AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Režie - dramaturgie

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

AKTIVIZACE DIVÁKA

Boris Jedinák

Vedoucí práce : MgA. Jiří Adámek, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. MgA. Marta Ljubková

Datum obhajoby: červen 2017

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

DRAMATIC ARTS

Directing and dramaturgy

BACHELOR THESIS

ACTIVATION OF SPECTATOR

Boris Jedinák

Supervisor : MgA. Jiří Adámek, Ph.D.

Opponent: Mgr. MgA. Marta Ljubková

Date of Presentation: June 2017

Academic Degree to Be Obtained: BcA

Prague, 2017

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

AKTIVIZACE DIVÁKA

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

Praha, dne 17. 5. 2017 .....

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.

Souhlasím s využitím práce pro prezenční studium v knihovně AMU.

V Praze dne 17. 5. 2017

Boris Jedinák

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

Bakalářská práce se zabývá tendencí aktivizace diváka ve vybraných inscenacích vzniklých ve Spojených státech amerických v šedesátých letech (skupin Performance Group, Living Theatre), v inscenaci Augusta Boala, v níž uplatňuje metodu divadla fórum, a v inscenacích ze současné české divadelní scény (Petra Tejnorová – YOU ARE HERE, Linda Straub – Busking un/limited, Lukáš Brychta - Pomezí). Skrz jejich analýzy autor reflektuje vlastní projekty vzniklé během bakalářského studia na KALD DAMU, v nichž divák zaujímal i jinou roli než jen úlohu recipienta divadelního díla.

Abstract

Boris Jedinák's bachelor thesis deals with the tendency of an activation of spectator through analysis of performances realized during 60´ in USA (by The Performance Group and The Living Theatre), the performance by Augusto Boal which implies methods of the Forum theatre, and through contemporary Czech performances (YOU ARE HERE by Petra Tejnorová, Busking un/limited by Linda Straub and Pomezí by Lukáš Brychta). Author reflects his own projects realized during his bachelor study on KALD DAMU where spectators were supposed to accept an active role during the process of reception of a theatre piece.

Obsah

1. Úvod……..9
1.1 K pojmu aktivizace diváka……..9
2. Teoretická část……..12
2.1 Inscenace z 60. let 20. století ve Spojených státech amerických a divadlo fórum……..12
2.1 a) Dionýsos pro rok 69……..12
2.1 b) Ráj teď……..15
2.1 c) Divadlo fórum……..20
2.2 Aktivizace diváka ve třech inscenacích ze současné české divadelní scény……..24
2.2 a) YOU ARE HERE……..24
2.2 b) Busking un/limited a participace diváků v dokumentárním divadle……..27
2.2 c) Pomezí a role diváka v imerzivním divadle……..32
3. Praktická část – analýza a reflexe projektů Fate & Remote Control, Can you see it? a Drobty nebeského chleba ……..37
3.1 Fate & Remote Control……..37
3.2 Can you see it?……..39
3.3 Drobty nebeského chleba……..42
4. Závěr……..46
5. Zdroje……..49
5.1 Knižní zdroje……..49
5.2 Audiovizuální zdroje……..49
5.3 Internetové zdroje……..50
6. Obrazová příloha……..51

1. Úvod

Ve své bakalářské práci se budu zabývat tendencí aktivizace diváka, jejím pojmenováním a zanalyzováním určitých jejích projevů ve vybraných divadelních dílech. Volím dvě inscenace z šedesátých let dvacátého století vzniklé ve Spojených státech amerických, těmi jsou *Dionýsos pro rok 69* skupiny Performance Group, *Rád Teď* Living Theatre, dále jeden příklad inscenace Augusta Boala aplikující metodu divadla fórum a tři inscenace ze současné české divadelní scény - *YOU ARE HERE* Petry Tejnorové, *Busking un/limited* Lindy Straub a *Pomezí* Lukáše Brychty. Zajímá mě, s jakým dramaturgickým záměrem tvůrci k potřebě aktivizovat diváka docházejí
a jakými inscenačními strategiemi otevírají jevištní dílo divákovi a staví jej tím i do jiné role než jen role recipienta. Skrz analýzy vybraných inscenací chci v praktické části své práce nahlédnout na vlastní projekty vzniklé během bakalářského studia na Katedře alternativního a loutkového divadla: *Fate & Remote Control*, *Can you see it?* a *Drobty nebeského chleba*.

Výběr inscenací podrobených analýze v teoretické části práce vychází také z toho, že o aktivizaci diváka a jeho participaci na průběhu jevištního díla nepřemýšlím jen jako formálním rysu divadelní tvorby, ale také jako o vyjádření myšlenky demokratizace divadla, o naplňování představy, jakou roli divadlo ve společnosti zastupuje/má zastupovat, a jaký je jeho potenciál jako média na sociální a komunikační rovině.

1.1 K pojmu aktivizace diváka

Napříč uměleckými směry druhé poloviny dvacátého století se začaly rozšiřovat nároky tvůrců na recipienty jejich děl. Nenechávali je jen pasivními pozorovateli, vybízeli nebo provokovali je k zaujetí aktivní role v procesu jeho recepce. Pozice autora jako definitivního „pána" svého výtvoru a jeho čtení se stávala čím dál více zpochybnitelnou. K tomu už některé avantgardní skupiny předválečného a meziválečného období prosazovaly více tvorbu kolektivní než individualistickou. Ukázalo se, že dalším logickým krokem, kam posouvat kreativní moment v umění, nebyl jen proces jeho vzniku, ale také samotná recepce díla.

Umberto Eco pojmenovává situaci recipienta jako *komunikaci* s autorem, v níž je *„při hře stimulů a svých vlastních reakcí nucen dodat své vlastní existenční*

předpoklady; formující smysl, definovanou kulturu, osobní záliby a předsudky. Rozumění původnímu artefaktu je tak vždy modifikováno jeho individuální perspektivou. […] Umělecké dílo je tedy kompletní a uzavřenou formou ve své jedinečnosti vyrovnaného organického celku, zatímco zároveň vytváří otevřený produkt ve své náchylnosti k bezpočtu rozdílných interpretací, které nepřesahují jeho jedinečnost. Proto je každá recepce uměleckého díla zároveň jeho interpretací a tvořením, neboť každá recepce je tvořena z jiné perspektivy."[1]

Podobně pojmenoval Umberto Eco i jiný pohled na situaci autora ve sbírce esejů Šest procházek literárními lesy. Uměleckému dílu zde přisoudil metaforu lesa a autor je ten, kdo jej pro čtenáře vysázel a vyšlapal v něm nespočet cest, kterými se může recipient vydat. Autor tedy dál zůstává pánem svého díla, demiurgem, který les vytvořil, ale prožitek z jeho recepce bude vždy jiný a je jen na čtenářově svobodném rozhodnutí, kterou cestou se při ní vydá.

V divadelním umění se objevuje tendence aktivizovat diváka v různých myšlenkových kontextech. Naráží na ni Bertolt Brecht ve svých úvahách o epickém divadle, pro které volí specifickou strukturu inscenace a styl herectví. Vše pro to, aby odvrátil diváka od vciťování se do dramatické postavy, a naopak jej přivedl do situace, v níž skrz konfrontaci různých názorových postojů nalezne svůj vlastní. V jistém smyslu Brechtovy myšlenky dál rozvíjí Augusto Boal v Divadle utlačovaných a ve svém konceptu divadla fórum. Zde už diváci přímo zasahují do vývoje jevištního tvaru, v určitých momentech vstupují do herci rozehraných situací, a tím se stírá pevná hranice mezi recipienty a tvůrci.

Poněkud jiný myšlenkový směr, který se zabývá aktivizací diváka, je zřetelný v dílech amerických avantgardních umělců tvořících v šedesátých letech dvacátého století. Mezi ně patří Living Theatre, Performance Group a dále třeba Bread and Puppet Theatre. Jako jeden z výchozích bodů jejich myšlení o divadle lze hledat v textech Antonina Artauda, který radikálně odmítá tradiční aristotelské dramatické struktury, zcela jinak uvažuje o pozici divadla ve společnosti a o roli diváka v něm. Pro další divadelní vývoj viděl jako nutnost vrátit se v uvažování o divadle před epochu racionálního pojetí světa, před počátek moderní civilizace. „Nový" zdroj pro divadelní tvorbu hledá v živých rituálech původních jihoamerických kultur a sní o divadle, které může léčit i ničit, ve kterém „*bude obnovena bezprostřední komunikace mezi divákem*

[1] ECO, U. Otevřené dílo. 1. vyd. Praha: Argo 2015, ISBN 978-80-257-1158-3, s. 7-8

a představením, mezi hercem a divákem – a to tím, že divák se bude nalézat přímo ve středu samotné akce, bude jí obklopen a ona jím bude procházet."[2]

Od šedesátých let se rozvíjí žánr happeningu a performance. Ty z diváků často činí neodmyslitelnou součást uměleckého díla. Úzkou spojitost s tendencí aktivizace diváka mají teoretické práce Eriky Fischer-Lichte, zejména její studie Estetika performativity. Pro její formulaci operuje často právě s příklady performancí. Nejcitovanější je zde dílo *Tomášovy rty* Mariny Abramović, během něhož došlo k jeho přerušení samotnými diváky. Erika Fischer-Lichte uvažuje o spolupřítomnosti diváků a tvůrců během představení jako o svébytném rysu divadelního média. Aktivita diváků během představení a jejich zpětnovazební komunikace s tvůrci je neodmyslitelnou součástí každého divadelního díla, ať už je vytvářeno se záměrem diváky aktivizovat, nebo nikoli. „*Představení, umožňuje a konstituuje fyzická spolu-přítomnost diváků a tvůrců. … [Ta] je založena na vztahu partnerských subjektů. Diváci jsou chápáni jako spoluhráči, kteří spoluvytvářejí představení svou účastí na hře – fyzickou přítomností, vnímáním i reakcemi. Představení je výsledkem interakce mezi představiteli a diváky. Vzniká na základě pravidel hry sjednaných mezi všemi zúčastněními – aktéry i diváky -, a ta mohou být stejně tak dodržena jako porušena*."[3]

Vedle performancí Mariny Abramović, které vznikaly během sedmdesátých let, vychází v Estetice performativity Erika Fischer-Lichte i z inscenací americké avantgardy let šedesátých, především z inscenace *Dionýsos pro rok 69*. Inscenace off-off Broadwaye se vymezovaly vůči hlavnímu, komerčnímu proudu americké divadelní tvorby. Staví se do opozice vůči němu jednak produkční praxí (prosazují kolektivní tvorbu v umělecké komunitě, namísto klasického divadelního prostoru hrají ve studiích, ve veřejném prostoru nebo hostují - nedisponují stálou divadelní budovou) a jednak dramaturgií (výběr textu nebo tématu se odvíjí od idejí, které soubory zastávají – tj. zpravidla levicové až anarchistické politické myšlení, vymezující se vůči státní instituci; úpravy textů, pokud se o ně opírají, jsou vždy razantní).

Přestože participace diváka nebyla „nenadálým vynálezem" šedesátých let, je to právě tato doba, kdy o ní tvůrci přemýšlí ve výrazně politickém a společenském

[2] ARTAUD, A. *Divadlo a jeho dvojenec*. 1. vyd. Praha: Hermann & synové, 1994, s. 108

[3] FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. 1. vyd. Mníšek pod Brdy: NA KONÁRI, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8, s. 43

kontextu, a lze zde hledat důležité výchozí body pro následný vývoj tendence aktivizovat diváka.

2. Teoretická část

2.1 Inscenace z 60. let 20. století ve Spojených státech amerických a divadlo fórum

2.1 a) Dionýsos pro rok 69

Dionýsos pro rok 69 byl jednou z prvních inscenací skupiny Performance Group, v jejímž čele stál Richard Schechner. Uváděla se od roku 1969 v The Performing Garage, bývalém industriálním prostoru na Manhattanu, který skupina ze svých omezených finančních zdrojů upravila pro divadelní produkci. Zde Schechner naplňoval svou ideu „enviromentálního divadla", které *„transformovalo celý divadelní sál v potenciální prostor pro hraní a narušilo i jednotné ohnisko pohledu diváka*."[4] Jednotlivé akce herců probíhaly simultánně a nebylo v divákově moci pojmout všechny naráz. Každý tak odcházel s trochu odlišným zážitkem.

Dionýsos pro rok 69 vychází z Eurípidova dramatu Bakchantky, v němž se ve střetu s bohem Dionýsem ocitá vládce Théb Pantheus, který odmítá přijmout bakchův kult šířící se jeho zemí. Do Schechnerova čtení a následné dekonstrukce klasické tragédie se promítá i společnesko-politická situace ve Spojených státech konce šedesátých let. Sledujeme jasný dramaturgický záměr, co v soudobé situaci může Dionýsos a jeho kult představovat. Nezůstává člověku vzdáleným, neuchopitelným božstvem, ale stává se sílou, principem, který je součástí každého jedince a každý se v něj může proměnit nezávisle na pohlaví nebo původu. Takovou interpretaci podporuje i způsob, jakým herci vstupují do postav. Neustále oscilují *„mezi postavou, sebou samým jakožto hercem a – zdánlivě – svým skutečným*

[4] ARONSON, A. *Americké avantgardní divadlo*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-219-0, s. 94.

a neformálním „já"."[5] Představitel Dionýsa například uvede svou postavu osobním příběhem, jak mu neznámý muž ještě jako dítěti pověděl v biografu: „Hej, chlapče, víš že vypadáš jako Dionýsos?" Podobně i ostatní herci z této neformální komunikační roviny střihem přecházejí v postavy z Eurípidovy tragédie. Dramatické postavy a osobnosti herců tak v inscenaci existují v těsné blízkosti, sobě rovní. Výhra Dionýsa nad Pantheem, dionýského principu nad apollónským, je i vítězstvím hodnot, které zastávala Schechnerova generace, vítězstvím absolutní svobody, která je stejně jako Bakchus neotřesitelná.

Střídání různých způsobů komunikace je i klíčem k záměru aktivizovat diváka a jeho vyzvání k participaci na vývoji jevištního tvaru. Představení pro diváky začíná už při vstupu do herního prostoru. Herci oslovují diváky po jednotlivcích nebo menších skupinách se slovy: „Dovolíte, abych vás uvedl na vaše místo?" Prostor je rozčleněný dřevěnými konstrukcemi a je setřena hranice mezi jevištěm a hledištěm, jak je stanovena například ve budově kukátkového divadla. I když to diváci zprvu nemuseli tušit, brzy se „jejich" prostor začíná narušovat hereckou, téměř akrobatickou akcí (mnoho plošin, na kterých diváci seděli, se nacházely ve výšce zhruba dvou metrů a i tam, zejména během tanečních pasáží vycházejících z různých forem rituálů, herci vylézali nebo skákali).

V průběhu expozice vstupují do hry tři, respektive čtyři hlavní elementy, mezi nimiž se bude drama odehrávat. K prvnímu tanci vyzývají herci diváky, mezi nimiž ovšem sedí zbytek souboru představující chór. Vyčleňuje se z publika a stává se taneční, choreografickou složkou inscenace. Skrz tanec chóru se zrodí postava Panthea a posléze i Dionýsa. Zazní první část Eurípidova textu, ale ještě, než nastane mezi postavami konflikt, přichází zcizení, střih v komunikaci s diváky. Přesně inscenovanou část střídá otevřená, improvizovaná. Představitel Dionýsa se stává průvodcem inscenací, komentátorem, prostředníkem. Podává informaci o nadcházející části, o „rituálu extasi", společném tanci a hudební improvizaci. V tuto chvíli již někteří diváci na hru přistupují a tím do inscenace vstupuje onen čtvrtý element – publikum.

Rituální části vycházely z popisů skutečných obřadů různých původních kultur, nejčastěji rituálů zrození a smrti, a právě při nich docházelo k záměně rolí diváků a tvůrců. Struktura inscenace je tak kombinací částí pevně zafixovaných a o-tevřených. Ovšem nedovolovala, aby nastal moment, kdy by odmítnutí diváků

[5] Tamtéž, s. 95

zapojit se vedlo k přerušení představení. Takové situace, v nichž Schechner přenášel na diváky zodpovědnost za další vývoj divadelní události, zkoumal až v pozdějších produkcích Performance Group.

Důležitý obrat nastal na samém konci inscenace, ve chvíli, kdy Agaué truchlí nad smrtí svého syna, Panthea, kterého sama v šílenství seslaném Dionýsem obětovala (rozsápala spolu s ostatními Bakchantkami). Zde se v Eurípidově tragédii zjeví Dionýsos ve své božské podobě a vynese nad zpupnými postavami rozsudek. V *Dionýsovi pro rok 69* je jeho božskou podobou společenský oblek a jeho hlas zní z megafonu na nejvyšší dřevěné konstrukci, zatímco zbytek souboru vytírá na zemi Patheovu krev. Neodsuzuje jen dramatické postavy, ale i samotné herce. Například Agaué odsuzuje k vyhnanství z The Performing Garage a věčnému zapomnění, že kdy takovou dramatickou postavu hrála. A diváky, kteří jsou ochotni ho následovat, vyzývá, aby jej podpořili v kandidatuře na prezidenta Spojených států a vyšli s ním neprodleně do ulic New Yorku a bojovali za absolutní svobodu. Ze sálu vyráží skandující průvod, někteří diváci se přidávají. Posledním rituálem, který Performance Group s diváky uskuteční, tak je rituál přijetí, znovu-začlenění do společenství. Tragický konec dramatu se změnil v oslavu svobody a rovnosti, divadelní událost se přetavila v událost paradivadelní nebo/a performativní, pokud se během inscenace vytvořilo společenství tvůrců a diváků, kteří přistoupili na pravidla hry.

Je zřejmé, že snaha o nastolení rovnoprávného vztahu mezi herci a diváky vycházela z jasného ideového základu souboru Performance Group, v jejímž jádru stála vize rovnocennosti. Schechner jako dvě podmínky pro dosažení záměny rolí diváků a tvůrců jmenuje: „*Za prvé, účast nastala v momentech, kdy hra přestala být hrou a stala se společenskou událostí – když diváci cítili, že do ní mohou vstoupit jako rovnocenní. … Za druhé, účast v Dionýsovi byla založena na demokratickém modelu: lidé mohli dělat totéž co performeři, ‚vstoupit do příběhu'.*" [6]

Schechnerovu ideu ryzího demokratického vztahu mezi diváky a tvůrci ale problematizuje způsob, jakým se herci na diváky obracejí. Dle dochovaných záznamů zdaleka ne vždy má vyzvání k aktivitě podobu vlídného podání ruky. V *Dionýsovi pro rok 69* se vstupování herců mezi diváky mění místy až v útok. Sbor bakchantek, jenž byl zprvu méně aktivní složkou, která tancem i textem

[6] SCHECHNER R., *Enviromental Theater*. 2. vyd. New York: Applause Theatre & Cinema Books, 1973, ISBN 1-557-83. S. 44

komentovala děj, se stával zběsilým, expresivním, kontaktním. Možná i s tím souvisejí případy, kdy diváci využili možnosti participace k prosazení osobních zájmů anebo k definitivnímu rozložení divadelního tvaru. *„Občas divácká účast překročila jisté meze a mužští diváci využívali rituálních scén k tomu, že se zapojovali do dění a osahávali ženské performerky. Herci pak žádali Schechnera, aby těmto výstupům dal mnohem pevnější strukturu, která by znovu jasně vymezila hranice*."[7]

Nebo ještě radikálnější zásah do průběhu inscenace nastal, když *„skupina studentů unesla proti jeho vůli představitele Panthea, aby zabránili jeho obětování Dionýsovi, a performerovi (William Shepard) způsobili zranění*."[8]

Na těchto příkladech je zřejmé, že nezáleží jen na vytvoření možnosti participace diváků na jevištní akci, ale i na způsobu, jakým k ní tvůrci vybízejí, jakým komunikace mezi oběma stranami probíhá. Ze zvolených komunikačních prostředků vychází i zpětné reakce diváků, a vznikne-li ať už na jejich straně nebo na straně tvůrců pocit ohrožení, veškeré ideje, které za inscenací stojí, jdou rychle stranou.

2.1 b) Ráj teď

První uvedení *Ráje Teď (Paradise Now)* proběhlo 24. července 1968 v Avignonu. Je jednou z nejslavnějších inscenací souboru Living Theatre. *Ráj Teď* se tak stal nejodvážnějším krokem v naplňování vize, ke které soubor postupně od svého založení v roce 1947 dospěl – stírání hranic mezi uměním a životem, hledání způsobů, jak kolektivně vytvářet divadelní dílo, které by zároveň bylo revolučním činem ve jménu absolutní svobody a rovnosti.

Nahlédneme-li na *Ráj teď* v kontextu celé tvorby Living Theatre, je v inscenačních strategiích souboru zřejmý posun od přesně fixovaných divadelních tvarů založených na literární předloze k otevřenějším strukturám inscenací a k formě happeningu. Tato tendence je nejvýraznější právě v *Ráji Teď.*

„Nebylo to už divadlo, ale záměrně vyprovokovaná skutečnost, odehrávající se v prostoru bez dekorací, spoluvytvářená nenalíčenými herci bez kostýmů a od prvního rituálu téměř nahými. Obnažení nebylo pouze fyzické, ale také psychické.

[7] ARONSON, A. *Americké avantgardní divadlo*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-219-0. S. 96

[8] FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. 1. vyd. Mníšek pod Brdy: NA KONÁRI, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8, s. 57

Herci nevystupovali jako divadelní postavy, za nimiž by se mohli skrýt, byli autentickými lidmi vypovídajícími o své touze a potřebě vytvářet ráj na zemi." [9]

S tím vyvstává otázka, zda *Ráj teď* nazývat inscenací, performance nebo happeningem. Objevují se v něm vedle sebe části zafixované a improvizované, otevřené publiku. Julian Beck a Judith Malina se pro stavbu divadelního tvaru inspirovali chasidským symbolem žebříku, který spojuje zemi s nebesy. Dle něj strukturovali *Ráj teď* do osmi částí, odpovídajícím osmi příčlím. Každé příčli příslušel „rituál", „vize" a „akce". Kromě toho byly jednotlivé části odděleny světelnými změnami - zbarvením reflektorů nebo se některé části odehrávaly zcela ve tmě.

V jistém smyslu tak tvůrci pozvali diváky na cestu po chasidském žebříku, na jejímž konci mělo dojít k sjednocení herců a diváků a k individuální proměně a vysvobození. V letácích, které se během představení rozdávaly, stálo: *„Tato hra je cestou od mnohého k jedinému a od jediného k mnohému. Je to duchovní cesta a politická cesta. Je to vnitřní cesta a vnější cesta. Je to cesta pro herce a pro diváky. Začíná v přítomnosti, přechází do budoucnosti a navrací se do minulosti. Zápletkou je Revoluce. Tato cesta je vertikálním vzestupem k Permanentní Revoluci. Revoluce, o níž tato hra hovoří, je Krásná Nenásilná Americká Revoluce.*"[10]

„Vize" představovaly situace jako Smrt a zmrtvýchvstání amerických indiánů, Objevení severního pólu, Stvoření světa, Vize čarovné lásky, Přistání na Marsu etc. Jejich dramaturgické uspořádaní sledovalo původní mystickou ideu chasidského žebříku – od pozemských situací k nebeským, od života ke smrti a vítězstvím nad ní. Zformulovány byly během zkoušení, z kolektivních diskuzí a cvičení. Living Theatre je nepřevádělo na jeviště v podobě dramatických situací, ale v podobě obrazu nebo tance. Často ale zůstávaly spíš ilustrací, například nápisem z lidských těl nebo skandováním stručných hesel.

Struktura inscenace byla otevřená ve dvou směrech. Jednak tím, že se vedle částí „vizí", jež byly vesměs pevně fixovaným tvarem, nacházely části „rituálů" a „akcí", ve kterých zejména docházelo k participaci diváků, a jednak v samotných textech. Herci například měnili při oslovování publika název města, ve kterém zrovna hráli

[9] KOŘÁN J., OSLZLÝ P. *Living theatre*, 1. vyd. Praha: Jazzová sekce SH, 1982, s. 47

[10] KOŘÁN J., OSLZLÝ P. *Living theatre*, 1. vyd. Praha: Jazzová sekce SH, 1982, s. 48

a hesla, která v inscenaci zaznívala, překládali do jazyka země, v níž hostovali. Se skutečností, že Living Theatre s inscenací cestovalo, souvisí i způsob, jakým pracují s divadelním prostorem.

Oproti Schechnerově Performance Group nemohli pracovat s vlastním prostorem, který by uzpůsobili svému inscenačnímu záměru. Přizpůsobovali se tak divadelním a přednáškovým sálům a tělocvičnám, ve kterých hostovali. Představení začínalo v celkem přehledném rozdělení sálu na jeviště a hlediště v principu kukátkového divadla, a až v průběhu se distance mezi nimi porušovala. Diváci seděli na zemi a herci v určitých chvílích procházeli mezi nimi a obraceli se na ně. Dle dostupných zdrojů se ale vymezený herní prostor zcela nezrušil, teprve až na samotném konci inscenace. Do té doby byl naopak využíván pro přechody z částí „rituálů" a „akcí", tedy částí, při nichž docházelo nebo mělo docházet k participaci diváků a odehrávaly se proto mezi nimi, do částí „vizí", pevně zafixovaných hereckých akcích, kde diváci byly „jen" recipienty a sledovali jeviště.

Living Theatre v *Ráji teď* volilo hned několik způsobů, jakými se snažili docílit aktivizace diváků a jejich účin se podstatně lišil. Nicméně pro všechny z nich platí, že nepostavily diváka do situace, ve které by jeho odmítnutí participovat na jevištním tvaru vedlo k jeho přerušení. Vždy se jednalo o určitou formu pozvání nebo vyzvání k účasti na situacích, které v jádru stály na samotných hercích. S tím souvisí i ten fakt, že kapacita představení byla často obrovská a nebylo v silách tvůrců obrátit se na každého diváka zvlášť, čekat na jeho reakci a vzít ji do hry. Dá se říct, že ambicí Living theatre bylo oslovit co nejpočetnější publikum, aniž by se ovšem ubírali ke kompromisům v dramaturgii či v estetice.

První narušení prostoru diváků nastalo hned v počátku inscenace. Herci se vmísili do hlediště a v těsném kontaktu s nimi pronášeli hesla: „Nemůžu cestovat bez pasu," „Nevím, jak zabránit válkám," „Bez peněz se nedá žít." Každý herec jednotlivá hesla opakoval stále hlasitěji, gradaci završil až nesrozumitelným křikem. Přestože věty vždy adresoval konkrétnímu divákovi, nikdy si nenechal do své akce vstoupit, ať byla divákova reakce jakákoli. V závěru této části se herci vysvlékli v hledišti téměř do naha. Přestože nahota byla často první věcí, která se veřejnosti s Living Theatre spojovala, nešlo o pouhou prvoplánovou provokaci. *„Living Theatre vážně a programově zastávalo názor, že sexuální tabu, včetně tabu*

ukazovat atributy svého pohlaví, je jednou z forem útlaku společenského zřízení, v tomto případě státu, vůči jednotlivci."[11]

Herci procházeli mezi diváky i v částech „rituálů". Jeden z prvních byl „Rituál modlitby", v němž docházelo k jejich fyzickému kontaktování. Herci se dotýkali jejich tváří, těl a pronášeli jim posvěcení: „Svatá ruka," „Svatý úsměv," „Svatá košile". Cílem bylo vyvolat pocit jedinečnosti, sounáležitosti. To bylo dál rozvíjeno třeba v „Rituálu vykoupení". V určité chvíli se herci rozdělili do dvou táborů a začali se vzájemně osočovat. Výběr nadávek („Žide!", „Křesťane!", „Bílej!", Černej!") akcentoval téma rasové nenávisti. Hněv obrátili proti divákům. Nezávisle na jejich reakcích se postupně tón spílání publiku měnil ve stále smířlivější, až z něj nenávist zcela zmizela. Zůstal jen vřelý vztah „Já" a „Ty".

Jiný způsob oslovování diváků probíhal v pasážích „akce". Například v „Akci New York City" jeden z herců vyzval diváky k improvizaci „krizové situace ve městě New York" zahrnující témata diskriminace Afroameričanů, paralelních kultur atd. Vzhledem k počtu herců a diváků lze odhadovat, že improvizace nebyla (ať už záměrně nebo nezáměrně) vedená herci. Mezi tolika diváky nemohli mít jasný přehled o dění v celém sále a muselo docházet k ráznému ukončování improvizačních částí výraznými a viditelnými divadelními prostředky.

Poslední částí *Ráje Teď* byla „Akce ulice", při níž docházelo k úplnému smíšení jeviště a hlediště. Herci vyzývali publikum k cestě ven ze sálu, někteří brali diváky na záda. Do toho zaznívál text: „Osvoboďte divadlo. Divadlo ulice. Osvoboďte ulici. Začněte!" [12] Šlo o pomyslný moment vykročení z poslední příčle chasidského žebříku do nebeského ráje. Mělo dojít k přenesení divadelního světa, který vytvořili společně s diváky v čase představení, do reality s ambicí ji změnit. Započnout „nenásilnou revoluci". Při uvedení v Avignonu a v New Havenu představení pokračovalo průvody a tanci v ulicích.

V souvislosti s ideou pacifismu a rovnosti všech lidí, s níž *Ráj teď* vznikal, vyvstává otázka, zda není provedení inscenace s touto ideou v rozporu. Přes všechny momenty oslovování publika, obracení se na něj, jeho kontaktování není zřejmé, zda se s diváky počítalo jako s druhou stranou partnerského dialogu. Respektive ze záznamů, popisů a svědectví o představení není patrné, že by herci brali reakce diváků do hry. Jako by se provedení inscenace podobalo zběsilému běhu, během

[11] KOŘÁN J., OSLZLÝ P. *Living theatre*, 1. vyd. Praha: Jazzová sekce SH, 1982, s. 55

[12] KOŘÁN J., OSLZLÝ P. *Living theatre*, 1. vyd. Praha: Jazzová sekce SH, 1982, s. 55

něhož nenastala chvíle, kdy by tvůrci na diváky, kteří nestihli naskočit na „stejné tempo", počkali. Je zde vztah mezi diváky a herci skutečně rovnocenný vztah? Lze hledat odpověď v tom, že nedošlo k žádné formě omezení svobody, jelikož měli diváci možnost zapojit se, i změnit místo, odstoupit od interakce, nebo přímo odejít ze sálu? Byla jim nabídnuta možnost participovat, ale zůstávalo na nich, co si z představení odnesou?

Najít odpověď znesnadňuje i skutečnost, že z pohledu diváků velice záleželo na tom, jací herci interakci s nimi navazovali. Do problému vstupuje konkrétní osobnost herce, jeho míra empatie a cit pro uvedení diváka do situace. Americký kritik a divadelník Charles Marowitz v otevřeném dopise adresovanému Living Theatre v roce 1969 reflektuje svůj divácký zážitek: *„Jako u všech happeningů je soud nad průběhem večera soud nad sebou samým. Člověk z něho má to, co je hotov sám přinést. … Ale když psychopatičtější členové vašeho souboru publikum napadají a pak si stěžují na ‚špatnou vibraci' nebo se s použitím nejapných důkazů a humanistických frází vytahují zvýšenou senzibilitou, jak můžete předpokládat, že si neodcizíte vnímavější část publika? Tady se váš katechismus a vaše praxe šeredně rozcházejí. […] Zase: srdce máte k pomilování, ale hlavu nacpanou pilinami.*"[13]

Bohužel nemám dostatek materiálu, který by reflektoval vývoj inscenace v průběhu jejího uvádění a změny, které nastávaly po prvních zkušenostech s publikem. I z těch mála dochovaných dokumentů je patrné, že se jednotlivá představení v mnohém lišila.

Společné rysy inscenací *Dionýsos pro rok 69* a *Ráj teď* vycházejí ze samotného myšlenkového základu obou avantgardních skupin, z levicové ideologie a filozofie marxismu. Jejich pojetí divadelního média tkví ve víře v možnost proměnit společnost nenásilnou revolucí.

V obou inscenacích lze nalézt prvky happeningu (resp. momenty, kdy dochází ke společným akcím mimo prostor divadla, kdy se divadelní tvar podobá manifestačnímu prohlášení). Skutečnost, že jak *Dionýsos* tak *Ráj teď* končí pouličním průvodem, svědčí o ambici proměnit divadelní událost v „naddivadelní", dát jí sociální dopad. Od toho se odvíjí i již zmíněná kapacita představení, zejména u Living Theatre. Snaha oslovit co nejvíce lidí a přetáhnout je „na svou stranu", má ale problematický rys v nemožnosti interagovat s divákem jako s jednotlivcem. Aby

[13] Tamtéž, s. 61

mělo celé tak početné publikum přehled o ději představení, vždy bude převažovat křik nad vřelou promluvou, expresivní gesto nad intimním. A to i přes-to, že v jádru konceptu inscenace byla snaha vést partnerský dialog.

2.1 c) Divadlo fórum

Augusto Boal, zakladatel tzv. Divadla utlačovaných, v rámci něhož rozvíjel metodu divadla fórum, pocházel z Brazílie. Zde na přelomu 60. a 70. let získal zkušenost s diktátorským režimem, který se prorostl nejen do státní struktury ale i do uvažování běžných obyvatel. Během celé své další tvorby (probíhající po většinu jeho života v emigraci) zkoumal pozici divadla ve společnosti a objevoval jeho potenciál pojmenovat a upozornit na konkrétní problém a společně s diváky hledat jeho řešení v rámci samotné divadelní události.

Pojem „fórum" v Jižní Americe označoval diskuzi po představení. Název „divadlo fórum" tak napovídá proces dialogu mezi diváky a tvůrci už v průběhu inscenace. Metoda se postupně vyvíjela a proměňovala, dnes je ale rozšířená daleko za hranice Jižní Ameriky. Základem pro tuto divadelní formu je jasná dramatická situace (nebo série dramatických situací), v níž jednají postavy utlačovaných i utlačovatelů. Musí obsahovat nějaký moment nespravedlnosti, útlaku. Jeden z rysů, který musí situace zahrnovat, je ten, že *„původní řešení, které zvolí hlavní postava (a která jsou ve hře proto, aby vyvolala intervenci diváků, tzv. model), musí obsahovat přinejmenším jedno politické nebo sociální pochybení, jež bude analyzováno během fóra. Tyto chyby musí být jasně vyjádřeny a pečlivě nazkoušeny v přesně definovaných situacích*."[14]

Poté, co se krátká hra (svého druhu modelová situace) zahraje poprvé, jsou diváci vyzváni, aby při druhém hraní akci zastavili výkřikem „Dost!", a to v případě, že chtějí zkusit, jak jinak by se některá z jednajících postav, ideálně ta hlavní, mohla vyvarovat útlaku. V tu chvíli je úkolem diváka nahradit herce, vstoupit do postavy a pokusit se prosadit její zájem. Když neuspěje, nebo z nějakého jiného důvodu snahu vzdá, nahradí ho opět herec a pokračuje v předchozí struktuře jednání, dokud jej jiný divák znovu nezastaví.

[14] BOAL, A. Rané formy divadla fórum. In *Divadlem ke změně*, 1. vyd. Praha: Antikomplex, 2016, ISBN 978-80-906198-2-1, s. 62

Nejlepší bude podrobnější aspekty této divadelní formy pojmenovat na rozboru konkrétní inscenace. První uvedení divadla fórum v Evropě proběhlo v malém sicilském městě Godrano. Augusto Boal sem přijel v roce 1977 se záměrem uspořádat divadlo fórum ve městě, kde chybí jak instituce divadla, tak i nemocnice, hotel, kino atd. Godrano mívalo 2000 obyvatel, ovšem na počátku 70. let došlo k velké vlně emigrace bezmála poloviny místních. Veřejný život zde byl chudý a opatrný vzhledem k nelegálním, ale všem známým mafiánským obchodním dohodám, které pronikly i do správní instituce.

Po složitém vyjednávání s místními úřady se podařilo uvést představení na hlavním náměstí. Dramaturgie připravených her se odvíjela podle rešerší, které Boal s herci v Godranu provedli. Vycházeli z konkrétních problémů, které byly (resp. nebyly – nesměly být) součástí veřejného diskurzu v Godranu. Vznikly dva krátké scénáře. Tématem prvního bylo nerovnoměrné postavení žen a mužů – hlavní postava, nejstarší dcera, přesvědčuje své rodiče, ať ji po večeři pustí ven na procházku. Po složitém vyjednávání a pokorném plnění úkolů, které jí otec ukládá jako podmínku, neuspěje. Všichni její bratři ven smí, ale ona zůstává doma a pomáhá matce. Druhá situace byla založená na reálné, nedávné události - jednání místních pastýřů se starostou o posílení podpory zemědělství ze strany města. Starosta s pomocí svého právníka jednání manipuloval, podporu udělit odmítl a ke všemu přiměl zemědělce podepsat svědectví, že jednání proběhlo se všemi náležitostmi, radnice pro řešení problému udělala, co bylo v jejích silách a již se k němu nebude vracet.

Divadlo fórum obvykle obsahuje právě dvě hry, dostatečně dlouhé, aby obsahovaly sérii rozhodnutí, které diváci svým vstupem mohou měnit, ale zároveň dostatečně krátké, aby bylo možné je zahrát víckrát po sobě. Situace a jejich náměty Augusto Boal čerpal často od diváků samotných během seznamování se s novým prostředím. Dramatické hry byly „šity na míru" společnosti, která do divadla přišla.

Na náměstí se sešla velká skupina diváků, už kvůli tomu, že návštěva divadla zde bylo něco naprosto nesamozřejmého. Nejprve si tvůrci zahráli s diváky několik jednoduchých her, kterými je rozhýbali, vytrhli z pasivní role pozorovatelů. Byly to hry trénující pozornost, hlas, koncentraci a uvědomění si vlastního těla. To zejména Boal považoval jako jeden z klíčových kroků k aktivování diváků, k jejich přípravě na fyzické jednání, nikoli jen diskutování ze sedadel.

Ačkoli se mohlo zdát, že je představení z většiny improvizované, ve skutečnosti v předchozích týdnech probíhaly pečlivé zkoušky zahrnující trénink herců k rychlým reakcím na impulsy diváků. Na jedné straně byl pevný text – první verze příběhu o útlaku, na druhé straně řada možností, v jakých momentech a jakými způsoby by mohli diváci zasáhnout. A ty museli herci už během zkoušek prozkoumat a připravit se řadou cvičení, jak divákům ztížit prosazení jejich vůle, ale přitom zůstat v mantinelech uvěřitelné, pravděpodobné situace.

Během představení byla hlavní komunikační spojkou mezi diváky a tvůrci postava „Jockera", jakéhosi moderátora, který na počátku vysvětlil pravidla, jakými se mohou diváci zapojovat, a i během jejich jednání za dramatickou postavu jim byl nápomocný, moderoval případnou diskuzi, klidnil nebo naopak burcoval emoce diváků. Jocker je v divadle fórum zcela zásadní. Možná by se dal přirovnat k postavě terapeuta v rodinných konstelacích, který nese velkou část zodpovědnosti za úspěšné uzavření celého procesu, za jasné ukončení hry.

Po prvním uvedení hry vyzval Jocker diváky, aby se při jejím dalším provedení zapojili a vy-střídali libovolného herce v jeho postavě, jejíž jednání chtějí změnit. V této fázi docházelo k zásadní proměně rolí diváků a tvůrců. Moment zastoupení protagonisty činí z diváka herce
a naopak. Boal diváky divadla fórum pojmenovává jako „spect-actors", kteří nejen že jsou diváky („spectators"), ale stávají se aktivními, jednajícími diváko-herci. Kromě již zmíněných her na uvolnění atmosféry a uvědomění si vlastních fyzických i hlasových možností, je i zvolen takový divadelní jazyk, aby jej mohli diváci snadno převzít. U divadla fórum se málokdy setkáme s výrazně stylizovaným, výtvarným nebo nerealistickým divadelním jazykem. Naopak ústřední roli zde má mluvené slovo a nemetaforická, ve své podstatě realistická situace i herecký styl. Zároveň ale nesmí být hra založená jen na konverzaci, ale musí mít potenciál fyzického jednání.

Zajímavá situace nastala v Godranu při druhé hře, jelikož člověk, dle něhož byla vytvořena postava starosty, stál v publiku a byl svědkem svého divadelního zpracování a otevřené kritiky. Boal líčí průběh situace podobně jako v Hamletovi, kdy Claudius před celým dvorem sleduje inscenaci svého zločinu. Prvotní nejistota, zda jde o záměrnou shodu s jeho postavou, se mění v zuřivost. Ovšem oproti Claudiovi, který představení přerušil, starosta Godrana se pokusil přistoupit na hru s úmyslem prosadit v ní nová – svá pravidla. Vstoupil do postavy starosty

a snažil se jednat v situaci sám za sebe. Ovšem postavy pastýřů měly ve světě divadelní hry mnohem větší odvahu, než v reálné situaci na radnici a jejich odpor proti starostovi byl teď otevřený a silný. Jako by všichni diváci i tvůrci měli po dobu hry stejné šance na úspěch a nerovnost i nespravedlnost, které jsou v reálném světě překážkou, zde mohou být rozbity. Tak mohou zúčastnění prozkoumat hranice svých skutečných možností.

Divadlo fórum má ambici, podobně jako inscenace *Dionýsos pro rok 69* a *Ráj teď,* společenské změny. Ovšem je tu mnoho zřetelných rozdílů. Jeden z nich lze hledat v samotné struktuře inscenace. Zatímco u analyzovaných představení amerických avantgardních skupin byla jejich struktura sice otevřená a divák byl pozván, nebo vyzván, aby se do ní zapojil, i tak se mohla odehrát bez jejich aktivní účasti. Informace, kterou obě nesly, by i bez participace diváků zůstala nezměněna. U divadla fórum ovšem informace přichází až s diváky samotnými. Jeho smysl je přímo v jejich účasti a struktura inscenace je sice při prvním provedení modelové situace pevná, ale posléze se rozpouští, otevírá v závislosti na interakci.

Další rozdíl lze hledat v dramaturgickém záměru a v pojmenování divácké skupiny, pro níž je dílo vytvářeno. *Dionýsos pro rok 69* i *Ráj teď* jsou divadelními tvary, které lze přenést i do jiného společenského prostředí (alespoň na úrovni USA), než v jakém vznikaly. Zejména Living theatre volilo takový divadelní jazyk a inscenační strategie, aby oslovili co nejvíce diváků a s inscenací mohli cestovat. Oproti tomu divadlo fórum vyrůstá i zaniká v místě, v němž je provedeno. Zaměřuje se na lokální problémy a obrací se k publiku, jehož se týkají. V tom tkví jeho potenciál „léčit". Nesnaží se předestřít tezi, nebo tvrzení. Skrz spolupráci s diváky může pojmenovat daný problém nebo odhalit skryté trauma. Cílem není změnit svět divadlem, ale skrz zážitek z participace na divadelním tvaru vnést možnost změny do samotných diváků. Až ti po návratu ze světa divadelní hry do světa reálného se mohou o změnu pokusit.

Divadlo fórum je dnes rozšířenou metodou, která z rukou jejího tvůrce přešla do praxe dalších nejen divadelních osobností. Může sloužit jako pedagogický nebo terapeutický model. Ovšem lehko se může stát svým pravým opakem. Namísto společného hledání řešení se snadno promění v nositele teze. To na jedné straně závisí na osobnosti člověka, který zastává roli Jockera a jeho úmyslu a schopnosti pokládat během hry správné otázky, a na druhé straně na volbě modelové situace a její plasticitě. Pokud je černobílá, zážitek z fóra je spíš utvrzením se v zažité zkušenosti než učení se nové.

2.2 Aktivizace diváka ve třech inscenacích ze současné české divadelní scény

2.2 a) YOU ARE HERE

Pro tvorbu Petry Tejnorové je charakteristický volný přístup k výběru výchozího materiálu pro scénické zpracování. Často je jím nedramatický text, dokument nebo širší téma či náměť, v jehož rozpracování hraje podstatnou roli instinkt a intuice celé tvůrčí skupiny. Z několika desítek inscenací je zřejmý zájem o sociální i v jistém smyslu psychologická témata (zvlášť stinné stránky lidské duše, témata násilí a manipulace), pro něž hledá svébytný divadelní jazyk mnohdy kombinující prvky dokumentárního divadla a performance; dá se říct, že Petra Tejnorová o divadle přemýšlí jako o prostředku ke zkoumání a vyjádření lidské identity, která je tématem nebo alespoň výrazným motivem naprosté většiny jejích inscenací.

Při vytváření scénického tvaru vychází Tejnorová z metod skupinové tvorby. Přestože má svůj osobitý režijní styl, tvůrčí kolektiv pro ni nepředstavuje klasicky hierarchizovanou skupinu dle ustálených divadelních funkcí, ale rovnocenné tvůrce, kteří skrz osobní vztah k předmětu společného výzkumu hledají výsledný scénický tvar.

Kolektiv se v jejím pojetí nesestává jen z tvůrčího týmu, ale jeho „*součástí … se samozřejmě stává také divák. Přestat realizovat vize, představy znamená začít sdílet s diváky – společně s nimi zkoumat a objevovat*."[15] Setkáváme se zde s otevřenou strukturou jednak procesu zkoušení, kdy často finální text vzniká až v jeho průběhu, a jednak samotné inscenace a její recepce. Metody aktivizace diváka lze hledat u *My Funny Games* (2011) a u *LIFE show* (2013). Téma, které oba projekty propojuje, je manipulace. Pro jeho realizaci obě inscenace pracovaly se zapojením nových médií a digitálních technologií. Herci i diváci v určitých momentech nemohli ovlivnit, co se s jejich digitálním obrazem, nahrávkou děje, a v jakém kontextu a s jakým účelem v představení zaznívá.

YOU ARE HERE (2016) uváděné v divadle Ponec se dotýká žánru pohybového divadla. Ale už ze samotného uspořádání herního prostoru je patrné, že v něm nepůjde jen o estetický zážitek z tanečních výkonů. Diváky usazují tři tanečníci (Jaro

[15] LJUBKOVÁ M. *Šťastná generace*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2013. ISBN 978-80-86102-86-3, s. 138

Viňarský, Tereza Ondrová a Nathan Jardin) do kruhového hlediště, které se po příchodu posledního diváka uzavře v nepropustnou kružnici (v pozdějších reprízách zůstává na jednom místě otevřená, aby zůstala možnost bez větších problémů opustit sál), jejíž střed je prostorem tance. Několik míst zůstává volných, na si ně v průběhu představení sedají sami tanečníci a začínají odtud své akce nebo zde probíhá interakce s diváky.

Začátek představení měl formu pozvání „na cestu za dobrodružstvím, při níž budou tanečníci divákům průvodci přítomností." Zároveň účinkující upozornili diváky na obálky, které ležely pod sedadly (a které měly být otevřeny až na samém konci inscenace), a vyzvali diváky, ať na kus papíru ležícím na jejich sedadle napíší, co od představení očekávají. Někteří z diváků byli vyzváni, ať svůj text přečtou.

V první části se rozehrál princip prostupující celou inscenaci – minimalistické variování pohybové situace. První z nich se sestávala z úkonů: zvednutí se ze židle, rychlá chůze a za-stavení v prostoru. Skrz opakování sekvence a hru s drobnými posuny začátků a konců této akce u různých tanečníků docházelo k proměnám vztahů mezi nimi.

Textovou rovinu inscenace představovaly filozofické eseje, úvahy týkající se pojmů pravda, chaos, mysl, důvěra, životní příležitost apod. – tedy vždy abstraktních slov. Ty se objevovaly i jako nápisy na kostýmech tanečníků a skrz jejich tanec se dostávaly do prostorových vztahů a situací (svádění mysli důvěrou, rvačka pravdy a chaosu atd.).

Hudebním komponentem inscenace byly minimalistické skladby, které živě samploval Dominik Žižka. Scéna byla nasvícená jediným centrálním reflektorem zavěšeným nad středem kruhového jeviště. Skrz minimalistické postupy v hudebním a světelném komponentu a skrz uspořádání hlediště byl vytvořen zásadní fokus na samotný tanec a mluvené slovo. Těžko hledat v zaznívajících textech konkrétní sdělení. Lze se domnívat, že byly záměrně konstruovány, aby vypadaly, jako by za nimi byly velké myšlenky, ale ve skutečnosti mystifikovaly, vedly do slepé uličky. Zároveň svou obecností texty podtrhly šíři možností, jak lze každý jednotlivý pohyb interpretovat. Z individuálního hledání možných významů tance a textu byli diváci záměrně vytrháváni interakcemi, které tanečníci iniciovali.

Momenty interakce začínaly od nejjednodušších a nejméně razantních a po-stupně gradovaly. Za první lze považovat samotné uvedení do sálu, usazení každého diváka tanečníkem, doporučení (někdy i přidělení) místa. V tomto momentu byly většinou diváci, kteří přišli v páru nebo ve skupině, rozděleni a u-sazeni každý zvlášť

mezi diváky, které pravděpodobně neznali. Nesamozřejmý byl i od počátku blízký kontakt s tanečníky, kteří si v určitých chvílích sedali do hlediště. Jeho kruhové uspořádání vedlo k neustálému vnímání se v kontextu ostatních diváků. Všichni měli všechny ve svém zorném úhlu stejně jako tanečníky.

Druhým způsobem interakce bylo předávání mikrofonu divákům během série tanečních pasáží odehrávajících se vždy mezi dvěma tanečníky, zatímco třetí situaci do mikrofonu komentoval. Nezasazoval ji ale do konkrétní dramatické situace, naopak se vždy držel co nejobecnějších větných konstruktů. Bez upozornění pak mikrofon předal jednomu z diváků a zeptal se ho, co vidí a co cítí. Bez ohledu, jak může být pro někoho nepříjemné mluvit na veřejnosti do mikrofonu, nedošlo jen k vytrhnutí jednoho diváka z vnímání taneční situace, ale k vytržení všech. Podle toho, co jedinec řekl do mikrofonu, se změnilo vnímání a interpretování tance ostatních. Vznikla svého druhu demonstrace nekonečných možností interpretace tanečního divadla, jelikož to, co jeden řekl všem, začali v tanci vidět i ostatní.

Nejvýraznější interakce nastala při závěrečné scéně, kdy tanečníci vyzvali beze slov diváky, aby vstali ze svých míst a dotkli se některého diváka poblíž. Vznikl tak v jeden okamžik spletenec těl, kdy téměř každý z publika držel někoho za ruku a nohou se dotýkal někoho jiného. Situace se po několika minutách bez přičinění tanečníků rozpadla a stejně tak celé představení. Někteří diváci se usadili zpět a rozbalili obálku pod sedadlem, v níž nalezli dotazník/test, skrz jehož vyplnění mohli reflektovat svůj zážitek. Jiní se pustili do diskuze s tanečníky nad představením nebo i docela všedními tématy a někteří diváci odešli. Ačkoli mnozí měli potřebu ukončit představení potleskem, nikdo se uklonit nepřišel. Tanečníci seděli mezi diváky a tleskali spolu s nimi.

Přes jasnou a čistou formu *YOU ARE HERE* není snadné pojmenovat téma této inscenace. Přestože mnohými svými rysy může vyvolávat aluze na avantgardní inscenace šedesátých let, těžko bychom zde hledali politickou ideologii, která by byla prací s diváky tematizovaná. Filozofické texty jsou tak abstraktní, až se mohou zdát vyprázdněné, přes veškeré asociace kruhového uspořádání s rituálností rituál neprobíhá a ačkoli dochází k oslovování diváků a k navázání fyzického kontaktu s nimi, není za ním jasné sdělení. Zodpovědnost, co si z představení diváci odnesou, je skrz výše pojmenované momenty interakcí přenášena z velké části na diváky samotné. Už samotný název inscenace naznačuje, že tématem (nebo lépe námětem k jevištnímu experimentu) je samotná spolu-přítomnost diváků a tvůrců „tady

a teď", možnost, dát vzniknout během představení něčemu výjimečnému, nevšednímu. Rozhodnutí, zda je to dostatečné nebo ne pak zůstává na každém divákovi zvlášť.

YOU ARE HERE akcentuje sdílení času a události, ale právě skrz textový komponent vyvolává dojem, že za tím vším je i nějaké sdělení. I to pak vyvolává otázky, v jaké roli vůči nám jsou herci? Jsou tanečníci nebo průvodci? Anebo poučení partneři – spoluhráči? Pak ale jakou hru s námi hrají? Zdá se, že přes veškeré myšlenky zrovnoprávnění tvůrců a diváků budou vždy tvůrci ti „připravení". A když neukáží všechny karty, se kterými se hraje, nebo když zůstává dojem, že nějaké zůstaly skryty (třebaže je to skutečně jen dojem), o partnerství těžko může být řeč.

Ve srovnání s analyzovanými inscenacemi z šedesátých let je zde také zajímavé podívat se do řad diváků. Přestože oproti *Dionýsovi pro rok 69* a *Ráji teď!* není způsob komunikace tvůrců s diváky zdaleka tak radikální, atmosféra je podle všeho v Ponci v momentech participace diváků mnohem napjatější než v sálech, kde hráli Performance Group a Living Theatre. Jednoduché vyzvání k vyjádření do mikrofonu nebo k podání ruky (třebaže nepodložené tak jasným sdělením, jako u avant-gardních souborů) se stává pro diváky něčím až nemyslitelným v kontextu divadelního představení; o slovo se hlásí strach a stud. Samozřejmě nyní porovnáváme dvě odlišné kulturní oblasti i dvě vzdálené doby s naprosto jinou společenskou a sociální situací, ale možná právě proto by mohlo případné srovnání odkrýt některé rysy české, postkomunistické společnosti a jejího vztahu k veřejnému prostoru, vyjádření se v něm, a ke způsobu navazování komunikace i ve všedních situacích, nejen divadelních.

2.2 b) Busking un/limited a participace diváků v dokumentárním divadle

Zajímavým rysem současného vývoje dokumentárního divadla je tematizace samotného utváření názoru a jeho vyjádření ve veřejném prostoru (Z jakých zdrojů naše názory vytváříme? Jaký je zde vliv předsudků? Medií? Je pro nás samozřejmé spontánně vyjadřovat náš názor ve veřejném prostoru? Jaké názory by v něm měly zaznívat a jaké ne? etc.). V takových případech někdy dochází k přenášení zodpovědnosti za další vývoj inscenace na diváky a skrz jejich participaci na divadelním tvaru se tak zdůrazňuje i jejich role spolutvůrců veřejného prostoru. Využívají se například herní principy, v nichž diváci vstupují do role hráče. Příkladem této tendence je *Home Visit Europe*, projekt skupiny Rimini Protokoll z roku 2015,

který vznikl ve spolupráci s divadlem Archa. Ve své podstatě šlo o společenskou hru probíhající v bytech dobrovolníků, kteří se stali hostiteli i rovnocennými účastníky. Kapacita diváků byla omezena jen na patnáct lidí, kteří v týmech po dvou soutěžili o největší podíl koláče přichystaného hostitelem. Jednotlivá kola měla formu simulace situací z historického i budoucího vývoje Evropské unie a demonstrace politického rozhodování a hledání kompromisů mezi zástupci států. Důležitou součástí hry se tak stávaly osobní příběhy, zkušenosti a názory diváků.

Pokud bychom nahlíželi na *Home Visit Europe* jako na divadelní inscenaci, k aktivizaci publika došlo v té míře, že se stali zároveň jejím hereckým i diváckým komponentem. Režijně-dramaturgická strategie a struktura inscenace byla pak dána pravidly hry, kterou diváci/hráči v každém představení naplnili jinak. Bez jejich aktivity a zároveň důvěry v tyto pravidla by se žádné představení neodehrálo.

Hra byla zprostředkována skrz přenosnou tiskárnu, jejíž součástí byla i časomíra. Do ní byly uloženy všechny pokyny, které tvůrci připravili. Zprostředkování pravidel bylo pojištěné ještě postavou „moderátora", jenž zodpovídal případné otázky diváků a dohlížel na dodržování pravidel.

Ze své divácké zkušenosti s *Home Visit Europe* vidím jako zajímavý rys události určité napětí, stud mluvit před ostatními o politických problémech, formulovat vlastní názor. Dvojice hráčů byly vytvořené náhodně, losem a před začátkem hry nebylo věnováno moc času vzájemnému seznámení. To vlastně nastalo až po samotné hře při spořádání koláče, o nějž se hrálo.

V jeden moment bylo všem dvojicím umožněno hlasování, zda vyřadit ze hry dvojici, která má zatím nejvíce bodů, a tím pádem navýšit podíl koláče pro všechny ostatní. Dosud oddělené, soupeřící dvojice se zde snadno sjednotily a stud nebo empatie s odsouzenou dvojicí šla rychle stranou. V ten moment, i díky prvku nadsázky, došlo k nejtrefnější tematizaci politického rozhodování, co *pro koho* znamená kompromis.

Téma vyjádření a sebevyjádření ve veřejném prostoru se objevuje i v inscenaci *Busking un/limited*. Stojí za ní skupina Spielraum Kollektiv, jejímiž zakladateli jsou Linda Straub a Mathias Straub. Zastřešující název skupiny vznikl v roce 2014, ale dvojice spolu vytvořila již několik projektů předtím. V kontextu jejich tvorby se inscenace *Busking un/limited* počítá do řady projektů na poli dokumentárního divadla. Vedle toho je silnou linií této skupiny také zkoumání směru divadla site-specifik.

Dá se říci, že Spielraum Kollektiv přemýšlí od divadle jako o platformě, která umožňuje setkávání lidí nejrůznějších názorů, a tím je příležitostí k vedení dialogu mezi nimi; zajímají je různé způsoby zapojování diváka do hry. Podíváme-li se na jejich tvorbu dotýkající se dokumentárního divadla, můžeme vyčíst poměrně široké spektrum zpravidla nadčasových témat (výjimkou je právě *Busking un/limited*). Například z materiálu vzpomínek a vyprávění babičky Lindy Straub vznikla inscenace *Marie to dala. Dáš to ty?* (2013). Tématem zde byla opuštěnost ve stáří, které Linda a Mathias Straub nechali zaznít v nedivadelním prostoru – ve zchátralém domě č. 18 v ulici Nekázanka. Tématem projektu *Proč dál?* (2015) byla sebevražda. Materiálem k jeho naplnění byly jednak herecké akce v různých místech na Nuselském mostě a jeho okolí, a jednak zvuková stopa, kterou diváci poslouchali skrz sluchátka.

Od těchto projektů se *Busking un/limited* liší v tom, že sleduje velice konkrétní téma, které navíc v době své premiéry (4. března 2016) silně rezonovalo s aktuální vyhláškou pražského magistrátu o omezení veřejného vystupování pouličních umělců (ta vzešla v platnost 1. března 2016). Na mnoha místech v centru Prahy busking zcela zakázala, na jiných radikálně omezila možnosti hudební i jiné produkce.

Inscenace vznikala v rámci projektu Archa.lab, v němž Linda a Mathias Straub získali rezidenci s projektem Busking=Asking. Ten vyústil v inscenaci *Busking un/limited*, v níž figurují čtyři pouliční umělci (Jiří Wehle, Tereza Bártová, Petr Špatina/Juraj Hellebrandt, Petr Krumphanzl) a moderátor/průvodce inscenací (Jakub Čermák). Výběr účinkujících buskerů je odvislý jednak od hudebního žánru, který zastupují a jednak od jejich osobních příběhů. Na nich z velké části text inscenace stojí - na příbězích, jaká byla jejich cesta k hudbě a na situacích, které v souvislosti s novou vyhláškou zažívají.

Jádrem zvukového komponentu *Busking un/limited* byla samotná produkce účinkujících. Výběr a umístění písní ve struktuře inscenace někdy sloužil jen jako ukázka určitého žánru, který na ulici zaznívá, jindy byl ale spojený s vyprávěnou nebo demonstrovanou situací. Například v momentu, kdy Jiří Wehle, který hraje na ulici několik desítek let, podával svědectví, jak probíhala situace před komisí přidělující licenci pouličním umělcům, spolutvořil jeho hudební nástroj (šalmaj) absurditu celé situace. Vedle hudebních vstupů měla svou roli ve zvukové rovině i práce s hlukem, k jehož vyluzování byly v jednom momentu diváci vyzýváni.

Divadelní jazyk inscenace tedy stál na epických principech, na hudebních výstupech účinkujících a na demonstraci situací, do nichž buskeři vstupovali spolu s moderátorem Jakubem Čermákem. Ten se zde stával většinou zástupcem státní autority.

Klíčem k zapojení diváka do průběhu inscenace je zde práce s prostorem. Už samotný vstup diváků byl tematizovaný. Do malého sálu divadla Archa procházeli přes čtyři hudebníky, kteří hráli rozestavěni po schodištích. Sál byl uprostřed rozdělen tribunou, na níž se posléze demonstrovaly situace z života účinkujících. Tribunu obklopovaly malé stolky vždy s třemi místy a s názvy pražských ulic, v nichž je busking novou vyhláškou zakázán. Při vstupu do sálu vyzval moderátor diváky, aby si vybrali stůl-ulici, ke které má nějaký zvláštní vztah. Tento způsob usazení umožňoval setkání různých lidí, kteří měli v daném místě společný zájem a oproti jiným inscenacím na repertoáru divadla Archa bylo potřeba pro jeho realizaci omezit kapacitu na odhadem 40-50 míst. Na každém stolku ležely tři figurky ze hry Člověče nezlob se, skrz něž probíhalo zodpovídání otázek, které byly divákům v průběhu představení pokládány, a malý model domu, který svítil zeleně nebo červeně v závislosti na diváckých odpovědích. Účinkující měli svá místa po stranách divadelního sálu, odkud vystupovali na ústřední tribunu.

Hlavní linií, skrz níž docházelo k interakci s diváky a k jejich aktivizaci, představovala sada otázek, které jim pokládal moderátor. Otázky měly vždy jen dvě možné odpovědi, nejčastěji typu „ano" / „ne". Své rozhodnutí diváci označili u každého stolu zvolením zelené, nebo červené figurky. Pakliže u stolu převládla jedna z barev, rozsvítil se malý model domu příslušnou barvou. Tak došlo ve své podstatě k vytvoření simulace veřejného prostoru a vstupování do něj s vlastním názorem. Každý, pokud přistoupil na pravidla hry, musel vyjádřit svůj postoj a zároveň všichni viděli zbarvení domečků u ostatních stolů. Čas pro učinění rozhodnutí, jakou z možností vybrat, byl předem omezený. To někdy vedlo k posílení spontánnosti diváckých reakcí, někdy to ale bránilo zajímavě se rozvíjející diskuzi mezi diváky u stolu.

Celkem zaznělo v inscenaci sedm otázek:

1. Už jste někdy provozovali busking?
2. Strávili jste za poslední rok poslechem nějakého buskera více než deset minut?
3. Šli jste ve svém životě za svým vysněným povoláním?

4. Měl by mít kdokoli možnost vystoupit ve veřejném prostoru bez ohledu na obsah nebo formu jeho výstupu?
5. Žijete na Praze 1 a pod vašimi okny opakovaně probíhá hlasitá produkce buskerů. Situaci vyřešíte tím, že se přestěhujete, nebo tím, že se stanete aktivistou proti buskingu?
6. Vydělá si podle vás busker za měsíc částku odpovídající minimální pracovní mzdě v České republice?
7. Jsou pro buskery motivací peníze?

Odpovědi diváků neměly ten dosah, že by ovlivnily strukturu inscenace. Ta byla pevně daná. Spíš naváděly jejich uvažování nad tématem skrz vlastní zkušenost a názory, které mohly být znesamozřejměny konfrontací s jinými nebo zcela opačnými názory diváků u stejného stolku nebo v celém sále.

V případě čtvrté otázky (*Měl by mít kdokoli možnost vystoupit ve veřejném prostoru bez ohledu na obsah nebo formu jeho výstupu?*) došlo k jejímu rozvedení. Moderátor si namátkou vybral diváka, který odpověděl negativně a položil mu otázku, podle jakého klíče by reguloval svobodu vyjádření ve veřejném prostoru. Ve své podstatě tím nastala situace, kdy byl divák „vytažen na jeviště". Takové gesto vždy nese otázky, zda je správné vnutit někomu prostor k vyjádření. Ovšem v případě *Busking un/limited* je vyjádření názoru od počátku tematizováno. Vlastně nemohlo dojít k jeho nevyjádření, jelikož i odmítnutí odpovědět na otázku moderátora jistě je vyjádřením a neprojde bez povšimnutí alespoň diváků sedících u stejného stolku.

Zajímavým problémem inscenace je pro mne počet odpovědí, které jsou tvůrci divákům nabízeny. Neselhává skrz jejich omezení simulace veřejného prostoru? Názor, který můžu vyjádřit, se přeci neomezuje jen na prosté „ano" nebo „ne", ale může být obsažnější, problematičtější. Jistě v rámci takto nastavené hry muselo dojít k zjednodušení, ale zejména v případě páté otázky (*Žijete na Praze 1 a pod vašimi okny opakovaně probíhá hlasitá produkce buskerů. Situaci vyřešíte tím, že se přestěhujete, nebo tím, že se stanete aktivistou proti buskingu?*) vyvstává problém manipulace. Je spousta jiných možností, jak bych se jako obyvatel Prahy 1 mohl zachovat, a ty vyjádřit v tomto herním systému nemohu.

Busking un/limited byl nahlédnutím do „zákulisí" umělecké produkce ve veřejném prostoru skrz osobní příběhy účastníků. Nestal se diskuzí nad tématem, spíš nabídl divákům moment sebereflexe, z něhož si lze odnést změnu názoru (nebo jeho

rozšíření či utvrzení). Když *Busking un/limited* porovnáme s rozebíranými americkými inscenacemi šedesátých let, vyvstává zajímavý problém, jak se divadelně vyjadřovat k chybám společenského nebo politického systému. Velký rozdíl je zde v samotné ambici systém změnit, a ve způsobu, jakým o to usiluji. Soubory jako Living Theatre nebo Performance Group vycházely ze zcela jiných společenských i ekonomických poměrů. Soubory vznikaly ve formě komunit, a i pro nedostatek finančních prostředků, které získávaly často z darů, stály svým způsobem mimo systém (systém státem financovaných divadel) a z této pozice se jej snažili měnit. Pozice Spielraum Kollektivu je jiná. *Busking un/limited* vznikl v rámci projektu Archa.lab, který finance získává skrz grantový systém, nemá ambici oslovit masy, naopak diváckou kapacitu redukuje. Inscenace se nestává radikálním politickým gestem volajícím po změně systému. Naopak vyvolává dojem, jako by systém, který pouliční umění reguluje, změnit nešlo. Respektive zcela jistě ne revolučním činem, ale spíš postupnou občanskou aktivitou.

2.2 c) Pomezí a role diváka v imerzivním divadle

Forma imerzivního divadla si klade za cíl vytvořit svébytný jevištní svět, v němž by se mohl divák svobodně pohybovat a sám se rozhodnout, jakou postavu hry, nebo jaké její roviny chce sledovat. Význam slova imerzivní můžeme hledat v jeho latinském tvaru, kde označuje proces ponoření, vnoření se. Divák imerzivního divadla by se tedy měl do iluzivního světa ponořit, propadnout mu.

Divákova pozice zde není zpravidla ta, že by mohl měnit vývoj inscenace, ať už je jakkoli improvizovaná, ale může v tvůrci stanovené míře vstupovat do jednotlivých částí její struktury. Jeho rolí tak může být jen pozice voyeura (tak je tomu často u produkcí Punchdrunk, skupiny aktivní na poli imerzivního divadla od roku 2000) nebo i konkrétní postavou zapojenou do světa hry (jako je tomu občas u skupiny SIGNA, která vznikla v roce 2001). Ve všech případech je na něj ale pokládána zodpovědnost za vlastní divácký zážitek, vždy musí učinit rozhodnutí, kterou z cest, jež mu tvůrci „vyšlapali", se vydá.

V současném českém divadle vznikly v nedávné době tři významné projekty pracující s formou imerzivního divadla. *Golem* Iva Kristiána Kubáka (2013) a *Le-tec/L´Aviateur* (2014) a *Pomezí* (2016) Lukáše Brychty.

Jádro tvůrčího týmu *Pomezí* tvoří kromě Brychty i Kateřina Součková a Štěpán Tretiag. Oproti *Letci* je *Pomezí* ambiciózněji dílem, což je znát už na samotném rozsahu prostoru, v němž se *Pomezí* odehrává (tři patra vybydleného domu v ulici Za poříčskou bránou) a i ve velikosti tvůrčího týmu (17 herců, z nichž ovšem někteří alternují, 5 výtvarníků stojících za základním scénografickým konceptem a dalších 5 fungujících jako scénografická výpomoc atd.). Inspiračními zdroji byly sice na počátku romány Mág a Sběratel od Johna Fowlese nebo seriál Městečko Twin Peaks, na než lze najít v inscenaci četné aluze. Výsledná fabule je ovšem zcela autorským výtvorem.

Časoprostorem inscenace je fiktivní malé město na polsko-německo-českých hranicích, Pomezí, s vlastní historií, pro níž je mimo jiného důležité archeologické naleziště starých slovanských památek v přilehlých lesích. Ve 30. letech 20. století, kdy se děj inscenace odehrává, má městečko své nejlepší časy dávno za sebou. Postavami *Pomezí* jsou obyvatelé městečka (majitel koloniálu, správcová penzionu, fotograf, lékař atd.) a cizinec – postava vědce zkoumajícího slovanský folklór. Jejím příjezdem do města fabule začíná. Každá z postav má své tajemství, vztahy mezi nimi jsou spletité a napjaté i tím, že se v městě začínají ztrácet mladé dívky. *Pomezí* záměrně sleduje žánr mysteriózní detektivky, což přináší veškerá úskalí divadelního zpracovávání filmových žánrů. Z podstaty imerzivního divadla zde není v silách diváků z návštěvy jedné reprízy rozkrýt všechna tajemství pohraničního města. Naopak příběhy postav jsou dramaturgicky vedeny k dalším a dalším tajemstvím, za něž možná nevidí ani sami tvůrci (čímž částečně zpochybňují motivaci, proč příběhy postav odkrývat).

Představení začíná v sálu Tančírny Fraxos. Zde se diváci od nahraného hlasu znějícího z reproduktorů dozvídají základní pravidla (později tvůrci nahrávku vyměnili za herce, který pravidla sdělí živě na mikrofon), která je třeba během hry dodržovat. Kromě bezpečnostních pokynů a vysvětlení, jak v případě nutnosti opustit prostor hry, jsou diváci požádáni, aby v průběhu představení nemluvili ani s herci ani s ostatními diváky. Sahat na scénografii je naopak povoleno, můžou v ní nelézt důležité údaje o postavách.

Po úvodním slově inscenace začíná obrazem městské slavnosti, v němž vystupují všechny postavy. Po jeho skončení se rozutíkají do jiných místností a je na divákovi, jakou postavu se rozhodne sledovat. K jeho aktivizování dochází právě skrz nutnost učinění rozhodnutí, přijmutí zodpovědnosti za vlastní divácký zážitek a zároveň

smíření se s faktem, že z jedné návštěvy nebude moct uchopit inscenaci v jejím celku.

Cílem tvůrců *Pomezí* je vytvořit takový fikční svět, do něhož by mohl divák propadnout, nechat se jím unášet. Kromě již zmíněných tajemství, které každá postava má a jejichž řetězec nikdy nekončí, je pro naplnění tohoto cíle důležitý scénografický koncept. Na jedné straně lze mluvit o prvcích realismu. Prostory jsou zařízeny jako koloniál, kancelář správcové penzionu, taneční sál, cukrárna apod.; jsou do detailu zabydlené životy postav. Divák v nich může hledat deníky, dopisy, fotografie, může si objednat kávu a dort nebo se nechat vyfotografovat. Na druhé straně je tento realistický svět narušován postupy nerealistickými. Těmi jsou jednak masky použité v některých scénických obrazech a jednak prostory představující lesy a ulice. Několik místností je tak naplněno reálným jehličím, zeminou a stromy, které v těsné blízkosti s cihlovými stěnami vybydleného domu působí až surrealisticky (podobně jako ve filmu *Něco z Alenky* Jana Švankmajera). Scénografie tedy funguje jako svébytný komponent inscenace, který divákům umožňuje vnímat divadelní tvar čistě po výtvarné stránce a zůstane z něj plnohodnotný zážitek.

V uspořádání herních prostorů je patrná strategie je co nejvíce znepřehlednit. Výrazná vizualita funguje také jako trik k odvedení pozornosti, znepřehlednění, což může usnadnit propadnutí divadelní iluzi. Pokud bychom se podívali na půdorys jednotlivých pater, můžou nám připomínat svými zákruty labyrint, v němž se nachází i tajné dveře, zkratky a skryté produkční místnosti.

Zajímavé otázky vyvstávají při pohledu na volbu hereckého jazyka a způsobu komunikace herců s diváky. Lukáš Brychta si do svých projektů imerzivního divadla vybírá herce napříč katedrami Divadelní fakulty AMU. V Pomezí účinkují absolventi i současní studenti Katedry alternativního a loutkového divadla, činoherního i Katedry autorské tvorby. Každý z nich je výrazně jiný typ herce, někteří lépe zvládají improvizační techniky, jiní zas mluvené slovo nebo pohybové, taneční úkoly. Brychta jim neudává jeden společný klíč, jak s diváky komunikovat, naopak je nechává, aby jej nalezli sami dle své individuality. To vede k poměrně širokému spektru způsobů, jakým herci s diváky interagují. Někdy je nechávají za pomyslnou čtvrtou stěnou, divák je v pozici voyeura nahlížejícím do soukromí postav. Jindy jej zas berou do akce, nabízejí mu zapojení do hry. Pro diváka ovšem vyvstává otázka, jaká je v představení jeho role a proč má představení sledovat. Není zde jako u inscenací skupiny Punchdrunk vsazen maskou do role nezúčastněného „ducha", ani mu není přímo nabídnuta aktivní role jako u produkcí skupiny SIGNA. Jeho role se

proměňuje vždy dle herce, kterého zrovna sleduje. To občas vede k vytržení z virtuálního světa, kteří se snaží inscenátoři vytvořit. Tento problém možná do určité míry vyvstává i z absence fixního textu. Struktura *Pomezí* je otevřená, scénář je zde spíš storyboardem a časovou tabulí, kdy kde kdo (a jaká rekvizita) má být.

I zde, podobně jako u inscenací *Dionýsos pro rok 69* a *Ráj teď*, se objevuje skrz těsnou blízkost diváků a herců téma důvěry a možného nebezpečí. Z vlastního diváckého zážitku *Pomezí* můžu popsat situaci, kdy mě do rizika přivedla právě zvědavost a propadnutí fiktivní realitě. V jednu chvíli jsem odhalil tajnou místnost, v níž jedna z postav prováděla sadistické experimenty na mladých dívkách. Tehdy mne herec představující majitele místnosti přistihl, jak listuji jeho deníkem. V místnosti jsme byli sami dva. A patrně i kvůli tomu, že se známe, se rozhodl pro mne sehrát silně interaktivní scénu. Násilím mne uvěznil do boxu, kam zavíral své oběti, a několik minut mne tam držel a různými způsoby se mne snažil vyděsit (vyhrožování násilím a smrtí). Ačkoli stále jednal za dramatickou postavu, hra se zde změnila v nehru. Porušil tím pravidla, která zazněla před začátkem představení, a sice, že lze vstupovat do libovolných otevřených dveří a interagovat se scénografií. Nebo k porušení nedošlo, jen k tomu pravidlu přidal dodatek „…ale pak se nedivte, že se můžete dostat do prekérní situace"?

Prvek nebezpečí zůstává i na straně herců. V některých divácích propad do fiktivní reality může vyvolat nečekané reakce a ti, kteří jsou náchylnější k propadnutí panice, mohou podlehnout vyhroceným emocím. Jedna z postav *Pomezí,* správcová penzionu, je charakteristická svým zápalem do házení šipek. Jednu ze šipek při jedné repríze nabídla divákovi, aby zkusil hodit co nejlepší skóre. Ten si ale jako cíl vybral namísto terče živého herce. Šipka jej zasáhla do holeně. Své jednání divák nijak zvlášť nevysvětloval, chtěl prý jen otestovat hranice hry.

Z dosavadní divácké zkušenosti s imerzivním divadlem mi vyvstává paradox, na který jsem narazil zatím u každého představení tohoto druhu. Ačkoli je na jedné straně ambicí této divadelní formy obklopit diváka umělým světem a vyzvat jej k jeho aktivnímu zkoumání, často jsem zažíval moment, kdy byl pro mne scénický tvar uzavřenější třeba i více než leckteré inscenace vsazené do kukátkového divadla. Například momenty fyzického násilí se v imerzivním divadle při realistickém provedení zdají ještě více „falešné" (tím že se odehrávají takřka před nosem diváků), než při provedení na kukátkové scéně a vyvolávají ve mne otázky, proč se na ně mám dívat. Problém tedy tví v tom, že ačkoli je divák těsně obklopený

fiktivním světem, občas kolem něj plyne jako vzdálená, cizí realita a divák ztrácí chuť být nadále jejím aktivním pozorovatelem.

Klíčem k tomuto problému možná může být jednak nalezení vhodné komunikace herců s diváky, která by je nenechávala za čtvrtou stěnou, ale zároveň by měla jasná pravidla, a jednak nalezení vhodného divadelního jazyka, jelikož sebepřesnější realistické provedení bude vždy narážet na mantinely umělosti.

Zajímavý potenciál imerzivního divadla vidím nejen v jeho možnosti nechat diváka umělé realitě propadnout, ale i v záměrné práci s vytrháváním diváka z ní. Při návštěvě *Pomezí* jsem v jednu chvíli zcela přestal sledovat hereckou akci a vydal jsem se číst pouze scénografii. Skrz ni jsem se do umělého světa ponořil mnohem více, naváděla mne k vlastní interpretaci a k domýšlení herního světa jen z jeho výseků. V jeden moment jsem prošel dveřmi, které měly být patrně zamčené. Dostal jsem se na pavlač domu, v němž se inscenace odehrávala. Ocitl jsem se na pomezí umělého a reálného světa. Viděl jsem zvenku zatemněná okna, zpoza nichž se ozývaly zvuky z inscenace, které se mísily se zvuky rušných ulic kolem Florence. Přestože šlo o zcizení, vytržení z divadelní iluze, navrátil jsem se do ní s jiným pohledem, novou zkušeností. Možná, že cesta aktivizace diváka skrz záměrné a tematizované bourání fiktivní reality by mohla vést v imerzivním divadle k zajímavým výsledkům.

3. Praktická část – analýza a reflexe projektů Fate & Remote Control, Can you see it? a Drobty nebeského chleba

3.1 Fate & Remote Control

Projekt *Fate & Remote Control* (dále jen *F&R*) vznikl jako výstup ze semináře Intermediální tvorba a technologie. Stál za ním tým Karolína Kotrbová, Boris Jedinák, Petr Erbes (KALD DAMU) a Karolína Burešová (FEL ČVUT), jeho vedoucím byl odb. as. MgA. Robert Smolík. Poprvé byl realizován jako součást off-programu Pražského Quadriennále, později ještě jednou na festivalu Momentum v Poličce.

F&R byla divadelní simulace počítačové střílecí hry. Skrz ni jsme zkoumali proměnu vztahu člověka k člověku při jejím hraní; moment, při kterém dochází k proměně jednoho z hráčů v o-čích druhého (i v očích sebe) v nástroj/v objekt.

Hra vyžadovala dva páry hráčů. Podívejme se na průběh hry z jejich pohledu. K prvnímu kontaktu s hrou došlo skrz nás, její tvůrce. Když diváci vešli do místnosti, kde naše instalace probíhala, oslovili jsme je pozváním „Chcete si zahrát počítačovou hru?" V případě souhlasu jsme divákům vysvětlili pravidla a nastal moment rozdělení čtveřice do párů a rozhodnutí, kdo chce být jako první „střelcem", a kdo bude ovládajícím. Jejich rozhodnutí zpravidla záviselo na tom, kdo měl větší kuráž. Posléze vždy jeden z nás pomohl „střelci" do ochranného obleku, vysvětlil mu, jak ovládat kuličkovou pistoli a nasadil mu masku, která znemožňovala hráči vidět. Od tohoto momentu probíhala komunikace mezi páry jen skrz živě přenášené video a přednahrané pokyny „vpřed", „doleva", „doprava", „vystřel", „vyskoč", které zaznívaly „střelci" do sluchátek na podkladě hudby ze starých počítačových her. Druhému z páru mezitím jiný z nás vysvětlil, jakými klávesovými zkratkami vysílat z počítače pokyny spoluhráči do sluchátek.

Následně byly páry rozděleny. „Střelci" byli odvedeni do jiné místnosti a čekali na instrukce od druhého z páru, který už mezitím usedl k počítači. Během předem stanoveného časového limitu páry soutěžily proti sobě a po jeho uplynutí měly možnost se vystřídat.

Hned zprvu je dobré poznamenat dvě skutečnosti. Tou první je, že i přes akční charakter hry nikdy nedošlo k žádnému zranění a prostor, ve kterém se pohybovali hráči jen podle instrukcí partnera u počítače, tomu byl uzpůsobený. Tou druhou, že

do průběhu hry někdy vstupovaly technické potíže, které do ní vnášely prvek náhody a zprvu nezáměrnou „undergroundovou" atmosféru.

Ve většině případů došlo u hráčů k naprostému propadnutí hře, a to na obou stranách. Skrz velice omezenou recepci „střelci" natolik důvěřovali instrukcím, že přestože je leckdy naváděly do slepých uliček, tvrdošíjně pokračovali v instruovaném úkonu. Jeden z diváků, který se hry zúčastnil při jejím uvedení na festivale v Poličce, popsal zajímavý moment obratu svého vnímání reality skrz herní rozhraní. Jeho spoluhráč u počítače ho (možná ze zlomyslnosti) navedl do místa, kde byl snížený strop a vyslal do sluchátek instrukci „vyskoč". Přestože byl úder do hlavy tlumený ochrannou maskou, v ten moment vystoupil ze světa hry, do něhož se předtím zcela ponořil.

U hráčů sedících za počítači docházelo k jinému druhu proměny. Přestože zde hru často začínali diváci, kteří akční hry neměli v oblibě, nebo nám a naší koncepci nedůvěřovali, velice rychle si začali hru užívat a prvotní strach ze zúčastnění se hry v roli „střelce", nebo empatie s ním, šly stranou touze zasáhnout protihráče.

Při vytváření konceptu *F&R* nás zajímalo, zda se po výměně rolí hráčů po jednom kole změní intenzita, s jakou hře propadávají. Ovšem v podstatě podobný vývoj nastal i tehdy, „střelci" šli za počítačové obrazovky a spoluhráči si vzali zbraň.

Během uvedení na dvou odlišných místech došlo jen ke dvěma případům, kdy hráči hru hrát odmítli. V jednom případě se jednalo o odmítnutí kvůli klaustrofobii jednoho z diváků, která nastala ve chvíli, když si nasadil masku se zakrytým hledím. V tomto případě hra ani nezapočala. Ovšem v druhém případě došlo k nepřistoupení na hru až poté, co byla spuštěna. „Střelci" odmítli uposlechnout instrukce spoluhráčů u počítačů. Stáli v temné místnosti bez hnutí celé tři minuty (což byl fixní časový limit pro hru). Jejich rozhodnutí nepřistoupit na hru patrně vyplývalo z jejich nesouhlasu se samotným konceptem.

To otevírá mimo jiného otázku reflexe divadelních tvarů, které jsou založeny na participaci diváků. V uvažování nad hrou jsme už nepřemýšleli o momentu jejího konce a potenciální potřebě diváků svůj zážitek reflektovat. Tím jsme se ochudili o zpětnou vazbu a možnou diskuzi. A přitom i když pro ni nebyl námi záměrně stanovený prostor, často si jej diváci vyžadovali, ať už ke kritickému nebo nadšenému dialogu s námi. Je zajímavé, že spontánní diskuze je téměř vždy přítomná na konci, nebo i během podobných inscenací, kde je divákovi nabízena jiná role než recipienta. Z čeho to pramení? Možná lze hledat příčinu v některých konvencích, které jsou s divadlem, a zvlášť evropským divadlem spojené. Ve chvíli,

kdy inscenace z těchto konvencí záměrně vystoupí, provokuje tím a vybízí k diskuzi, kterou díky zásadnímu charakteru divadelního média lze vést „tady a teď". Nebo lze hledat příčiny touhy po okamžité reflexi takových inscenací v tom, že akcentují rozdílný zážitek každého diváka, rozdílnost každého diváka, a tím vedou k diskuzi jednoduše z přirozené chuti člověka sdílet a reflektovat svou nově nabytou zkušenost? V každém případě je na tvůrcích participativního umění vytvořit prostor pro možnou reflexi diváckého zážitku a jeho úspěšného završení. Nebo může být diskuze záměrně odepřena, ale i to by mělo být v souladu s tvůrčím záměrem.

Možná ale je důvodem dovolávání se diskuze v případě *F&R* nečitelnost záměru, s jakým byla hra vytvořena. Většina momentů, o kterých zde píši, vlastně vznikla náhodou. Během utváření konceptu jsme nepřemýšleli o možnostech pracovat s proměnou vnímání herní reality v momentu, kdy se střetává „se světem venku". Šlo spíš o experiment, který byl naším prvním krokem na pole interaktivního divadla. Aby náš projekt kromě sdílení hry umožňoval i sdělení určitých témat nebo otázek, které jsme si na počátku kladli, musela by nejspíš struktura hry být jiná. Pro některé diváky, kteří nezažili moment „vytržení ze hry bouchnutím se do hlavy" jako jeden z hráčů, mohla být jen atrakcí, což podpořil i kontext divadelního festivalu, v rámci něhož bylo *F&R* uváděno.

3.2 Can you see it?

Projekt vznikl na začátku třetího semestru mého bakalářského studia, tedy na pomezí září a října 2015, jako vyústění spolupráce Katedry ALD a Centra polské scénografie, které je součástí Slezského muzea v Katovicích. Inscenační tým měl stejné složení jako při projektu *Fate & Remote Control*, tedy Boris Jedinák, Petr Erbes a Karolína Kotrbová. Vedoucím projektu byl MgA. Jan Bažant. Její realizace probíhala v rámci Festiwalu Nowej Scenografii v prostorách Slezského muzea, které sídlí v objektu bývalého uhelného dolu.

Formou *Can you see it?* byla zvuková instalace. Divák si ve startovním místě instalace nasadil hornickou přilbu se zabudovanými sluchátky a audiopřehrávačem a spustil zvukovou stopu. V nahrávce se zval hlas, který se představil jako Kryštof a pozval diváka na cestu do Zlatého podzemního města svaté Baši (Barbory, patronky horníků). Navedl ho ke vstupu do výtahu (ve skutečnosti „výtahem" byl vykutaný balvan ležící nedaleko od startovního místa) a do sluchátek začaly znít autentické ruchy spouštění výtahu do šachty. Divák se pak dle instrukcí pohyboval

po areálu. Průvodce vedl nejen jeho kroky, ale naváděl i jeho pohled směrem k objektům, ke kterým se zvuková stopa vztahovala.

Postava Kryštofa na nahrávce sugestivně líčila cestu podzemím. Základním principem instalace bylo vkládání nových významů objektům, které se v areálu nacházely a na něž diváka upozorňoval hlas jeho průvodce. Cihlové komíny se stávaly postavami horníků, industriální budovy kamennými stěnami a různé zrezlé stroje a vozy bájnými tvory z podzemí.

Zprvu bylo naším záměrem „pouze" vytvořit zvukovou instalaci, která by skrz imaginativnost tohoto média vedla k vybudování umělé reality. Chtěli jsme během přípravy projektu formou rozhovorů s obyvateli Katovic nasbírat různé bájné historky, které fenomén hornictví provázejí (fenomén Zlatého města, tradovaná setkání horníků s podzemními démony atd.) a z nich vytvořit líčení cesty podzemím. Ovšem v této fázi došlo k důležité proměně samotného záměru. Zaujal nás vztah dnešních obyvatel Katovic k jejich historii, jejíž nedílnou (nebo možná nejdůležitější) součástí je právě těžební průmysl. Ekonomické a sociální postavení horníků v Katovicích je dnes problematickým bodem a stává se námětem často vášnivých diskuzí a demonstrací. Pro příklad, jedním z problémů je nevyvážený poměr mzdy, na kterou si přijde horník a například lékař (ve výrazný prospěch horníka) ve vztahu k nepoměru času, který je potřeba věnovat studiu medicíny a vyučení se horníkem. Důsledkem sporů je jakási „vystavěná zeď" mezi horníky a zbylými obyvateli města.

Nejprve jsme se pokoušeli získat materiál od obyvatel, které jsme oslovovali v centru města. Brzy jsme zjistili, že v této části žádného horníka nenalezneme a jiné obyvatele Katovic téma hornictví nezajímá nebo i rozčiluje. Začali jsme prozkoumávat okrajové části města, hlavně čtvrť Bogučice. Zde jsme potkávali horníky v nejrůznějších hospodách a hernách. Jednu z takových heren vedla vdova po horníkovi, která se jmenovala Baša. To byl pro nás klíčový moment, v němž jsme si uvědomili, že to není nějaké bájné Zlaté město svaté Baši, ke kterému v naší instalaci mají diváci dojít, ale právě její herna (resp. její zvukový obraz) do níž se ubírají horníci ve výslužbě.

Najednou jsme chtěli dostat do instalace něco víc než jen sugestivní obraz podzemí. Tím, že jsme zchátralým industriálním objektům vkládali jiný význam, oživovali je, jsme chtěli nabídnout návštěvníkům jiný úhel pohledu na Katovice. Z toho důvodu jsme je nechali setkat se ve zvukové instalaci nejen s mytologickými postavami, ale i s postavami horníků, inspirovaných lidmi, se kterými jsme se

setkávali my při hledání materiálu, a podzemní město, k němuž na jejím konci došli, nebylo bájné Zlaté město, ale místo v areálu muzea, z něhož byl výhled na celé Katovice. Do sluchátek pak zazněly ruchy herních automatů a autentická nahrávka Baši z herny v Bogučicích.

Základním problémem, se kterým jsme se zde potýkali, byla jazyková bariéra. Chtěli jsme vytvořit dílo, které by mluvilo k návštěvníkům festivalu a k obyvatelům Katovic. Neznalost polštiny komplikovala hlavně fázi získávání materiálu. Pro výsledný text, který ve zvukové stopě zazněl, se nám podařilo vytvořit překlad.

Další potíž tkvěla v divácké skupině, pro níž jsme instalaci vytvářeli my a té, kterou oslovovala dramaturgie festivalu, který náš projekt zaštiťoval. Mnohem více než scénografy, umělce a stu-denty uměleckých oborů jsme chtěli oslovit „obě" skupiny obyvatel Katovic (zjednodušit je na dvě je jistě zoufale nepřesné, ale z naší krátké zkušenosti šlo o obyvatele z centra města a z jeho starší, ale oddělené části Bogučice). Návštěvnost festivalu byla nízká a ze zhruba dvaceti návštěvníků, kteří vyzkoušeli *Can you see it?* nebyl horníkem ani jeden.

Důležitou zkušeností, kterou jsme v tomto projektu získali, bylo mimo jiného seznámení se s vlastnostmi zvukového média ve vztahu k aktivizaci diváka. Samotný zvuk oddělený od vizuálního vjemu jeho zdroje, vede k rozproudění divákovy imaginace a lze tak o něm uvažovat, jako o jednom ze způsobů aktivizace diváka. Zde se podařilo zapojit návštěvníky do instalace fyzicky (pro její recepci bylo nutné aktivně se pohybovat v prostoru bývalého dolu) a zároveň je vybídnout k imaginaci a vlastní interpretaci zvukové stopy.

Fate & Remote Control a *Can you see it?* spojuje charakter instalace a zapojení digitálních technologií do komunikace mezi tvůrci a diváky i mezi diváky (hráči) samými. U *F&R* dochází skrz digitální technologie k tematizaci zpředmětnění člověka. Digitální charakter herního rozhraní, skrz které spolu hráči komunikovali, vedl k proměně jejich vztahu: zprvu partnerský vztah navázaný s cílem uspět ve hře se proměnil ve vztah subjektu a objektu, kdy potěšení ze hry člověka u počítače převládlo nad pocitem zodpovědnosti vůči druhému. U *Can you see it?* vedlo využití sluchátek, skrz něž byla reprodukována nahrávka promluv průvodce, k posílení sugestivity mluveného textu. Digitální nahrávka lidského hlasu umožnila nechat jej zaznít jako intimní promluvu směřovanou jen k divákovi a každý měl možnost představovat si podzemní svět i svého průvodce dle své fantazie. Vedlejším důsledkem poslechu do sluchátek bylo překvapení a zvědavost ostatních

návštěvníků festivalu Nowej scenografii, kteří v areálu muzea potkávali naše diváky v hornických helmách a váhali, nejedná-li se o performující umělce. Vznikl jakýsi druhý plán instalace, v němž se sami diváci stávali její součástí a byli pozorováni dosud nezasvěcenými návštěvníky.

V obou projektech jsme se zabývali problémem nastavení pravidel, dle nichž interakce nás (naší instalace) a diváků má probíhat. S tím byl také spojený úkol jasně pojmenovat hned při prvním setkání diváků s instalací, proč vůbec mají s námi danou hru hrát. Snadněji jsme se s oba problémy vypořádali u *F&R,* jelikož byl jeho tvar založený na imitaci počítačové střílecí hry, s níž téměř každý má nějakou zkušenost nebo o ní má alespoň povědomí. Nevýhodou ale byl sklon instalace parodovat tento herní žánr. Tím zůstával *F&R* spíš atrakcí a málokdo v ní dokázal přečíst myšlenky, které nás vedly k jejímu vytvoření. U *Can you see it?* jako motivace, proč do instalace vstoupit, fungoval cíl cesty - objevení bájného podzemního města svaté Baši. Ovšem zde jsme naráželi na již zmíněné jazykové bariéry a na nesrozumitelnost pokynů, kudy se v areálu muzea mají diváci ubírat. Často se stávalo, že se od námi naplánované trasy divák odklonil a začal si líčení průvodce projektovat do zcela jiných objektů bývalého dolu, než pro jaké jsme jej zamýšleli.

V obou projektech (méně však v *Can you see it?* skrz nízkou návštěvnost festivalu) scházela možnost klidné reflexe divácképo zážitku bezprostředně po opuštění instalace, ukončení hry, a to z toho důvodu, že obě instalace vyžadovaly naši asistenci divákům (nasazení masky, ochranného pláště, hornické helmy nebo spuštění hry či zvukové stopy). Chtěli jsme zpřístupnit instalaci co nejvíce lidem, kvůli čemuž už na diskuzi nezbyl čas, i když by někdy byla možná zajímavější než sám jejich zážitek.

3.3 Drobty nebeského chleba

Drobty nebeského chleba vznikly v letním semestru akademického roku 2015/2016. Tvůrčí tým se sestával ze studentů režie a dramaturgie Petra Erbese, Niny Jacques, Borise Jedináka, Anny Klimešové, Viktorie Vášové a Kláry Flekové, studentky oboru scénografie. Impulsem pro jeho vznik bylo studium barokní literatury v rámci předmětu Inscenační tvorba s Mgr. MgA. Martou Ljubkovou, která byla vedoucím pedagogem projektu. Původní záměr vytvořit z vybraného textového materiálu scénické čtení se rozrostl do mnohem větších rozměrů, do ambice vytvořit

událost, která by probíhala od západu slunce až do svítání. Už zde vyvstává otázka, jak tento divadelní tvar pojmenovat. Dominoval v něm charakter události, v níž se diváci stávali tvůrci a mohli do něj v nám určeném rámci zasahovat. Nejpřesnější pojmenování nacházím v žánru happeningu, přestože několik částí jeho struktury bylo předem inscenovaných.

Mezi texty, které během večera zazněly, byla například báseň Bedřicha Bridela *Co bůh? Člověk?* nebo kázání, recepty a strašidelné příběhy z výboru barokní prózy *Malý jest člověk*[16]. Odklon od záměru dát jim formu scénického čtení vyplýval z naší fascinace zcela jiným konceptem času, kterým jsou barokní texty prodchnuté (pozemský čas jako něco, co nám je svěřeno, vůči čemuž máme zodpovědnost, a pak „druhý čas", nekonečný, do něhož vstupujeme až poté, co ten pozemský skončí). Z těchto úvah vzešel záměr vytvořit událost trvající celou noc, v níž by se diváci stali rovnocennými tvůrci, mohli vstoupit do otevřené struktury sestavené z her, pracovních činností a vzájemné četby textů a tím tak vytvořit společenství ohraničené časem události. Přečkat noc a odříkat si spánek byl úkol, za jehož splnění byl divákům slíbený zázrak.

Do prostoru hereckého ateliéru v prostorách DAMU v Karlově ulici jsme vnesli prvky „barokní světnice", ačkoli naší ambicí nebylo vytvářet dojem autentického historického prostoru (podobně jako ve skanzenu), ale hledat barokní výraz v běžně dostupných předmětech. Do středu místnosti jsme umístili dlouhý stůl, který byl během večera jádrem většiny akcí, v jednom z rohů jsme postavili provizorní kuchyni s elektrickým sporákem a elektrickou troubou. Scénografický koncept měl kromě ryze praktické stránky poskytnout divákům i možnost rozptýlení (menší knihovna, šachový stolek) nebo soukromí (šatna přetvořená v modlitebnu a v ní ukryté vybrané texty – barokní příběhy tematizující hřích a trest). Jako významný se po proběhnutí akce ukázal stolek s psacími potřebami a velkým sešitem. Ten byl označený jako kronika večera a diváci do něj mohli událost sami reflektovat. Dnes je až na několik rozmazaných fotografií jediným dochovaným artefaktem z celé akce.

Vzhledem k časové náročnosti události jsme nikam do místnosti neumístili postel ani pohovku. Atmosféru z velké části tvořily svícny, které byly hlavním zdrojem světla (ovšem i tak jsme místnost přisvěcovali divadelními světly), a živá barokní hudba na klavír, sloužící jako podkres v průběhu celé noci.

[16] SLÁDEK, M. *Malý svět jest člověk.* 1. vyd. Praha: H&H, 1995. ISBN 80-85787-84-9.

Pro snadnější práci s diváky jsme výrazně omezili kapacitu. Byli jsme si vědomi, že není v našich silách udržet v námi připravené (i když otevřené) struktuře více jak dvojnásobek diváků oproti nám. Happeningu se mohlo zúčastnit maximálně deset lidí, ačkoli skrz neplánované příchody několika diváků neseznámených s omezením kapacity, nebo skrz odchody diváků, kteří zprvu nevěřili, že bude událost skutečně trvat celou noc, se počet účastníků v průběhu měnil.

Prvním kontaktem, který jsme s diváky navázali, byl telefonní hovor. Ten proběhl o den dříve, než se událost konala. U každého diváka začínal stejnou větou „Pozdrav pánbůh, */jméno diváka/*, zítra se západem slunce se hotov dostavit do barokní světnice, kterou v hereckém ateliéru r102 nalezneš. S sebou ráčej přinést kus mýdla a oděv pohodlný." O den později byli diváci vpouštěni po jednom, maximálně po dvou do místnosti, kde už probíhaly celkem všední činnosti vykonávané tvůrci. Hned poté, co si odložili, jim byly jako gesto přijetí po dlouhé cestě omyty nohy. Pak jsme je zapojili do probíhajících činností (příprava těsta, zapisování do kroniky, hra šachů, příprava jídla atd.) formou vyzvání, které proběhlo šeptem. Posléze se tato forma komunikace ukázala pro začlenění diváků do události velice výhodná. Šeptání vytvářelo dojem tajemství, jedinečného úkolu, který je svěřen divákovi jako *individualitě*. Mělo v sobě tón *pozvání*, namísto příkazu.

Uspořádání jednotlivých částí happeningu a vlastně celá dramaturgie události něčím připomínala přípravu večírku, na němž se mají sejít lidé, kteří se dosud neznali. Vyvstávaly otázky, čím událost začít, jakým způsobem se spolu seznámit, jak nastolit a udržet pocit bezpečí, pohodlí (ale ne pohodlnosti, která by vedla k pasivitě). Střídáním klidných činností, her, předčítání textu a společného jídla jsme se chtěli vyhnout monotónnosti. Museli jsme stavět strukturu tak, aby diváky překvapovala a přiváděla do společné komunikace. Kromě uspání diváků hrozil i naprostý karambol, který by tkvěl ze špatné sestavy skupiny, nebo z vyčerpání programu dříve, než bylo v plánu, nebo ze selhání nás, tvůrců. Pro takový případ jsme měli připravený postup přerušení události a buď její rozpuštění nebo diskuzi, na čem vázne a co je potřeba změnit. Naštěstí k nouzovému scénáři nedošlo.

Po vstupu do místnosti, přivítání a uvedení do společných činností následovalo zahájení večera formou čtení básně *Co bůh? Člověk?* Pak jsme zahájili pásmo společenských her, v podstatě soutěží, kde byli diváci rozděleni do dvou skupin. Forma hry vedla k jejich spolupráci. Měli například vytvořit co nejvěrnější živý obraz na základě špatně čitelné reprodukce Caravaggiova Vzkříšení Lazara. Dalšími částmi byla společná večeře, příprava na kázání (slavnostní ustrojení, zdobení se fižím

a parukou), kázání, na jehož konci se odehrál inscenovaný zázrak, lekce společenského tance z přelomu 17. a 18. století, výroba hudebních nástrojů, předčítání barokní prózy – strašidelných historek, výroba svatých sošek z kostky mýdla, pečení chleba, projekce dokumentu o baroku, cesta na Petřín a zde snídaně čerstvě upečeného chleba a vyčkávání na východ slunce, což byla slíbená odměna za absolvování barokní noci – „všední zázrak" – nový den.

Pro udržení připravené struktury si každý z tvůrčího týmu vzal na starost jeden úsek večera, který sám řídil. Bylo na jeho rozhodnutí a zodpovědnosti, kdy jej započne a kdy skončí. Scénář k happeningu neobsahoval detailní časové určení jednotlivých činností, ale volnou, ideální strukturu, která se proměňovala v závislosti na reakcích a impulsech diváků. Pro případ, kdy by vyvstal nečekaný problém, nebo se ukázalo, že je potřeba strukturu výrazněji změnit, jsme měli domluvené „nenápadné" znamení, na které bychom se sešli v ústraní a společně se na změnách domluvili.

Nakonec jako jediné slepé místo působila část happeningu odehrávající se kolem čtvrté hodiny ranní, kdy část diváků na několik desítek minut usnula. Zvolili jsme proto promítnutí dokumentů o barokním umění, které mělo vést k jejich nenásilnému probuzení. Ovšem vstup filmového média do dosud čistého tvaru, který stál na přímé aktivitě tvůrců i diváků, se ukázal jako nešťastně cizorodý. Šlo o moment porušení způsobu vytváření i vnímání celé události, pasivní recepce filmového dokumentu se v tomto kontextu stala rušivou. Nicméně svůj pragmatický účel probudit spící část diváků promítání splnilo.

Nabízí se otázka, zda v počátku vytváření konceptu stálo nějaké téma nebo námět, který bychom skrz tuto formu chtěli sdělit, zda je v jeho počátku jasně pojmenovatelná idea, nebo jestli šlo spíš o experiment, jehož téma vyvstalo až dodatečně. Ve srovnání s inscenacemi z šedesátých let nelze říct, že by *Drobty nebeského chleba* byly vyjádřením politické ideologie. Neměly ambici oslovit široké publikum. Vlastně měly úplně opačný charakter. Zajímala nás forma slavnosti, která vlastně není tak daleko od forem rituálů, které se objevují jak *v Dionýsovi pro rok 69* tak v *Ráji teď.* Už jen naše rozhodnutí razantně omezit kapacitu diváků bylo důsledkem našeho záměru neoslovovat diváky jako skupinu, ale jako jednotlivce. Přestože každý z barokních textů, které během noci zazněly, měl své jasné téma, nejčastěji související s křesťanským pojetím vztahu člověka a boha, nelze říct, že by toto bylo téma námi vytvořeného tvaru. Zcela zásadní pro nás byl jiný zážitek času, který si z toho my i diváci odnášíme. Záměrně jsme volili tak dlouhé trvání

happeningu, jelikož právě v něm jsme chtěli docílit toho, aby se ze všedních činností (příprava jídla, jeho jezení, poslech čteného textu, oblékání se atd.), které mnohdy odbýváme ve spěchu, stalo něco nevšedního, slavnostního. Jen díky tomu jsme mohli v závěrečné části události, při čekání na Petříně, nahlédnout na východ slunce jako na malý zázrak. Snad tak by se dala pojmenovat idea, s níž *Drobty nebeského chleba* vznikaly - odkrývání svátečního ve všedním. A z toho důvodu jsme divákům přisoudili roli přímých účastníků, spolutvůrců. Bez jejich aktivity by se náš záměr nemohl naplnit.

4. Závěr

Vidím několik zřetelných posunů v dramaturgickém záměru aktivizovat diváka, který je spojený s proměnou kulturní i společenské situace.

Záměr vybraných tvůrců šedesátých a sedmdesátých let byl jasně spojený s jejich politickým přesvědčením a vždy jeho součástí bylo jasně formulované téma – u *Dionýsa pro rok 69* vítězství svobodného myšlení nad konzervativním; u *Ráje teď* zas rituál odpoutání se od společenského systému, osvobození se a nastolení všelidské rovnosti. Inscenace divadla fórum vybíraly taková témata, která rezonovala v místě uspořádání divadelní události.

Současné inscenace volí namísto principů pro zapojení diváka vycházejících z rituálu více principy herní. Často odpadá touha provokovat, vystavit diváky nepříjemné situaci, ale naopak vytvářet lákavé, atraktivní prostředí, do něhož by je zapojili. Ovšem vytrácí se záměr sdělit, předat jasné téma. Například *YOU ARE HERE* Petry Tejnorové je více divadelním experimentem a téma si do něj může projektovat každý divák jiné, své. *Pomezí* Lukáše Brychty je atraktivním, zážitkovým divadelním tvarem a rozhodně nemá ambici vztahovat se k současnému společenskému tématu. Snad bychom mohli tento proces pojmenovat jako akcentování sdílení diváckého zážitku namísto předání sdělení. V některých případech se tak ale může stát zapojení diváka do divadelního tvaru jen ornamentálním „bonusem", vycházejícím z určitého módního trendu. Stále častěji je středem zájmu divadelních tvůrců průnik divadelního média a počítačové hry (koneckonců *Fate & Remote Control* je toho příkladem). Například skrz vstup multimediálních technologií se tak zkoumá souvislost virtuální digitální reality a divadelní iluze. Ale je zřetelný rozdíl, když je participace diváka na divadelním tvaru součástí konceptu, který vychází z myšlenky partnerského demokratického dialogu (která klíčí v šedesátých letech

a předtím i například v myšlenkách Bertolta Brechta), a když je koncept postavený jen na zprostředkování silného diváckého zážitku.

Dalším zřetelným posunem je snížení kapacity představení, v nichž je divákům umožněno participovat na jeho průběhu. Oproti někdy až masovému publiku inscenací Living Theatre dochází při inscenacích divadla fórum, kde je diváků méně, ke zcela jinému druhu jejich aktivizace. Je tím umožněna výměna rolí recipientů a herců, vstup diváků do struktury divadelního díla a její proměnlivost. U forem na pomezí divadla a instalace pak zcela odpadá herecký komponent a přechází na recipienty a u tvarů s prvky happeningu (jako v případě *Drobtů nebeského chleba*) jsou důsledky omezení kapacity ještě zřetelnější. Lze tak brát do hry co nejvíce diváckých impulsů a vzniká tím zcela jiná, komornější, intimnější atmosféra a může v ní snadněji vzniknout semknuté společenství diváků a tvůrců. K omezení kapacity vede i pro-měna ambice, jaký má mít divadelní událost dopad. Revoluční charakter divadelního představení mizí a s ním i snaha oslovit a k aktivitě vyburcovat masové publikum. Už v divadle fórum se objevuje víra tvůrců v dlouhotrvající zážitek z divadelního díla právě v momentu, kdy se obrací na diváka jako na *individualitu*, nikoli jen jako na součást široké skupiny. Skrz oslovení jedince, položení otázky, namísto předkládání tvrzení, spíš může dojít k zasetí myšlenky, která teprve časem vyroste v něco většího.

Jeden z klíčů, dle něhož jsem vybíral inscenace pro analýzu způsobů participace diváka, byl i ten, že ve všech dochází (nebo mělo docházet) k jejich fyzickému zapojení do představení. Inscenace otevíraly divákům možnost podílet se na divadelním tvaru skrz jejich fyzickou akci. Je to ale jediný způsob, jakým se z diváka – pasivního recipienta stává aktivní? (Samotný pojem „pasivní divák" je jistě nepřesný. Už z charakteru divadelního média vždy přichází divák „aktivně" za uměleckým dílem, vždy je spolu-přítomný jak s tvůrci, tak s ostatními diváky.)

Postavíme-li vedle sebe například projekty *Can you see it?* nebo *Pomezí* a inscenace ze šedesátých let nebo *YOU ARE HERE*, u první skupiny je zřetelná mentální, intelektuální aktivizace, k níž inscenace diváky vyzývají. Divák jako *jedinec* komunikuje s divadelním tvarem, hledá si cestu k jeho uchopení. Pro jeho recepci je zde primárně důležitá jeho osobní zkušenost a prožitek, na druhé straně způsob, jakým dílo chápou ostatní diváci pro něj není během procesu recepce příliš důležitý. Zatímco v druhém zmíněném typu inscenací hraje důležitou roli *skupina*, v níž se diváci sejdou. Zkušenost jedince se setkává se zkušeností ostatních diváků. Pointou takových inscenací nemusí být jen seznámení se úhlem pohledu tvůrců na dané

téma nebo námět, či vytvoření si vlastního úhlu pohledu, ale jejich střet, vedení dialogu. Pak lze mluvit o vytvoření společenství (v šedesátých letech dokonce o komunitě) během divadelní události. Ačkoli je tedy v jistém smyslu divák vždy spolupřítomný, v každém představení vzniká společenství svého druhu, jak jej popisuje Erika Fischer-Lichte v Estetice performativity, přesto lze pojmenovat rozdíl, kdy je tvůrci akcentován nejen vztah divák – divadelní dílo, ale i divák – skupina.

Část analyzovaných inscenací uvažuje o participaci diváků jako o prostředku dosažení společenské změny (nejradikálněji Living Theatre, Performance Group a divadlo fórum, ale v jádru věci víra v dlouhodobější dosah představení je zřetelná i u *YOU ARE HERE* nebo *Busking un/limited*). Nechávám stranou jakékoli pokusy dokazovat, zda je v moci divadelního média prosadit společenskou změnu. Osobně mi přijde nejzajímavější ten postoj, který zohledňuje herní charakter divadelního představení. Více než okamžitou změnu a burcování diváků k jejímu provedení nechává volnost, aby třeba jen jeden divák objevil a přijal myšlenku (nebo otázku), s níž inscenace vzniká, a zůstává na jeho odpovědnosti, zda ji už mimo divadelní událost (mimo hru) převede v činy.

5. Zdroje

5.1 Knižní zdroje

ARONSON, A. *Americké avantgardní divadlo*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-219-0.

ARTAUD, A. *Divadlo a jeho dvojenec*. 1. vyd. Praha: Hermann & synové, 1994.

BOAL, A. *Games for actors and non-actors*. 2. vyd. New York: Routledge, 2002.

ISBN 0-415-26761-7.

BOAL, A. Rané formy divadla fórum. In *Divadlem ke změně*, 1. vyd. Praha: Antikomplex, 2016, ISBN 978-80-906198-2-1.

BRECHT, B. *Myšlenky.* 1. vyd. Praha: Československý spisovatel, 1958.

BRYCHTA, L. Funkce prostoru v imerzivním divadle. In *Divadlo a interakce IX.* 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2015. ISBN 978-80-86102-96-2, s. 53–74.

ECO, U. Otevřené dílo. 1. vyd. Praha: Argo, 2015. ISBN 978-80-257-1158-3.

EURÍPIDÉS. *Héraklés a jiné tragédie*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1988, s.349-413
ISBN 978-80-7331-219-0.

FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. 1. vyd. Mníšek pod Brdy: NA KONÁRI, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8.

JIŘIČKA STOJOWSKA, M. Jak na dokumentární divadlo in *Divadlo a interakce VIII.* 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN 978-80-86102-89-4, s. 193–200.

KOŘÁN, J. OSLZLÝ, P. *Living theatre*, 1. vyd. Praha: Jazzová sekce SH, 1982.

LJUBKOVÁ, M. *Šťastná generace*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2013. ISBN 978-

80-86102-86-3.

SCHECHNER R., Enviromental Theatre. 2. vyd. New York: Applause Theatre & Cinema Books, 1973, ISBN 1-557-83.

SLÁDEK, M. *Malý svět jest člověk.* 1. vyd. Praha: H&H, 1995. ISBN 80-85787-84-9.

SVOBODOVÁ, J. Spielraum Kollektiv, noví rezidenti Archa.lab. *4. dvouměsíčník divadla Archa.* Leden-únor 2015, str. 5.

5.2 Audiovizuální zdroje

Dionysus in ´69 [film]. Directed by Brian DE PALMA. SCHECHNER, Richard. USA:

A Sigma III, 1970.

5.3 Internetové zdroje

Augusto Boal, Forum Theater, Harvard-2003 (Part 1/5). In Youtube [online]. 20.7.2012 [cit. 2017-05-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=I71sLJ-j5LE. Kanál uživatele Ernest Hartwell.

Paradise Now: The Living Theatre in Amerika DVD trailer. In Youtube [online]. 29.7.2007 [cit. 2017-05-11]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=jF7_BdHi_NA. Kanál uživatele jaybabcock.

RIMINIPROTOKOLL. Home Visit Europe. http://www.rimini-protokoll.de/website/en [online]. © 2017 [cit. 2017-05-11]. Dostupné z: http://www.riminiprotokoll.de/website/en/project/hausbesuch-europa.

WIX. Busking un/limited. http://spielraumkollektiv.wixsite.com/ [online]. © 2016 [cit. 2017-05-11]. Dostupné z: http://spielraumkollektiv.wixsite.com/mysite/busking-cs.

6. Obrazová příloha

6.1 Fate & Remote Control

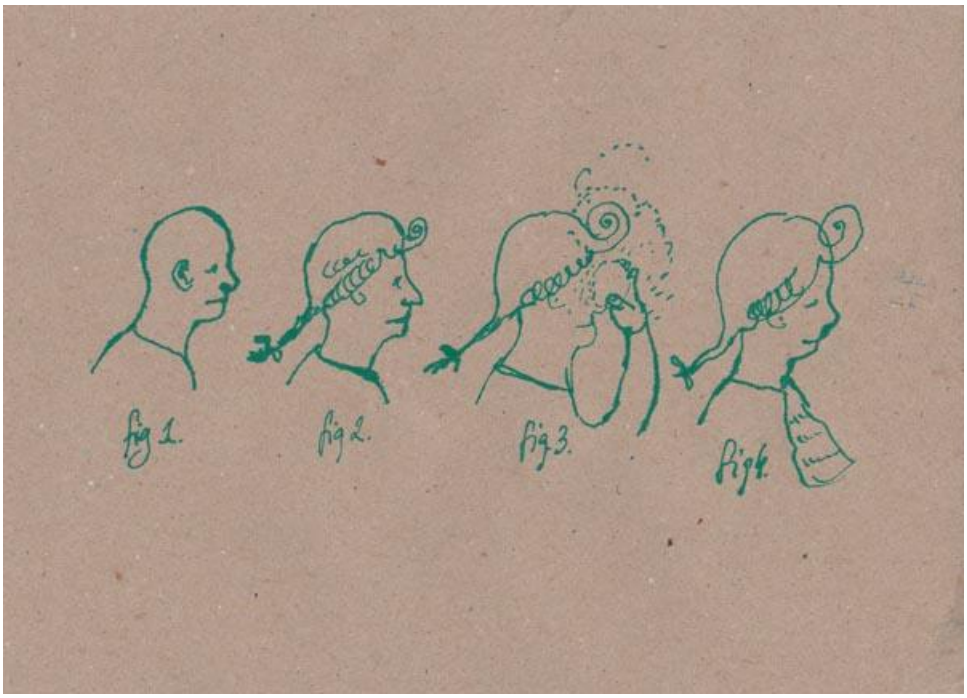
Zdroj Petr Jedinák

6.2 Can you see it?

Zdroj Boris Jedinák

6.3 Drobty nebeského chleba

(ukázky z kroniky)



Zdroj Boris Jedinák

Zdroj Zdeněk A. Tichý