy, které tam zanechávali lidé. Vznikla kresba, sběr vstupů a odchodů návštěvníků cukrárny v podobě abstraktních reliéfních otisků na kartónu (obr. 131, 132).

2. dílna: *Můj obývací pokoj*

Dílna byla realizována v rámci Světové výstavy scénografie v Cardiffu *WSD 2013*. Potom jsem ji měl dále možnost opakovat několikrát na různých festivalech a v městech (Hradec Králové – *Open Air festival*, Praha – *Summer school* na DAMU a *PQ2015*). Šlo o dílnu, která používala metody *site specific*, zkoumání označeného místa, nalezeného prostoru, a hledání vztahu mezi nalezeným prostorem a osobní zkušeností.

Zadání

Každý z účastníků dostal za úkol nakreslit půdorys pokoje, ve kterém tráví čas, a dále pomocí pásky na omezování prostorů vytvořit půdorys pokoje v měřítku 1:1. S připraveným půdorysem účastníci vyrazili do města. Hledali různá veřejná zákoutí města a zkoumali jejich vztah s vlastními pocity z prostoru, ve kterém žijí. Byli požádáni, aby vyfotografovali vybrané místo a také svou pozici v tom místě. Cílem dílny bylo konfrontovat intimní prostor s veřejným prostorem.

Na konci vznikla společně prezentovaná série fotografií. Každý z účastníků popisoval a konfrontoval své zážitky s nově objeveným místem, které mu připomínalo vlastní obývací pokoj (obr. 133).

Účastníci dílny měli příležitost objevit veřejný prostor města, Cardiffu, Prahy, Hradce Králové skrze půdorysy vlastního obývacího pokoje.

Divadlo Drak - LABYRINT

27. 06. 2013

ve 18h



Reinterpretace veřejných míst a předmětů nalezených ve veřejném prostoru Hradce Králové. V rámci dílny vzniklo osm výtvarných instalací /sond města, které jsou pro tuto příležitost výjimečně umístěné v muzeu Labyrint. Vaše příležitost si prožít osm mikro-příběhů odhalených pomocí „urbánní archeologie“.

koncept: Dragan Stojčevski
podpora: Helena Čtyrská

vystavující: Sviatlana Silich, Lenka Rozsnyóová, Jana Morávková, Kristýna Pípková, Antonín Brinda, Adam Krátký, Heidi Hornáčková, Tereza Sléhová

V 19h následuje přednáška o site-specific londýnské profesorky scénografie Pip Nash, Rose Brufor College

projekt podpořily: DAMU, Gaudeamus Theatrum, Divadlo DRAK

126

126

Plakát výstavy 2x2 metry



Název: KNIŽNÍ OZNÁMENÍ

Autor: Tereza Sléřová

Materiál: 46 knih různých velikostí,
odstřizky bílého tiskařského papíru,
hnědé papírové trubky v modrém
kontejneru na tříděný odpad

Místo: ul. J. Koziny

127



128

127
Popiska pro instalaci Terezy Sléřové na výstavě 2x2 metry.
178
Instalace *Knižní oznámení*, Tereza Sléřová



Název: **TO FREE**

Autor: **Adam Krátký**

Materiál: **Krabička od cigaret Marlboro, plastová láhev Mattoni jemně perlivá, zapalovač růžový plastový, krytka žlutá plastová 76.1, dřevěná drtička 23 na trávu na trávě**

Místo: **U Koutech**

129



130

129
Popiska pro instalaci Adama Krátkého na výstavě 2x2 metry.
178
Instalace *TO FREE*, Adam Krátký



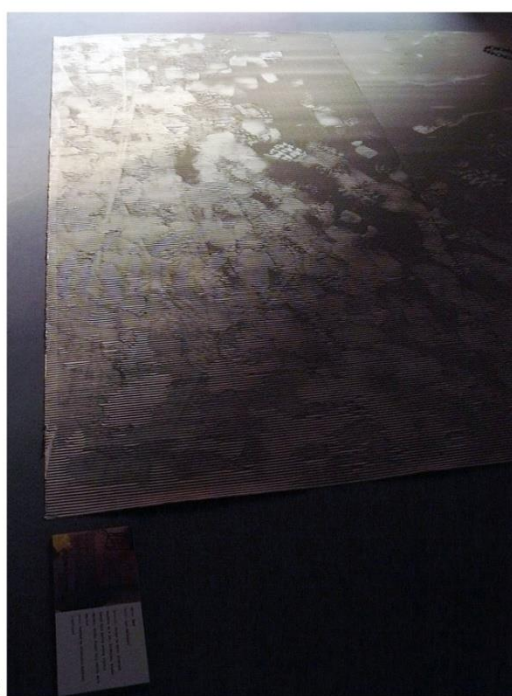
Název: ŠNEK

Autor: Jana Morávková

Materiál: stojan na kola, plastová houpátka do 6 let, řetězítek, dlažba čínská žula odstín padang crystal 80x40x3, dlažba čínská žula odstín dark 80x15x3

Místo: Podchod na křižovatce Gočárova a Střelecká

131



132

131
Popiska pro instalaci Jany Morávkové na výstavě 2x2 metry.
132
Instalace Šnek, Jana Morávková



133

133
Koláž fotografií z dílny *Můj obývací pokoj*

III. Video ukázky realizovaných projekt, DVD

1. YOU ARE UNIQUE, YOU DO NOT EXIST! (00:00:57)
2. Pokoj (00:01:31)
3. Oresteia (00:01:26)
4. Pergamon Set I (00:03:00)
5. Pergamon Set II (00:02:02)
6. Pergamon Set III (00:05:54)
7. In S(p)ite of Fire I (00:01:39)
8. In S(p)ite of Fire II (00:04:17)
9. Král Jelenem (00:00:34)
10. Experiment myší ráj (00:01:55)
11. Epos o Gilgamešovi / Dido a Aeneas (00:01:33)