



AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Navazující magisterský program

Scénografie alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**NA MOTIVY MÝTU,  
NA MOTIVY SNU**

**Tereza Černá**

Vedoucí práce : MgA. Robert Smolík

Oponent práce : MgA. Jan Bažant

Datum obhajoby: září 2017

Přidělovaný akademický titul : Magistr

**Praha, 2017**

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Master's programme

Stage design for alternative and puppet theatre

**MASTER THESIS**

**ON MOTIVE OF A MYTH,  
ON MOTIVE OF A DREAM**

**Tereza Černá**

Supervisor : MgA. Robert Smolík

Opponent : MgA. Jan Bažant

Date of vindication: september 2017

Allotted academic title : Master

**Prague, 2017**



## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

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

Praha, dne .....

.....  
podpis diplomanta

## **Upozornění**

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









## **abstrakt**

Tato diplomová práce tematicky navazuje na mojí bakalářskou práci *Možnosti inscenování mytických příběhů přírodních národů z pohledu scénografa*. Ve své bakalářské práci jsem se věnovala především rešeršům, které předcházely tvorbě mé bakalářské inscenace *Drink coffee, ride reindeer*, a také mapování samotné práce na inscenaci včetně reflexe. Nyní pole svého zájmu rozšiřuji. Zabývám se mýty, pohádkami a sny, a to jak ve své, tak v cizí tvorbě. Snažím se poukázat na styčné body mezi těmito třemi fenomény a nalézt jejich projevy v divadle i výtvarném umění. Zároveň se věnuji líčení toho, jakým způsobem buduji své vlastní inscenace, co je pro mě v tvorbě důležité a kde si podobných trendů všímám u jiných autorů v současném umění.

## **annotation**

This diploma thematically follows on my bachelor thesis *The Choices for stage-managing native tribes' mythic narratives from the point of view of the stage designer*. In my Bachelor Thesis I focused mainly on the research that preceded the production of my bachelor show *Drink coffee, ride reindeer*, as well as the mapping of the work itself, including the reflection. Now I extend my field of interest. I deal with myths, fairy tales and dreams, both in my own and in foreign works. I try to point out the points of contact between these three phenomena and to find their manifestations in the theater as well as in the visual arts. At the same time, I devote myself to describing how I build my own production, what is important to me in creation, and where I notice similar trends in other contemporary art.

## obsah

úvod .....	1
1. navazování .....	2
1. potřeba příběhu .....	2
2. mýtus, pohádka a sen .....	4
3. na motivy mýtu, na motivy snu .....	8
1. postmoderní fotografie, archetyp koré a fenomén Ofélie.....	8
2. metamorfóza .....	11
3. deníky & sny.....	14
4. mýty, pohádky a sny v mé vlastní tvorbě.....	16
5. VLCI/WOLVES .....	19
1. sběr materiálu .....	19
2. osobní výklad a tvorba kompozice .....	23
3. výtvarné zpracování.....	25
4. od snu k realizaci .....	28
5. feedback .....	31
6. Moře .....	28
1. inspirace pohádkou a její výklad .....	32
2. výtvarné zpracování.....	34
3. Malá mořská víla podruhé.....	36
7. MikroSever.....	37
1. návrat k severským mýtům.....	37
2. úskalí mikrodivadla.....	39
závěr.....	41
textové přílohy.....	43
obrazové přílohy.....	45

## seznam textových příloh

Textová příloha č. 1

*Lidé ve vlčí podobě*, QVIGSTAD, Just Knud. O muži, který si koupil svědění. 1. vydání. Praha: Argo, 2006. 257 s. ISBN 80-7203-773-0.

Textová příloha č. 2

*Další vlčí sny*

## seznam obrazových příloh

- Obrazová příloha č. 1, John Everett Millais, Ofélie
- Obrazová příloha č. 2, Tom Hunter, *The Way Home* ze série *Life and Death in Hackney*
- Obrazová příloha č. 3, Gregory Crewdson, *Untitled*
- Obrazová příloha č. 4, Claire Darling, *Oceania*
- Obrazová příloha č. 5, Anna O., *All my limbs can become trees*
- Obrazová příloha č. 6, Anna O., *Autoportrét*
- Obrazová příloha č. 7, Anna O., *Autoportrét*
- Obrazová příloha č. 8, Anna O., *Leaning on the wall of your mouth I rest in the shadow*
- Obrazová příloha č. 9, Laura Makabresku, ze série *Ptáci*
- Obrazová příloha č. 10, Laura Makabresku
- Obrazová příloha č. 11, Laura Makabresku, ze série *Ptáci*
- Obrazová příloha č. 12, Laura Makabresku, ze série *Život*
- Obrazová příloha č. 13, vyobrazení *Kicune*
- Obrazová příloha č. 14, *Yobi, the five tailed fox*
- Obrazová příloha č. 15, *My girlfriend is a nine-tailed fox*
- Obrazová příloha č. 16, Ellen Jerstad, *Alyona og bror Ivan* (výtvarnice loutek Barbora Burdová)
- Obrazová příloha č. 17, Marja Pirilä, ze série *Interior/Exterior*
- Obrazová příloha č. 18, Marja Pirilä, ze série *Interior/Exterior*
- Obrazová příloha č. 19, Marja Pirilä, ze série *Interior/Exterior*
- Obrazová příloha č. 20, Tereza Lochmannová, *Untitled*
- Obrazová příloha č. 21, Tereza Lochmannová, *So táves, miri čáje?*
- Obrazová příloha č. 22, Tereza Lochmannová, *She eats when she's hungry*
- Obrazová příloha č. 23, Tereza Lochmannová, *Deník*
- Obrazová příloha č. 24, Cathy Cullis, *The Tiny Books*
- Obrazová příloha č. 27 a 28, Krepsko, *Mad cup of tea*
- Obrazová příloha č. 29 a 30, SkuTr, *Understand*
- Obrazová příloha č. 31, historicky první skica k budoucí inscenaci o vlčích
- Obrazová příloha č. 32, skica pachů
- Obrazová příloha č. 33 a 34, vlčí skicy

Obrazová příloha č. 35, scéna z filmu *Princezna Mononoke*, rež. Hayao Miyazaki

Obrazová příloha č. 36 a 37, kresba s kostýmy

Obrazová příloha č. 38 a 39, loutky z rukavic

Obrazová příloha č. 40 a 41, Les, kresba a fotografie

Obrazová příloha č. 42-46, výběr z bloku k inscenaci *VLCI/WOLVES*

Obrazová příloha č. 47, fotografie z opery *Dido a Aeneas*

Obrazová příloha č. 48, 49 a 50 *MikroSever*, kresby a fotografie

## seznam literatury a použitých informačních zdrojů:

- (1) RICOREUR, Paul. Čas a vyprávění I. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2001. 318 s. ISBN 80-7298-017-3.
- (2) RICOREUR, Paul. Čas a vyprávění II. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2003. 246 s. ISBN 80-7298-051-3.
- (3) RICOREUR, Paul. Čas a vyprávění III. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2008. 414 s. ISBN 978-80-7298-105-2.
- (4) DARNTON, Robert. Velký masakr koček a další epizody z francouzské kulturní historie. 1. vydání. Praha : Argo, 2013. 252 s. ISBN 978-80-257-0862-0.
- (5) What is a myth? *PBS: Public Broadcasting Service* [online]. 2005-11 [cit. 2017-7-9] Dostupné na World Wide Web  
<[http://www.pbs.org/mythsandheroes/myths\\_what.html](http://www.pbs.org/mythsandheroes/myths_what.html)>
- (6) KAUFMAN, Rachel. Dreams Make You Smarter, More Creative, Studies Suggest. *National geographic* [online]. 2010-8-17 [cit. 2017-7-9]. Dostupné na world wide web  
<<http://news.nationalgeographic.com/news/2010/08/100813-sleep-dreams-smarter-health-science-naps-napping-rem/>>
- (7) McNAMARA, Patric. Myth and Dream. *Psychology today* [online]. 2012-2-26 [cit. 2017-7-10]. Dostupné na world wide web  
<<https://www.psychologytoday.com/blog/dream-catcher/201202/myth-and-dream>>
- (8) SHAKESPEARE, William. Hamlet. 4. vydání. Praha : Romeo, 2016. 256 s. ISBN 978-80-86573-53-3.
- (9) BACHELARD, Gaston. Voda a sny. 1. vydání. Praha : Mladá fronta, 1997. 233 s. ISBN 80-204-0638-7.

- (10) PEURA, Maria. Na okraji světla. 1. vydání. Praha : Havran, 2009. 175 s. ISBN 978-80-86515-94-6.
- (11) SJÓN. Syn stínu. 1. vydání. Praha : Argo, 2008. 108 s. ISBN 978-80-7203-995-1.
- (12) STEFÁNSSON, Jón Kalman. Letní světlo, pak přijde noc. 1. vydání. Praha : Dybbuk, 2009. 234 s. ISBN 978-80-86862-88-0.
- (13) MARVIN, Garry. Wolf. 1. vydání. London : Reaktion Books Ltd., 2012. 199 s. ISBN 978-1-86189-879-1.



## úvod

Ve své diplomové práci bych ráda psala o tom, jakým způsobem jsem pokračovala v tvorbě v rámci navazujícího magisterského studia. Moje bakalářská práce nesla název *Možnosti inscenace mýtických příběhů přírodních národů z pohledu scénografa*. Nyní, po dalších třech letech, bych ráda na toto téma navázala, i když poněkud obecněji, neboť zdroj mé inspirace se již neomezuje jen na mytické příběhy, ale zahrnuje i pohádky, jejich výklad, sny a podvědomí a přestože se zpočátku může zdát, že tuto práci zasvětím citování odborné literatury, není to tak. Ať už totiž čerpám z mýtu, legendy, pohádky či snu, největší inspiraci, z níž později prýští i potřeba tvořit, nacházím právě v mém osobním výkladu, který, ačkoliv ovlivněn letnými odbornými znalostmi, zůstává nadále velmi intuitivní. A právě živost, kterou svým výkladem vnáším do problematiky, mě pohání a dráždí moji fantazii.

## 1 navazování

Jak jsem již psala v úvodu, navazuji v této práci na své předchozí zkušenosti a pole zájmů. Oblast mýtů, legend a rituálů pro mě totiž ještě zdaleka není vyčerpaná, nehledě na další témata, která jsem do své tvorby zahrнула, a těmi jsou mé vlastní sny, snaha o čtení podvědomí a vlastní výklad příběhů, které zpracovávám. Společným jmenovatelem pro tyto prvky je *vznik příběhu jako takového*, proces, který je sám o sobě neuvěřitelně fascinující, stejně jako je fascinující nutková potřeba příběhy dál vyprávět a jejich pomocí se dorozumívat.

### 1 potřeba příběhu

Vyprávění příběhu je potřeba vlastní pouze lidem, tou bychom se měli lišit od všech ostatních tvorů, kteří tuto potřebu nemají a příběhy nevytváří. Podle některých pramenů tato touha vychází z nutnosti neustále se vyrovnávat s prožitou skutečností. Vědomí se po zaznamenání prožitku uchýlí k přirozenému modelu ukládání informací ve formě vyprávění, čímž skutečnost de facto zpracuje na komplexní tvar, doplněný o souvislosti a zbavený všeho, co je vyhodnoceno jako nedůležité. Opětovným „používáním“ (tj. vyprávěním) zkušenosti dochází k dalším „úpravám“, které se opět ukládají, až se nakonec častým přehráváním z prožité skutečnosti stane ustálený příběh obsahující dynamiku, gradaci a významovost vlastní kultuře, v rámci které je vyprávěn. K procesu ukládání zrovna v takové konkrétní formě dochází zcela automaticky, automatické je rovněž nutkání k předání příběhu.

Zde se setkáváme s pojmem „sémantické inovace“, který v odborné literatuře používá Paul Ricoeur<sup>1</sup> a znamená „proces utváření významu“. Sémantická inovace má podle Ricouera dvě základní podoby, *metaforu*

---

<sup>1</sup> **RICOREUR, Paul.** Čas a vyprávění I. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2001. 318 s. ISBN 80-7298-017-3. **RICOREUR, Paul.** Čas a vyprávění II. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2003. 246 s. ISBN 80-7298-051-3. **RICOREUR, Paul.** Čas a vyprávění III. 1. vydání. Praha : Oykomenh, 2008. 414 s. ISBN 978-80-7298-105-2.

a *vyprávění*. Metafora využívá sémantickou inovaci k nalezení či vytvoření podobnosti, díky níž dává určitá výpověď smysl v širším kontextu. V případě vyprávění sémantická inovace spočívá ve vytváření dějové souvislosti, která dává smysl určité řadě událostí. Vyprávění, podobně jako metafora, je tedy prostředkem pro tvorbu významu a smyslu.

Zkráceně tedy vyprávění příběhu a potřeba příběh vyprávět utváří osobní interpretaci skutečnosti, základní materii, na níž lze stavět ve vlastní umělecké tvorbě.

## 2 mýtus, pohádka a sen

Než se pustím do obšírného popisování, jakým způsobem je nakládáno s těmito třemi fenomény (ať už mnou, či někým jiným), je třeba tyto jasněji definovat.

Pohádkou rozumíme epický příběh krátkého či dlouhého rozsahu bez reálného základu (tzn. neopírá se o žádné historické události, je čistě vybájený). Stavba takového příběhu se mění úměrně podle stáří, oblasti, kde se vypráví, oblasti, kde vznikl, anebo třeba způsobu, jakým se předává. Co se ale nemění, jsou typické znaky, které takový příběh nese, ty zpravidla bývají vykresleny skrze *archetypální prvky*. Skrze archetypy lze vysledovat podobnost s mýty a legendami. Samotné označení pro mýtus pochází z řečtiny, ze slova *mythos*, a znamená *slovo* či *vyprávění* a jeho definicí se zabýval semiotik Roland Barthes. Dá se shrnout jako symbolické vyprávění vyjadřující víru v plnost a celistvost nadčasového řádu, vycházející z tradice oblasti vzniku. Obvykle se jedná o literární útvar předávaný jak orálně, tak psanou formou, který dává odpovědi, aniž by kladl nějaké otázky.

Mýtus i pohádkový příběh můžeme tedy v podstatě vnímat jako určitý manuál. Skrze pouť hrdiny, se kterým se ztotožňujeme, setkáváme se s procesem tzv. *individuace*, čímž se rozumí psychologický vývojový proces, kdy skrze překážky a zkoušky docházíme ke katarzi a sebeurčení.

Problém nastává, začneme-li pátrat po historických kořenech pohádek a jejich výkladech. Tehdy přestáváme vidět z počátku tak jasnou paralelu mezi příběhem a tím, co jím cheme říct my, a můžeme se snadno ztratit v protimluvu\_analýz rozličných verzí jednoho příběhu, což jistě dokáže práci snadno otrávit. Pohádkové příběhy sice podlehly určité katalogizaci, ale to neznamená, že jednotlivé příběhy jsou nějak normované, čili snadno nalezneme více verzí té samé pohádky, které mají společný kořen, ale zápletky a dokonce i rozuzlení se už může lišit. Pak narazíme na obzvláště zajímavé původní verze pohádkových příběhů, než je postupem času ohladila nátura posluchačů stále méně a méně toužící po brutalitě. Takto se můžeme dočíst například o původní Šípkové Růžence, kterou neprobudil princův polibek, ba dokonce ani to, že mu ve spánku porodila několik dětí. A tak člověk postupně

propadá podivnému informačnímu mamonu, který s původní rešerší už nemá vůbec nic společného.

Korunu všemu nasadili psychoanalytici 20. století, kteří, nedbaje na původ a skladbu původní podoby příběhu, neváhali je doplňovat o symboly, a neostýchali se příběh nakonec po svém doladit tak, aby do konstruktů analýzy zapadal. Ve zmatku, který kolem psychologie a analýzy pohádek panuje, pokládám za velmi přínosnou publikaci *Velký masakr koček a další epizody z francouzské kulturní historie*.<sup>2</sup> Autor textu, Robert Darnton, nám hned v první kapitole dává důležitou lekci: „*Možná je tedy poselství pohádky toto: držte se dál od psychoanalytiků a všímejte si, jaké prameny používáte.*“ Tato publikace totiž apeluje na selský rozum čtenáře a předkládá mu konkrétní souvislosti (například že v období hladomoru bylo běžné, že splněným přáním v pohádce bylo obyčejné teplé jídlo), které pak lze využít při vlastní tvorbě.

Ztratit se v labyrintu mýtů, legend, pohádek, jejich různých verzí a výkladů, je velmi snadné, a ještě snazší je při sběru materiálu zapomenout na obsah vlastní výpovědi, kvůli které rešerši podnikáme. Když už se v odborném výkladu a analýzách skoro přestáváme orientovat, doporučuji na všechny zapomenout a začít znova od nuly, tentokrát se selským rozumem, prachobyčejnou intuicí a hlavně s vědomím toho, co od nalezeného příběhu chceme, a co jej propojuje s naší vlastní představou.

Daleko subjektivnější, avšak o poznání abstraktnější je *sen*. Na rozdíl od mýtů a pohádek není možné tak snadno definovat jeho původ či okolnosti vzniku. Z psychologického hlediska existuje nepřeberně výkladů. Jednou z možností, jak účel snu vysvětlit, je dívat se na něj jako na vzpomínku na zážitek, se kterým si vědomí není schopno napoprvé poradit. Proto jej přehrává znova a znova v různých reáliích až do chvíle, kdy je možné situaci katalogizovat a uložit do hlubin dlouhodobé paměti. Nemusí ani jít o nijak dramatickou zkušenost, stačí, aby z jakéhokoliv důvodu nezapadala do vzorce obrazů a zkušeností, které jsme zvyklí vnímat. Stačí malý detail, a už je vjem vyhodnocen jako problematický a podrobovaný další analýze. Ke snění dochází nejvíce v tzv. REM<sup>3</sup> fázi spánku, kdy se restartují naše psychologické procesy.

---

2 **DARNTON, Robert.** *Velký masakr koček a další epizody z francouzské kulturní historie*. 1. vydání. Praha : Argo, 2013. 252 s. ISBN 978-80-257-0862-0.

3 REM = rapid eye movement

(Tyto sny bývají velmi živé a typické podivnými sledy událostí.) REM spánek podle vědeckých studií prokazatelně prohlubuje schopnost jedince vidět spojitost tam, kde na první pohled žádná není, a vidět věci a události v širším kontextu. <sup>4</sup>

Sny se zdají bez výjimky každému, jen je nutné vycvičit mysl k tomu, aby si je pamatovala. Existuje bezpočet technik, jedna z nejosvědčenějších je například hned po probuzení ještě klidně pár minut ležet se zavenýma očima a procházet si detaily snu, který jsme viděli. Postupně se tímto způsobem zvýší pružnost, se kterou paměť reaguje na určité motivy, a dokáže se uvolnit natolik, aby dala prostor pro vytanutí celému snu nebo alespoň jeho většiny i v průběhu dne. (Což velmi pravděpodobně souvisí se schopností reagovat na podněty a přiřazovat jim širší význam a souvislosti poté, co strávíme dostatečný čas ve fázi REM spánku. Vždy jde jedno s druhým.)

Obecně lze říci, že všechny tři termíny, pohádka, mýtus i sen, lze označit jako *projevy archetypů*. Archetypy jsou obrazem *kolektivního nevědomí* nebo-li *objektivní psyché*. Podle C. G. Junga se rovina *kolektivního nevědomí* nachází v lidské psychice ještě pod vrstvou *osobního nevědomí*, která se zase nachází pod úrovní *běžného vědomí*. Samotné archetypy jsou pak vrozené vzorce imaginace a citění, které jsou vlastní všem lidem neohledně na kulturu, z níž pochází (což má také za následek, že v různých kulturních prostředích paralelně vznikaly příběhy podobného rázu a s podobnými motivy. Stejně jako se kdysi na dvou místech nezávisle na sobě u živočichů vyvynul orgán oko, coby přirozené vyústění prosté potřeby.) Je důležité chápat, že projev archetypu není to samé, jako archetyp samotný, který je sám o sobě nevyjádřitelný a našemu vědomí nedostupný. Tyto vzorce, pevně zakořeněné v každém člověku, bez ohledu na rasu, vyznání či pohlaví, nám umožňují vnímat základní vztahy jak v příběhu, tak mezi lidmi navzájem. Vyobrazení kostry znamená smrt, vyobrazení dospělé ženy s nemluvnětem těm dvěma automaticky propůjčuje roli matky a jejího dítěte, a tak dále.

Podobnost mezi sny, mýty a pohádkami je neoddiskutovatelná. Vztahem

---

4 Celý článek zabývající se studií je možno nalézt zde: **KAUFMAN, Rachel**. Dreams Make You Smarter, More Creative, Studies Suggest. *National geographic* [online]. 2010-8-17 [cit. 2017-7-9]. Dostupné na world wide web <<http://news.nationalgeographic.com/news/2010/08/100813-sleep-dreams-smarter-health-science-naps-napping-rem/>>

mezi mýty a sny se zabývá profesor Patrick McNamara z bostonské university a svůj výzkum zevrubně popisuje v článku *Myth and Dream*.<sup>5</sup> Oba fenomény podle McNamary spojuje narativní linka zahrnující hrdinnou nebo nadpřirozenou postavu, kterou můžeme a nemusíme být my sami. Tento hlavní charakter interaguje s jinými fantastickými bytostmi v nadpřirozeném prostředí. Narativ dále obsahuje bizarní okolnosti a mnohdy popírá zákony fyziky, pokřivuje čas a prostor. Zápletka vždy graduje, aby došla k rozuzlení. Možné vysvětlení podobnosti mezi sny, mýty a pohádkami je to, že vyrůstají ze stejného kořene, z archetypálního myšlení.

Kromě sledování archetypálních postav a situací lze v pohádkách a snech vysledovat ještě jednu linku, která je pro mě velmi důležitá a tou je zkoumání a konstrukce nových prostorů či světů, které nepodléhají přírodním zákonům tak, jak je známe. Pokřivenost a imaginace mě zajímá nejvíce jako podklad pro můj vlastní vizuální projev, ale podobnou inspiraci lze vysledovat i u jiných autorů, jejichž tvorba je typická snahou o vytvoření iluze neznámé a nové prostorové dimenze, skrze kterou buď vytvářejí satirický obraz světa anebo nastavují zrcadlo jejich vlastnímu nitru.

---

5 McNAMARA, Patric. *Myth and Dream*. *Psychology today* [online]. 2012-2-26 [cit. 2017-7-10]. Dostupné na world wide web <<https://www.psychologytoday.com/blog/dream-catcher/201202/myth-and-dream>>

### 3 na motivy mýtu, na motivy snu

Inspiraci sny a mýty se v této kapitole pokusím rozdělit do několika proudů. Tuto „faktorizaci“ vytvářím na základě toho, jak s sny a mýty vnímám já, a na prvky pro mě důležité se pokusím upozornit i v tvorbě jiných umělců.

#### 1 *postmoderní fotografie, archetyp koré a Oféliin komplex*

Gertruda

Nad potokem se sklání stará vrba,  
rousá si listí v jeho lesklém proudu.  
Tam Ofélie vila věnce z proutí,  
vplétala do nich kopřivy a koukol,  
i orchidej, pro kterou pastýři  
nemají hezké jméno, ale dívky  
jí přezdívací „nebožtíkův prst“.  
Chtěla je rozvěsit co nejvýš na strom.  
Jak po něm lezla, větev pod ní praskla  
a ona i se vší tou krásou spadla  
do potoka. Chvíli jak víla plula  
na polštáři svých šatů. Zpívala si  
útržky písniček, beze strachu,  
jako by voda byla její živel.  
Brzy jí ale šaty nasákly  
a z toho zpěvavého lůžka stáhly  
ubohou dívku ke dnu, a tam v bahně  
našla svou smrt. <sup>6</sup>

Archetypy, tedy pravzory a vztahy, jak k nim, tak mezi nimi mne velmi zajímají v umění, obzvláště je sleduji ve fotografii, kde často dochází ke spojení

---

<sup>6</sup> SHAKESPEARE, William. Hamlet. 4. vydání. Praha : Romeo, 2016. 256 s. ISBN 978-80-86573-53-3.



archetypu *koré*<sup>7</sup> a vody. V naší mytologii a pohádkách je spojení ženy a vody zastoupeno nejčastěji v rusalkách, ty byly v 19. století spojovány s dušemi utonulých děvčat. Na území Polska se vyskytuje cosi podobného – „Topelica“, duše děvčete, které se utopilo z nešťastné lásky a nyní zpěvem láká muže do vody a topí je. Podobné obrazy lze právě nalézt i ve fotografii, ať už je zobrazená topící se „Ofélie“, nebo žena v roli rusalky, či výjev jinak odkazující na ženskou zranitelnost (tehdy se ve fotografii dá vyčíst cosi jako „hodina před“, bilancování před skutečným utonutím. K vodě pak skrze tělo mladé ženy odkazuje její nahota či spojení s květinami.) Celá kompozice odkazuje na zoufalou pomíjivost existence. Utopenec pozbývá fyzického bytí a celá jeho identita je vymazána.

V současné fotografii lze vidět několik přístupů k zobrazení Oféliina komplexu, nicméně nejčastěji se jedná o citaci díla preraphaelity Johna Everetta Millaise.<sup>8</sup> Ofélie, postava ze slavné shakespearovy hry *Hamlet, princ Dánský*, zešílí po smrti otce a odmítnutí milovaného Hamleta. Svůj život ukončí předčasně tak, že se utopí. Tělo potápějící se do temných hlubin vyjadřuje zranitelnost, smrt a efeméru. Obraz topící se Ofélie tedy můžeme vnímat jednak jako projev určitého archetypálního zpodobnění ženství, a smrti či pomíjivosti zároveň. Ale nutno dodat, že právě postmoderní zobrazení může celému výjevu dát ještě další rozměry. Například skrze zobrazení melancholické krásy postindustriálního rozpadu v případě Toma Huntera anebo metaforu uvěznění ženy v domácnosti tak, jako je to u Gregoryho Crewdsona.<sup>9</sup> Fenomén Ofélie se dočkal dokonce výstavy, která byla k vidění v amsterodamském Van Gogh Museu v roce 2008.<sup>10</sup>

Propojení ženskosti, vody a smrti do tvaru jakési „postmoderní Topelice“ je vidět na fotografiích dvou polských autorek, Laury Makabresku a Anny O., jejichž práci aktivně sleduji. Obě ženy kromě stejné národnosti pojí i podobná estetika a motivy, které zobrazují. Fotografky se zaměřují na portrétní a autoportrétní fotografii, avšak tělo většinou zobrazují tak, že je částečně skryto a divák není schopen jeho identifikace. Tento přístup jednak odkazuje

---

7 Koré = Puer aeternus, zkráceně puer; archetyp vyjadřující Božské dítě, pannenskost a adualitu. Nemá svůj protiklad, překračuje hranice mužského a ženského.

8 Obrazová příloha č. 1, John Everett Millais, *Ofélie*

9 K fenoménu postmoderní Ofélie se váže obrazová příloha č. 2, 3 a 4.

10 Více o výstavě se dočteme zde: <<http://www.hfcollection.org/me-ophelia/>>

k moci vodního živlu, skrze který utopenec naprosto přichází o svoji identitu a upadá v zapomnění, ale také se blíží snovému, fragmentárnímu vidění, kdy dokážeme vnímat některé věci do detailu, kdežto jiné téměř ani nezahlédneme.

Fotografka tvořící pod pseudonymem Anna O.<sup>11</sup> se ve své práci soustředí na intimní, melancholicky laděné autoportréty, které se tematicky váží právě k archetypu kóré, či puer aethernal ve vztahu k vodě. Tyto prvky se spojují v představě o Topelici. Přestože ve fotografiích téma Topelice není nijak ilustrováno, je zřetelné ve způsobu, jak se dívčí tělo propadá do temnoty odvraceje při tom tvář. Nemožnost jakkoliv zahlédnout autorčinu tvář opět odkazuje k výkladu, který s sebou nese smrt utopením. Portréty působí jako špička ledovce, a divák musí nutně přemýšlet o tom, co se skrývá pod hladinou.

Laura Makabresku<sup>12</sup> je další polská výtvarnice a fotografka. Podobně jako Anna O. i ona pracuje s archetypem ženy koré, jejíž zpodobnění se nezdá váže k nějaké mýtické postavě. Tyto figury v sobě ale vždy nějakým způsobem zahrnují smrt. Kromě paralely s vodním živlem skrze Ofélii nebo Topelici (kterou lze především nalézt také v tvorbě Anny O.) se Makabresku vyjadřuje k archetypu smrti v různých podobách, mezi nimi i v podobě Banshee. Banshee (také *Bean sí*, *Bean-Sidhe* anebo *Bean Shìth*, v českém přepisu pak *Bánší*) je postavou irské a skotské mytologie a legenda o ní je nemeně zajímavá, než kolem Rusalek a Topedlice. Bývá spojená s duší mrtvé víly nebo zavražděné dívky, a coby zvěstovatelka smrti se projevuje táhlým kvílením a pláčem. V jiných pramenech se můžeme dočíst, že se schopnosti Banshee objevují v rodinách v opakujících se intervalech po několika stech letech. Tato mytická postava se v tvorbě Laury Makabresku projevuje zobrazením mladé dívky ve vztahu s mrtvými tělíčky ptáků či jiných drobných zvířátek nebo ve spojení s vránou (což je jedna z podob Banshee). Dívka v těchto vyobrazeních reprezentuje jednak vládu nad životem a smrtí, ale je i zosobněním melancholie a hlubokého smutku.

Tematikou vody a ženy-koré se budu zabývat v jedné z následujících kapitol MOŘE, která pojednává o konstrukci inscenace na motivy pohádky Hanse Christiana Andersena *Malá mořská víla*.

---

11 Obrazová příloha č. 9, 10, 11 a 12, tvorba Anny O.

12 Obrazová příloha č. 5, 6, 7 a 8, tvorba Laury Makabresku.

Další důležitou linkou hodnou naší pozornosti je metamorfóza, a to objevující se jak ve snu, tak v mýtu. Obzvláště v mýtech je metamorfování ve zvíře docela častým jevem. Poprvé jsem jej zpracovávala ve své bakalářské inscenaci *Drink coffee, ride reindeer*, kde se postavy vlivem čar měnily v soba a vlka, a zase zpět. Proměna obou postav měla triviální význam, po celou dobu se děj točil kolem muže a ženy, muž se snažil získat si ženino srdce, ale jako obyčejnému člověku se mu to stále nedařilo. Vlivem kouzel se ale pak muž proměnil ve vlka a žena v soba, a v tu chvíli se muži podařilo ženu „ulovit“, tedy svést. Zvíře, ve které člověk proměňuje, má tedy většinou podtrhnout a prosadit kýžené vlastnosti, méně často za metamorfózou stojí snaha skrze kletbu potlačit vlastnosti protichůdné. Ani zvíře, jehož podobu na sebe člověk v mýtech bere, není vybráno náhodně. Je zajímavé, že proměna závisí na pohlaví člověka, hlavně v evropské mytologii je to hodě patrné. Muž se tradičně mění v predátora, žena naopak v kořist nebo dokonce rostlinu. Samozřejmě existují i výjimky, zvláště u žen, muži se ale do kořisti nebo rostliny vtělují jen zřídka kdy, akdyž už, tak ještě v chlapeckém věku. Nejběžnější proměna se ovšem týká zvířat, která nějakým zásadním způsobem ztěžují například chov dobytka anebo samotný život. V oblasti obývané Sámy je to vlk, v případě kanadských indiánů se zase jedná o medvěda a na Islandu a v Japonsku mají postavení potměšilého tvora schopného metamorfózy lišky.

Na Islandu jsou lišky velmi obávanými a mnohdy dokonce nenáviděnými tvory. Jde totiž o jediného predátora žijícího v tamní přírodě, který často devastoval chovy domácích zvířat, a tak se nelze divit, že kolem lišek vzniklo spousta legend. Přesto je jim ponechána určitá dávka intelektu. Samotní Islandčané jsou velmi pověřiví, a tak se až do dnes dochovalo několik svědectví o způsobech, jak se před liškami magicky chránit.

Liščí tematikou se při psaní své novely *Syn stínu*<sup>13</sup> inspiroval spisovatel Sjóń. Liška je v jeho příběhu vábnička, která má způsobit smrt pastora Baldura. Příběh začíná v okamžiku, kdy pastor Baldur stopuje ryšavou lišku přes ukrutný nečas i krkolomnou krajinu. Nakonec se mu podaří lišku zastřelit,

<sup>13</sup> Textová příloha č. 1, úryvek z knihy *Syn stínu*; **SJÓÑ**. *Syn stínu*. 1. vydání. Praha : Argo, 2008. 108 s. ISBN 978-80-7203-995-1.

sám ale na čekané zemře. Před smrtí vede dlouhý rozhovor s liškou, která se mu předtím zjeví ve čtyřech různých podobách, a právě na základě tohoto rozhovoru dojde k poznání, že se nejedná o skutečnou lišku, ale jen o její zpodobnění, kterým ve skutečnosti manipuluje pastorův nepřítel, který se do lišky vtělil.

Podobný charakter je liškám připisován i mytologií asijskou, ačkoliv je mnohem propracovanější, a na rozdíl od islandských „děblových schovanek“ se udržel až do současnosti jako svébytná a přirozená součást tamní kultury a nikoliv jako pouhý atavismus.

V japonské mytologii se vyskytuje liščí démon *Kicune* (japonsky 狐).<sup>14</sup> Je popisován jako inteligentní bytost, jejíž schopnosti a moudrost se prohlubují s věkem. Kicune na sebe mohou brát lidskou podobu. Přeměna vyžaduje, aby si liška zakryla hlavu rákosem, velkým listem nebo lebkou. Kicune na sebe obvykle berou podobu krásných žen, mladých dívek nebo starších mužů. Výsledná podoba není omezována ani věkem ani pohlavím lišky, a dokonce na sebe mohou vzít podobu konkrétního člověka. Ve středověkém Japonsku se dokonce věřilo, že kterákoli žena, kterou potkáte samotnou venku, obzvláště za soumraku nebo v noci, může být Kicune.

Téměř stejná role se připisuje liščími démonům i na území Číny a Koreje, jen zde jsou poněkud krutější. Na rozdíl od japonských Kicune jsou zpravidla vůči lidem nepřátelské a někdy jsou popisovány jako démoni, živící se lidským masem. Podle čínské tradice je nejmocnější bílá devíticásá liška, což údajně měla být pravá podoba poslední královny dynastie Šang.

Lišky jsou námětem v umění Asie již po dlouhá staletí, v asijském divadle existuje ustálený tradiční charakter ženy-lišky, a najít je můžeme i v současném umění, nejčastěji v komiksu a animovaném filmu, který, stejně jako divadlo, má určitá (a pro nás do jisté míry exotická) specifika a symboliku, nehledě na způsob interpretace. Jedním z těchto filmů je jihokorejský snímek z roku 2007 *Yobi, the five-tailed fox* (천년여우 여우비)<sup>15</sup> režiséra Séong-gang Lee. Yobi, poté, co její rodinu zabili lovci lišek, žije v lese s mimozemšťany, kteří zde havarovali. Když je jeden z mimozemšťanů unesen do světa lidí, vydává se ho Yobi hledat. Aby ale mohla zůstat člověkem, musí nejdříve ukrást lidskou duši. Příběh je vystavěn na motivy hororové korejské legendy

14 Obrazová příloha č. 13, vyobrazení Kicune

15 Obrazová příloha č. 14, *Yobi, the five tailed fox*

o démonu Gumihō – lišce, která na sebe bere podobu nádherné ženy, aby mohla svést muže a pozřít jeho duši, srdce či játra. Gumihō pronikla i do současné popkultury, například v poměrně úspěšném seriálu sester Hongových *My girlfriend is a nine-tailed fox* (Nae yeojachinguneun gumihō).<sup>16</sup>

Je zajímavé, že na rozdíl od japonské Kicune, která nemusí být nutně útočná, její čínská obdoba Huli Jing je coby zosobnění ženského principu (yin) nucena požírat muže (yang), a jejich korejská sestra Gumihō je nepokrytě zlá. Všechny tři verze liščího démona mají ale v asijské mytologii neoddiskutovatelný sexuální podtext, čímž se také liší od paralely s mytologií evropskou, která se v tomto případě nutně nabízí, a tou jsou vlkodlaci, či lidé ve vlčí podobě. Na rozdíl od liščích démonů démoni vlčí ohrožují všechny lidi, bez ohledu na jejich pohlaví či věk. Pomineme-li stránku sexuality, jsou ženy-lišky z podstaty poněkud sofistikovanější. Liščí démon je totiž opředen aurou dlouhověkosti a moudrosti, je schopen komplikovaných intrik a vypočítavého jednání, kdežto vlčí démon jedná pouze skrze tupou potřebu zabít.

Kromě vlkodlaků se metamorfóza v rámci evropských měřítek týká i jiných zvířat. Mezi takové příběhy patří třeba pohádka *Jeleneček* anebo *Sedmero krkavců*, kdy se sedm chlapců promění v černé opeřence poté, co je prokleje vlastní matka. *Jeleneček* disponuje mnoha variantami a vypráví se na území slovanských národů. Je o dvou sourozencích, zpravidla bratrovi a sestře, kteří utečou od zlých rodičů, ale po cestě se nešťastnou náhodou jeden z nich změní v jelínka. Druhý sourozenec musí překonat sourozencovu nově nabytší plachost a přivábit je zpět mezi lidi. Jako předlohu pro divadelní inscenaci jej zvolila Ellen Jerstad, která na motivy jedné z podob *Jelenečka* nazkoušela loutkovou pohádku *Alyona og bror Ivan*.<sup>17</sup>

Proměna ve zvíře je docela běžným jevem i ve snech. Ačkoliv neexistuje relevantní výklad tohoto fenoménu, jeho projevy stále můžeme pozorovat v umění. Sen sám osobě je velmi efemérní záležitost, a tak musíme vynaložit jisté úsilí, abychom mohli konkrétní výjev označit jako inspiraci snem o spojení člověka a zvířete.

V kapitole *VLCI/WOLVES* bych chtěla čtenáři přiblížit mojí osobní zkušenost, kdy jsem své vlastní sny o vlčích zpracovávala do divadelního tvaru. Metamorfózu jsem se tehdy, sice nijak doslovně, snažila vpravit i do inscenace.

---

16 Obrazová příloha č. 15, *My girlfriend is a nine-tailed fox*

17 Obrazová příloha č. 16, *Alyona og bror Ivan*

Deníková tvorba dle mého názoru cvičí okamžitou paměť a napomáhá lepšímu zapamatování jednotlivých snů. Zaznamenané sny se navíc neztratí, a zůstávají na papíře dávno poté, co byly třeba i zapomenuty.

Tvorba deníkových záznamů, prolínajících zkušenost z oblasti bdění i snění, je mnohdy velmi zajímavá, a dráždivá právě proto, že neexistuje jediný stoprocentně relevantní výklad kromě toho, který mu dáme my sami. Výstupem je navíc téměř vždy velmi zajímavý artefakt. Objekt totiž vzniká jako otisk něčeho velmi osobního, úzce spjatého s autorem, a tudíž má často velký duševní přesah.

Všední život prokládaný obrazy snového světa nalezneme i v estetice finské fotografky Marji Pirilä. Pirilä od roku 1996 instanzně pracuje s kamerou obscurou a diapozitivy; skrze ně propojuje interiér a exteriér a zachycuje vrstvené obrazy coby jakousi osobní snovou krajinu. Nutno podotknout, že některé její fotografie se pohybují až na hranici kýče, ale najdou se i takové, kde má vrstvení krajin a objektů jasný a čistý výsledek.<sup>18</sup>

Jednou z umělkyně soustředících se převážně na deníkovou tvorbu je grafička Tereza Lochmannová (\*1990 v Praze).<sup>19</sup> Kromě grafických technik se věnuje i kresbě. Její tvorba má převážně charakter jakéhosi surrealistického deníku. Lochmannová komponuje události všedního života současné Paříže s vlastní imaginací a vytváří tak výtvarně i lidsky syrové situace, obsahující bizarní nelogičnost. Zajímavá protichůdnost je podpořena i v technické stránce jejího projevu – Lochmannová vytváří precizní grafickou technikou obrazy ohromných rozměrů, některé její tisky jsou velké až několik metrů čtverečních.

Tereza Lochmannová v současné době žije a pracuje v Paříži, kde jí do jisté míry drží fascinace africkou čtvrtí Goutte d'Or, jejíž pestrý kolorit je otevřen tomu, aby jej prokládala vlastní fantazií.

---

18 Obrazová příloha č. 17, 18 a 19, tvorba Marji Pirilä

19 Obrazová příloha č. 20, 21, 22 a 23, tvorba Terezy Lochmannové.

Autorské knihy na pomezí deníku a artefaktu vytváří britská autorka Cathy Cullis v rámci série *The tiny books*.<sup>20</sup> Miniaturní autorské knihy spojují koláž a malbu; vycházejí z estetiky středověkého zobrazování, která je ale postupně pokřívována autorčinými zásahy štětcem nebo výšivkou. Výstup je v určitém smyslu velmi podobný deníkové tvorbě Terezy Lochmannové. Obě ženy nám dávají nahlédnout do té nejintimnější krajiny své mysli.

Opustíme-li pole kresby a knižní vazby a začneme-li inspiraci sny hledat například v divadle, setkáváme se s dost výraznou překážkou. U divadla bude deník či sen vždy jen inspirací, nikoliv výstupem, a je tedy coby zdroj pro diváka hůře k nalezení. Nicméně tvorba propojující sen a divadlo existuje! Za jeden z důkazů pokládám inscenaci *Mad cup of tea*<sup>21</sup> divadelního uskupení Krepisko. *Mad cup of tea* se odehrává na vzdáleném a opuštěném místě, kde věci nefungují tak, jak jsme zvyklí jinde. Ocitáme se na bizarním čajovém dýchánku, plném absurdních zvrátů, kde jsou pojmy jako „prostor“ a „bezpečí“ převráceny na hlavu. Premiéra inscenace proběhla v roce 2005.

S velmi podobnou atmosférou pracovala i inscenace režisérského tandemu SkuTr *Understand*,<sup>22</sup> ačkoliv je zde kromě jiného i poměrně jasně zobrazena konotace s pohádkami H. CH. Andersena. Co ale obě inscenace spojuje se snem je vnímání a zobrazování reality jakoby dětskýma očima, nezátíženými příliš ještě kauzalitou. Obě inscenace přeskakují zdánlivě neorganizovaně z jednoho tématu na druhé, jednotlivé činnosti nedávají smysl, a přesto se v obou případech jedná o soudržný celek.

Jak jsem již psala, zpracovávání snu může vyústit v tvorbu artefaktů s výrazným duševním přesahem, což je obzvlášť v divadle velmi výhodné. Prvek scénografie spojený takto silným poutem s jeho autorem má na jevišti daleko větší váhu a opodstatnění.

---

20 Obrazová příloha č. 24, 25 a 26 Cathy Cullis, *The Tiny Books*

21 Obrazová příloha č. 27 a 28, Krepisko, *Mad cup of tea*

22 Obrazová příloha č. 29 a 30, SkuTr, *Understand*

#### 4 mýty, pohádky a sny v mé vlastní tvorbě

V předchozí kapitole jsem se snažila popsat, co mě na projevech mýtů, pohádek a snů zajímá, a pokusila jsem se to ukázat na příkladech tvorby umělců, které s ohledem na mé vlastní zaměření sleduji. Nyní bych chtěla svou zkušenost popsat blíže a podrobněji a dát tak čtenáři určitý vhled do podhoubí mé práce.

Blíže k mýtům a pohádkám jsem se poprvé dostala ve třetím ročníku bakalářského studia, kdy jsem zpracovávala legendy Sámů do divadelního tvaru *Drink coffee, ride reindeer*. Tehdy jsem prošla spousty informačních zdrojů, od záznamů orální tradice Sámů přes naučnou a populárně naučnou literaturu věnující se severským národům, až po současnou literaturu severských autorů čerpající z jejich vlastních tradic. V rešerši jsem pokračovala i po skončení projektu, neboť mě velmi zaujala jak stavba mýtů předávaných po staletí pouze orálně, tak i nějaké příběhy, které jsem kvůli *Drink coffee, ride reindeer* sesbírala, ale do dramaturgie už jsem je nezařadila. Rozšířila jsem pole zájmu a kromě oblasti severní Skandinávie a Ruska (Sámové) jsem začala pátrat i po mýtech Islandu, kanadských Indiánů a Inuitů z Grónska. Snažila jsem se čerpat i z jiných zdrojů, než je mytologie severní Evropy a Ameriky, ale i vzhledem k tomu, že mi nevyhovoval jejich temporytmus, a také proto, že jsem velmi zatížená na krajinu Skandinávie a Islandu, jejíž podoba se mi v kombinaci s příběhy okamžitě přetavuje do dramatického tvaru, nedařilo se mi nikdy příběhy jiného původu přetavit v divadelní tvar, a proto se o nich zde více zmiňovat nebudu. Severská mytologie a literatura se ale stala mým velkým koníčkem a dá se říct, že se ze mě stal svým způsobem její sběratel. Kromě mýtů a legend nadále čerpám i z beletrie severských autorů jako je Maria Peura, Sján nebo Jón Kalman Stefansson, ale i z pohádek H. CH. Andersena anebo ze svazku norských lidových



pohádek přeložených do angličtiny.

Ruku v ruce s novým zápallem pro severskou mytologii šla i snaha prozkoumat (alespoň povrchně) podhoubí mýtických příběhů a historického kontextu. Kromě literatury mi určitý vhled do mýtů a rituálů hlavně střední evropy zajistil seminář Mgr. Martiny Musilové, Ph.D. *Svátek, rituál a teatralita*, který jsem navštívila v akademickém roce 2015/2016. Seminář byl celkově skvěle strukturován – kromě doporučení ohromného množství literatury zabývající se touto problematikou, kterou jsem hladově hltala, jsem se zde naučila i určitému způsobu v přičinnosti hledat logickou návaznost, která předcházela vytvoření konkrétního mýtu nebo rituálu.

Nad sny jsem začala v kontextu divadla uvažovat ještě dříve, a to během druhého ročníku studia bakalářského programu DAMU během seminářů s doc. Mgr. Pavlem Kalfusem. Pavel Kalfus nás vedl po dobu zimního semestru. Měly jsme za úkol zaznamenávat sny, vytvářet automatické texty a z nich pak vytvořit návrh dramatického konceptu. Výsledek, který jsem tehdy předložila, byl žalostný, nicméně automatický text a záznam snů jsem neopustila, a začala jsem cvičit mysl tak, abych si sny pamatovala více a více. Tehdy jsem ještě nevěděla, že mezi mýty a sny existuje relevantní spojitost uznávaná jak na poli psychologie, tak mezi antropology. Oboje jsem poprvé propojila při tvorbě inscenace *VLCI/WOLVES*, o té ale budu psát podrobněji v následující kapitole. Nicméně právě tehdy mě syntéza mýtu a snu začala zajímat, a začala jsem se jí vědomě věnovat.

Ačkoliv se své rešerše vždy snažím podložit relevantními fakty, nakonec při tvorbě vycházím z osobního výkladu, či vztahu, který ke konkrétnímu příběhu mám. To je pro mě velmi důležité, takže, i když vím, že z vědeckého hlediska je mé jednání značně neprofesionální, nikdy nedojdu k tomu, že bych se držela historických, antropologických či psychologických faktů a výzkumů se cítím provinile.... Syntézu mýtu a snu v tvůrčím procesu zjednodušuji spíše soubor několika konkrétních

prvků, které se snažím ve tvaru udržet a na použité materiály se skrze ně odkazuji, spíše než že bych je skutečně citovala. I když se tím možná zpronevěřuji historii i psychologii zároveň, myslím, že tak zprostředkovávám intimní vhled do světa mé imaginace, a o to mi jde v divadle především.

Narativ typický pro severskou mytologii je podle mého názoru velmi podobný narativu, který obsahují mé sny, proto je pro mě poměrně přirozené tyto složky v tvorbě kombinovat. Pokud bych měla vytvořit nějakou charakteristiku platnou pro oboje, mohu říci, že často jde o jednoduchý příběh, velmi obrazový (a spíše obrazový než mající nějaký výrazný dramatický oblouk) a často bez pointy. Obsahuje zvraty, které mohu zpětně označit jako podivné a mnohdy ne úplně logické, nicméně v tu chvíli mi dávají naprostý smysl. Do své vlastní tvorby se snažím promítnout právě tuto charakteristiku.

## 5 VLCI/WOLVES

### 1 sběr materiálu

Zpočátku měli být *VLCI/WOLVES* pouhé navazování na mou předchozí inscenaci *Drink coffe, ride reindeer*. Po zhotovení scénáře k *Drink coffee...* jsem chtěla více rozpracovat téma souboje vlků a lidí, kterého jsem se v *Drink coffee, ride reindeer* jen lehce dotkla.<sup>23</sup> Ale ačkoliv jsem vycházela z předpokladu, že sámské legendy o vlcích stojí za další rozpracování, nekomponovala jsem podle nich dějovou/příběhovou linku. Zpočátku jsem spíše zaznamenávala obrazy a výjevy na motivy těchto příběhů, které mnohdy zdánlivě ani s původním příběhem nesouvisely.<sup>24</sup> Začala jsem vytvářet volné asociace na vlčí téma: volnost, běh, lov, pach, tma a tak dále. A to, že jsem o vlcích přemýšlela prakticky bez přestání, pravděpodobně způsobilo, že se mi začali objevovat i ve snech. Tehdy bylo rozhodnuto. Začala jsem sny dle svého zvyku zaznamenávat a sbírat, a aniž bych cokoli hledala, nacházela jsem styčné body mezi mýty a sny, na kterých jsem začala stavět. Zde je výběr ze snů o vlcích:

- první vlčí sen -

*Šedej svalnatej vlk mi ukazuje cestu lesem v říjnu. Zetlelé listí se mu lepí na nohy, jak zlehka klusá, a jen málokdy se ohlédne, to jen aby měl jistotu, že mu jsem v patách. Tehdy cítím na kůži ulpívat vlahou podzimní mlhu a mrholení a v plicích ostrý vzduch a vůni uhnílé trávy. Vzduch má fialově zlatou barvu a nese s sebou jen šum trávy a stromů a lehké kroky, moje a ty vlčí.*

Tento sen jsem dokázala několikrát přivolat zpět v různě proměněných krajinách a zkoumala jsem hlouběji pocity, které vyvolává, a detaily, kterých jsem si na poprvé nevšimla. Postupně jsem si dokázala vytvořit „mapu“ této imaginární krajiny, věděla jsem přesně rozlohu lesa, druhy stromů, které

---

23 Textová příloha č. 1, jedna ze sámských legend o vlcích, *Lidé ve vlčí podobě*

24 Obrazová příloha č. 31, historicky první skica k budoucí inscenaci o vlcích

v něm rostly. Zaznamenávala jsem i bizarní odchylky od reality, například že na rozdíl od skutečného lesa v tomto lese jsme já a vlk byli jediní živí tvorové, že v této krajině, ve které věčně vládli přelom října a listopadu, občas kvetly jarní květiny, že i přes chlad vzduchu a mrhnutí necítím lezavo ani zimu. Viděla jsem jiskřící vzduch a přišla jsem na místo, kde byla uprostřed lesa vana připravená ke koupeli.

Následovaly další vlčí sny.<sup>25</sup> Nakonec jsem do deníku zaznamenala poměrně rozsáhlý soubor. Mnohé z nich byly sice jen variace na sny předchozí, ale i tak jsem je zapsala. Po určité době se mi vlčí sny zdát přestaly a já jsem se začala probírat deníkem, který jsem si vedla. Našla jsem tři vlky, kteří se ve snech objevovali opakovaně (nejen že vypadali podobně, jako v předchozím snu, prostě se vraceli). První byl světle šedý dominantní samec, druhá bílá huňatá submisivní samice a třetí zrzavá, štíhlá samice nejasného postavení. Šedý alfa samec občas tvořil pár s jednou ze samic.

Ačkoliv vše z počátku nasvědčovalo tomu, že sny a určitá fascinace severskou mytologií budou jediná (a poněkud nedostačující) motivace k vytvoření inscenace, již během prvních měsíců sběru materiálu jsem dostala příležitost zakomponovat do budoucího tvaru i velmi aktuální paralelu: v létě roku 2014 se do českých lesů se po více než 100 letech začali vracet vlci.<sup>26</sup>

Okamžitě jsem se rozjela...rozjela jsem se nejdříve do Tupadel (kde lze krom jiného shlédnout obrovské pískovcové sochy Václava Levého) a posléze do Doks, abych v tamních lesích nasála atmosféru místa, kde toho času žila první vlčí smečka, které se podařilo vrhnout v Čechách mladé. Z Doks jsem vyrazila do oblasti Břehyně – Pecopala, jedné z prvních přírodních rezervací v Čechách, kde jsem strávila noc. Výzkum přímo v terénu mě dovedl k tomu, abych se kromě vizuální složky zamyslela i nad ostatními smysly, jako je chuť, sluch a hlavně čich.<sup>27</sup> A po návratu jsem vskutku začala nad budoucí inscenací *VLCI/WOLVES* uvažovat jako nad čistě pachovou performancí.

25 Textová příloha č. 5, další vlčí sny, osobní záznamy

26 Články o návratu vlků do českých lesů: **SEDLÁČKOVÁ, Veronika**. Do Čech se po sto letech vrací vlci. Jednoho zachytila fotopast u Doks. *iRozhlas* [online]. 2014-4-7 [cit. 2017-7-16]. Dostupné na world wide web <<https://www.irozhlas.cz/node/5923383>>

**ŠIPOŠOVÁ, Lenka**. Jediná vlčí smečka, která má mladé, žije pod Bezdězem. *Český Rozhlas* [online]. 2014-9-17 [cit. 2017-7-16]. Dostupné na world wide web <[http://www.rozhlas.cz/sever/expres/\\_zprava/1397053](http://www.rozhlas.cz/sever/expres/_zprava/1397053)>

27 Obrazová příloha č. 32, skica pachů

Ačkoliv jsem čichovou složku v inscenaci nepoužila, byl pro mne její výzkum velmi přínosný a schovávám si jej do budoucna. Postupovala jsem takto: do vyvařených petriho misek jsem sbírala rozličné substance, se kterými se může střetnout vlk ve svém teritoriu, a proti nim jsem postavila substance, se kterými se ve svém „teritoriu“ setkávám já. Následující tabulka schematicky zobrazuje, s jakými substancemi jsem pracovala.

<b>VLČÍ VŮŇĚ</b>	<b>MOJE VŮŇĚ</b>
mokrý hlína	použité povlečení
voda z louže	voda z kohoutku
voda z potoka	soda nasáklá pachem lednice
srnčí bobky	ponožky z túry
krev	použitý tampón
psí (rádoby vlčí) moč	tuhý deodorant

Substance jsem vybírala tak, aby hrubě odpovídaly průběhu dne, od toho, co člověk/vlk cítí jako první, a pokračovala jsem až k pomyslnému večeru. V rámci experimentu jsem se snažila brát v potaz několikanásobně citlivější čich vlka, a aby se z „vlčích“ substancí uvolňovalo silnější aroma, zahřívala jsem je na 40°C. Moje představa o vznikajícím tvaru zahrnovala instalaci těchto pachů doplněnou o prostorový zvuk, to vše v pološeru nebo za nějak omezené viditelnosti.

Od experimentování s pachy jsem ale odstoupila, čistě z toho důvodu, že jsem chtěla dát dohromady inscenaci pro větší počet diváků.

Vrátila jsem se tedy k původnímu záměru, nicméně jsem chtěla nějakým způsobem zahrnout i téma revitalizace českých lesů, a tak jsem urputně přemýšlela nad paralelou k severským mýtům o vlčích. Došla jsem k tomu, že jediným „mýtem“ natolik signifikantním v naší kultuře, aby mohl obstát jako oslí můstek mezi mou imaginací a současnou situací v českých lesích, je pohádka O červené karkulce. Tomuto příběhu se mimochodem podrobně věnuje již zmíněný Richard Darnton v knize zabývající se historií a výkladem pohádkových příběhů *Velký masakr koček a další epizody z francouzské*

*kulturní historie.*<sup>28</sup> Poukazuje na to, že po celou tu dobu, kdy je příběh vyprávěn, se mu podařilo nasbírat spoustu přívlastků, které v původní verzi obsaženy nebyly, a tím i spoustu de facto nepodložených výkladů ohledně vzniku verze původní. Ve své inscenaci jsem se ale nechtěla zabírat příliš historií, a tudíž jsem pracovala s pohádkou tak, jak jí známe nyní.

---

28 **DARNTON, Robert.** Velký masakr koček a další epizody z francouzské kulturní historie. 1. vydání. Praha : Argo, 2013. 252 s. ISBN 978-80-257-0862-0.

Jak jsem již předeslala, nesoustředila jsem se na *Červenou karkulku* hned, nicméně vztah lidí a vlků mě na konceptu zajímal od začátku, je taky obsažen ve všech mýtech, ze kterých jsem vycházela původně, a tak bylo jeho zpracovávání nabíledni. V tomto směru mi byla velice přínosná publikace Garryho Marvina *Wolf*.<sup>29</sup> Jedná se o průřez historií soužití lidí a vlků, souhrn toho, jak byli vlci v průběhu věků vnímáni, jakým způsobem se lidé k vlčím smečkám stavěli a jak se tento postoj měnil podle rozdílného vnímání odlišných kultur i postupem doby. Podle této publikace jsem začala stavět dramaturgii příběhu, zobrazujícího soupeření lidí a vlků, nebo spíš boj lidí proti vlkům. Kniha totiž neuvěřitelně barvitě popisuje krvavé hony, jež evropská kultura na vlky pořádala, a to jak na území Evropy, tak v Americe. Začal vznikat divadelní tvar,<sup>30</sup> ve kterém byl vlk nejprve vykreslen (pomocí paralely s laponskými mýty) jako predátor, chladnokrevný zabiják lidí, ale později se role obrátila a divák mohl být svědkem výčtu mnoha způsobů, jak vlka nejen ulovit, ale i umučit. (Obzvlášť mě fascinovaly důmyslné vlčí pasti, trávení vlků strychninem anebo profesní odvětví „vlkobijce“, který s vlčími pozůstatky obcházel nejbližší vesnice a nechával si proplatit určitá procenta ze škod, které by vlk býval spáchal na majetku vesničanů bez lovcova přičinění.) Vlk se tak dostával z pozice démonizované bestie do pozice ustrašené šelmy, která si nemůže být jista dnem ani hodinou, než zmizí úplně. Nakonec po vlčích nezbylo nic, než prázdné místo, které jen trošku zaplnil stud lidí, kteří věděli, že válku s vlky vyhráli nečestně, a proto vlky začnou přivolávat zpět. Takový byl jeden z prvních storyboardů, ale příběh se mi pořád zdál velmi abstraktní a nekonkrétní, a tak jsem hledala nějaký leitmotiv, se kterým bych postupně vytlačování vlků z okolí lidských usedlostí mohla provázat. Potřebovala jsem vlastně proplést tři dějové linky: a) sny o vlčích, které jsem stále odmítala vypustit, b) vztah lidí k vlkům a c) způsob, jakým vlk vnímá své teritorium. Abych se dokázala pohnout z mrtvého bodu, zkoušela jsem přijít na definici toho, co pro mě tato tři zobrazení znamenají a zformulovala jsem ji

---

29 **MARVIN, Garry.** *Wolf*. 1. vydání. London : Reaktion Books Ltd., 2012. 199 s. ISBN 978-1-86189-879-1.

30 Obrazová příloha č. 33 a 34, vlčí skicy

následovně: sny o vlčích pro mě znamenaly právě ten stud a lítost nad nepřítomností vlků v reálném životě, vědomí, že se lidstvo dopustilo něčeho, co nepůjde jen tak lehce napravit. Ve vlčím vnímání teritoria jsem viděla pudovost a svobodu. Poté, co se mi podařilo pojmenovat dvě z linek, rozlousknout oříšek té třetí už nebyl takový problém, jako na začátku. Bylo to jasné: pokud sny mají být vyústěním příběhu, pak nezbyvá, než postavit abstraktní vyobrazení svobody do kontrastu s naprosto konkrétním obrazem strachu, a tím se mi stala *Červená karkulka*, a to hned v několika svých verzích. První z verzí příběhu byla hned jedna z původních, kdy vlk Červenou karkulku bez skrupulí sežere a ani se moc nenamáhá navázat s ní užší kontakt. V druhé verzi pohádky už Karkulka nad vlkem vyhrála. Nakonec se postava Karkulky prolne s výpovědí mých snů, nepřítomnost vlků jí trápí a cítí, že bez nich není celistvá.

Rozdíly jednotlivých příbězích jsou velmi patrné, hlavně v poměru sil mezi Karkulkou a vlkem, potažmo lesem. Čím je příběh starší, tím je Karkulka slabší a v porovnání s lesem nepatrnější. S pozdějšími úpravami příběhu se Karkulčiny šance na vítězství v souboji s lesem a vlkem rapidně zvyšují, přestože se nikdy do příběhu nezapojuje úplně aktivně. Úměrně s tím, jak sílí Karkulka, upadá postava vlka. Ten je na počátku opředen auroou abstraktní hrůzy. Později ale nabírá konkrétních tvarů, je čím dál „lidštější“, a tím ztrácí na hrůzostrašnosti, neboť člověk se vždy nejvíce bojí toho, co je mu skryto. „Růst“ Karkulky jsem vyjádřila v její postupné proměně. Nejprve byla karkulkou malá panenka, neživý předmět. Pak jí byl hereččin prst, malý, ale již živý. Nakonec se jí stala herečka sama.

Finální storyboard k celé inscenaci jsem popravdě načrtla najednou během několika hodin insomnie, kdy mi najednou došly souvislosti, které jsem dřív neviděla. Rozvinula jsem mýtus Karkulky a vytvořila jsem, dá se říci, její novou verzi. Tehdy vzniklo vše od scénáře, přes kostýmy, až po plakát. Určité detaily byly sice ještě později podrobeny drobným kosmetickým úpravám, ale celek jako takový byl hotov.



Scénografie k inscenaci se skládala z plexisklového „akvária“, podsvíceného LED-pásky a naplněného hlínou, a ze „stromů“, které ale tvarem odpovídaly spíše mým kresbám, než skutečným stromům. Většina z nich byly jen hole bez větví, jen málo z nich se skutečně „větvilo“, nicméně zachovávaly si organickou strukturu tím, že na nich buď ulpívaly rozeznatelné zbytky kůry, nebo sice kůru neměly, ale tehdy se vyznačovaly výraznou kresbou. Efekt snové a nepřirozené krajiny každopádně podtrhávalo to, že šlo o *stromové zombies*, zjevně mrtvé, avšak k životu znovu uměle přivedené haluze, podpírané drobnými kovovými nožkami. Lesu dominoval jeden větší strom bez kůry, který „vyrůstal“ přímo z akvária. Tvar akvária měl podobu nepravidelného podlouhlého pětiúhelníku s dřevěnou podsadou a plexisklovými stěnami. Akvárium mělo vlastně zobrazovat jakýsi nedotknutelný mikrosvět, něco jako je mateřský „strom Kodamů“ v Miyazakiho *Princezně Mononoke*,<sup>31</sup> lůno přírody, do kterého se na konci uchýlí postava Karkulky hledající opět rovnováhu.

Snažila jsem se, aby estetika, kterou jsem zvolila, vycházela z určité protichůdnosti, a tak jsem proti sobě stavěla organické tvary a prefabrikát, větve stromů na jedné straně a větve kovových nožiček na druhé straně, zkroucené organické tvary proti hladkému plexisklu a chladnému světlu LED-diod. Podobnou protichůdnost jsem se snažila vpravit i do kostýmů. Kostýmy pro Karkulku, jednoho z Lovců a větší část kostýmu Vlka vznikly najednou v rámci jedné kresby.<sup>32</sup> Kostýmy Vlčice, druhého Lovce a Lesa vznikaly až později podle prvních tří. (Možná by bylo dobré podotknout, že jsem kostýmy nekreslila s myšlenkou na to, že se jedná právě o kostýmy. Spíš jsem zaznamenávala svojí představu o postavách v inscenaci jako celek.)

31 Obrazová příloha č. 35, scéna z filmu *Princezna Mononoke*, Hayao Miyazaki

32 Obrazová příloha č. 36 a 37, kresba s kostýmy

Kostýmy lovců se skládaly z košile a prošívané vesty s funkčními kapsami, do kterých přesně pasovaly jejich rekvizity. Dále měli pokrývku hlavy, rukavice a masku. Chtěla jsem totiž, aby měli zakrytý každý kousek holé kůže, někdy dokonce ve vrstvách, jako znak toho, že jsou izolováni od přírody. Oproti tomu vlčí kostýmy byly velmi sporé. Střihově jsem vycházela z oblečení běžců, ale materiál jsem zvolila opět kontrastní – koženku. Chtěla jsem, aby alespoň nějaký prvek vlčího kostýmu naznačoval, že se jedná o šelmy, a tak byla jeho součástí sportovní obuv potažená kožešinou a pracovní rukavice s plechovými drápy. Tyto rukavice jsem plánovala využít i jako znak vlčích tlam.<sup>33</sup> Kostým Karkulky byl oproti Lovcům a Vlčům velmi ilustrativní – červené dívčí šaty s bílou spodní košílkou a bílými punčoškami. Ovšem dobré dvě třetiny inscenace byl tento signifikantní červeno-bílý kostým schován pod vrstvou jiného kostýmu, který měl zobrazovat Les. (Les byl zprvu animátorem loutkové Karkulky, později však slábnul a na jeho úkor Karkulka sílila. Obě postavy tedy ztvárnila Anežka Kalivodová a v průběhu inscenace metamorfovala z abstraktního pojmu „ducha lesa“ do podoby naprosto konkrétní Karkulky.) Kostým Lesa tvořila pevná tmavozelená pláštěnka a maska z větví. Výsledný efekt byl skvělý, mezi stromy v akváriu seděla neforemná postava bez tváře, ale s lidskýma rukama.<sup>34</sup> Při následné proměně v Karkulku naopak odhalila svou „pravou podobu“, lidské ruce ale zakryla červenými koženými rukavicemi.

Kromě již zmíněných vlčích tlam z rukavic, které při troše dobré vůle můžeme nazvat loutkami, se objevily v inscenaci ještě dvě podoby loutkové Karkulky. První z nich, malinká sběratelská panenka ze 40. let měla šatičky z lesklého staniolu, a měla budit dojem pralinky z bonboniéry. Druhá Karkulka už byla daleko abstraktnější, jednalo se o rtěnkou nabarvený Anežčin ukazovák, který se objevil ve stejné scéně, jako vlčí tlamy.

---

33 Obrazová příloha č. 38 a 39, loutky z rukavic

34 Obrazová příloha č. 40 a 41, Les, kresba a fotografie

Podoba celého vizuálu vznikla ve velmi krátkém období mohutné inspirace, a proto věřím, že výsledek drží pohromadě minimálně scénograficky. Výběr z přípravných kreseb je v obrazové příloze.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Obrazová příloha č. 42-46, výběr z bloku k inscenaci VLCI/WOLVES

Sestavila jsem tvůrčí tým, skládající se z Dominika Migače, Lumíry Přichystalové a Anežky Kalivodové. S Dominikem a Anežkou jsem pracovala už dříve na *Drink coffee, ride reindeer*, takže jsem věděla, že se s nimi bude dobře pracovat a že jim mohu důvěřovat. Anežka navíc coby absolventka konzervatoře Duncan Centre figurovala v týmu nejen jako herečka, ale taky jako pohybová spolupráce.

Z hotového storyboardu vycházelo šest postav: dva Vlci, dva Lovci, Karkulka (v několika stádiích) a Les. Charakter Lesa původně vznikl jako manipulátor první Karkulky, ale vyvinul se a získal větší prostor. Každopádně od začátku bylo jasné, že herci budou muset ztvárnit více než jednu roli, a proto jsem nakonec výběr rolí postavila v kontrastu proti sobě: Vlci proti Lovcům a Karkulka proti Lesu, s tím že vždy, když jeden z dvojice sílí, druhý slábne, a naopak. Do rolí Lovců a Vlků jsem obsadila Dominika a Lumíru, Anežka měla hrát Karkulku a Les.

Postavy Karkulky a Lesa už od začátku splývaly v jednu, neboť, jak jsem již psala, postava lesa měla být „jen“ manipulátorem první loutkové Karkulky. V původním storyboardu byl Les nehybný až do okamžiku, než se objeví Karkulka, ale v průběhu zkoušení jsme přišli na to, že daleko lépe vypadá, reaguje-li Les hned od začátku na přítomnost Vlků a Lovců. A tak se u postavy, která měla skoro až do poloviny představení být spíše prvkem scénografie, objevila další rovina, se kterou bylo možné pracovat a která nám navíc usnadnila fázování. Nechtěla jsem, aby se Vlci a Lovci objevovali současně a aby k poměřování sil docházelo tête-à-tête, spíš jsem měla představu, že Vlci postupně vymizí. Tím jsme ale stáli před problémem: mezi scénami s Vlky a Lovci musela být prodleva dostatečně dlouhá na to, aby si herci stihli vyměnit poměrně komplikovaný kostým. Právě tehdy jsme mohli využít potenciál Lesa, blíže jej rozvinout jako samostatnou postavu a ukázat jeho vztah k prostoru, ve kterém se nalézá. Tento vztah, mateřskou a pečující lásku, Anežka ztvárnila v tanečních intermezzech, nicméně i sem pronikl protiklad. Anežka si vytvořila velmi elegantní choreografii s využitím prvků klasického baletu, nicméně

tančila v pláštěnce a s maskou z větví, což výsledný dojem značně ovlivnilo (a mimo jiné uchránilo od patosu).

Zkoušení vlastně začalo hledáním těch správných pohybů pro Vlky. Trochu jsem se bránila tomu, aby se pohybovali po všech čtyřech, ale něco zvířecího v nich být muselo. Zkoušeli jsme ve velkém tanečním sále, abychom se mohli vidět i v zrcadlech, a několik dní jsme střídavě lezli po čtyřech, popobíhali a poskakovali, až jsme z několika různých fragmentů postavili konkrétní typ chůze. Nakonec se ale celé hledání ukázalo jako slepá ulička a nepřírozenou odpruženou chůzi nahradil joggingový běh. Vlci vstoupili na scénu jako první a představili se vlastně velmi civilizovaně. Určitou šelmovitost projeví až ve chvíli, kdy se začali v rámci milostné předehry očichávat, a pak tehdy, když spolu svedli tvrdý souboj o kořist.

Lovce jsme museli opět proti Vlkům postavit do kontrastu. Tím, že součástí jejich kostýmů byly masky, se do scén s Lovci poměrně přirozeně vloudila vedle herce ke grotesce groteska, a tak se stali odlehčujícím prvkem. Nebylo jiné cesty, protože masky herců se zevnitř dechem zapařovaly a nebylo přes ně vidět. Ale já jsem se jich za žádnou cenu nechtěla vzdát. Museli jsme tedy přijmout fakt, že Lovci občas do něčeho nabourají anebo srazí nějaké stromky. Jejich komičnost to ještě posílilo. Vyvrcholením jejich komického výstupu bylo setkání s Karkulkou. Poté, co Karkulka v taneční scéně s vlčími tlamami přemohla Vlky tím, že jim ostříhala plechové drápy/zuby, změnil les charakter z temného a strašidelného hvozdu na prosluněnou mýtinu, kde zpívají ptáci. Na tomto místě Karkulka připravila Lovcům pohoštění. Následně tu ale došlo ke střetu dvou světů, Karkulka nedokázala přemoci své rozčarování z hlouposti obou Lovců a po drobné potyčce Lovci odešli a nechali Karkulku samotnou uprostřed zničeného lesa. Opuštěná Karkulka se navrací do lůna lesa a do tmy vypráví první z mých vlčích snů. Tímto obrazem inscenace končí.<sup>36</sup>

Snovost, která mi byla jedním z prvních impulzů, jsem se snažila v konceptu udržet, i když ne doslovně. Obsáhla jí z velké části výtvarná složka, mnou vytvořená krajina najevišti velmi připomínala krajině mých snů, a obsahovala i značné množství stejných prvků: vlhkou hlínu živo mrtvé stromy

---

<sup>36</sup> Multimediální příloha č. 1, záznam představení *VLCI/WOLVES* z uvedení 3. 6. 2016 v divadle Disk

anebo odkaz na vanu uprostřed lesa. Co se týče hereckých akcí, je tato snovost přítomná například v postupné proměně Karkulky, jejíž poslední vývojovou fází spojují se svojí osobou přítomnou v mých snech. Také je v jednání vlků, které se pohybuje na pomezí šelmy a člověka.

Inscenace měla premiéru v Hradci Králové v divadle Drak a poté se hrála v létě v Praze na Lodi tajemství. Dění proběhla v rámci letního Procesu 2015/2016 v Disku a až tam jsme se dostali k tomu, abychom VLKY podrobili konstruktivní kritice s pedagogy a spolužáky. Do té doby jsem byla poněkud nervózní, neboť jsem si nebyla jistá, jestli tato inscenace má vůbec potenciál k tomu, aby byla přečtena tak, jak jsem jí zamýšlela. Velmi mě proto překvapilo, když jsem se v rámci feedbacku dozvěděla, že kromě roviny příběhu o Červené Karkulce, byla jasne zřetelná rovina mých snů. Co se ale trochu ztrácelo, bylo aktuální téma návratu vlků do českých lesů, většina diváků si ho ani neuvědomila.

Často mi bývá vytýkáno, že svojí scénografii zbytečně zatěžkávám symboly, které nota bene mnohdy dokážu číst jen já. Já si ale nemyslím, že je to špatně, neboť pokud je celá scénografie spojena jednotnou symbolikou, pak nevadí, když ji divák nezaznamená vědomě v každém jednotlivém detailu. Podvědomněk němu totiž stejně pronikají, a scénografie je pak vnímána komplexně.

## 6 Moře

### 1 *inspirace pohádkou a její výklad*

Předlohou k inscenaci *MOŘE* je pohádka Hanse Christiana Andersena *Malá mořská víla*. Téma mě oslovilo po tom, co jsem viděla stejnojmennou televizní pohádku z roku 1976, kterou režíroval Karel Kachyňa. Pohádku jsem samozřejmě znala už z dětství, ale teprve teď jsem začala skutečně přemýšlet nad motivy, které v ní jsou obsaženy. Zprvu mě zaujal element vody ve spojení s archetypem koré, neboť se v tomto příběhu spojovaly přesně tím způsobem, který jsem popisovala výše, ve třetí kapitole u polských fotografek Laury Makabresku a Anny O. Andersenova Malá mořská víla je paralelou mýtů o Topelici, která láká muže do hlubokých vod, načež po zkušenosti s nešťastnou láskou nejen, že sama ve vodě zahyne, ale zcela přichází o svoji identitu, úplně se vytratí (třeba tím, že se změní v pěnu nebo vlny) a upadá v zapomnění. (Podobný příběh koneckonců známe, je obsažen v opeře Rusalka.) Zatímco jsem fascinovaně zkoumala tuto paralelu, přemýšlela jsem o motivech hlavní postavy. Malá mořská víla radši zahyne, než aby zabila prince, kterého milovala. Proč? Srovnávala jsem její jednání se svým a jasně jsem došla k závěru, že já bych prince zabila, zvláště pokud by na tom závisel můj život. Pak jsem nad tím ale začala přemýšlet trochu jinak – co když Malá mořská víla prince nedokázala zabít nikoliv z lásky k němu, ale z principu toho, že nemůže zabít někoho, koho miluje bez ohledu nato, je-li láska opětována? BAM! Hrdinka příběhu jednoduše obětovala všechno, co bylo zbytné, a odmítla obětovat nezbytné a zpronevěřit se tak vlastnímu ideálu. V tu chvíli jsem začala o příběhu přemýšlet úplně jinak. „Romantická“ pohádka pro mě najednou začala být velmi aktuální, neboť stavěla na světlo velká rozhodnutí, která formují náš život.

Začala jsem na tomto základě pomalu stavět kompozici vycházející z otázky „Co by se stalo, kdybych se rozhodla jinak?“. Vycházela jsem z příběhu Malé mořské víly. Pohádka začíná tak, jak ji známe, ale v okamžiku, kdy se Malá mořská víla rozhoduje, jestli vymění svůj krásný hlas za lidské nohy, dochází k rozdvojení postavy. Jedna z princezen oběť podstoupí a vydává



se za nejistým příslibem naplněné lásky na pevninu. Druhá odmítne, zůstane doma a vezme si malého mořského muže, který jí byl předurčen. Příběh první, odvážnější princezny pokračuje na souši, kde se snaží získat lásku muže svého srdce. Bohužel se jí to ale nepodaří. Princ se ožení s cizí ženou, a to jen chvíli po tom, co Malé mořské víle slíbí věčnou lásku. Malá mořská víla je při plavbě k princovu domovu svědkem jeho nového vztahu. Tehdy do děje vstupuje princeznin otec a postaví ji před druhou závažnou volbu. Buď dokáže prince zabít a zachránit si tak život, anebo se spolu s ním a celou posádkou lodi utopí, neboť loď míří na skaliska. Zde dochází k dalšímu rozpolcení. První z dívek ví, že je všechno ztraceno, že prince nezíská a ve snaze zachránit si aspoň život ho zabije a vrací se domů. Druhá si ale uvědomí, co všechno kvůli své lásce obětovala, uvědomí si, že tyto oběti nepodstoupila kvůli princově lásce, ale kvůli své vlastní lásce k němu. Kdyby ho zabila, znamenalo by to, že všechny její oběti byly zbytečné. Než by se sama sobě zpronevěřila, volí raději smrt.

A zde vyvstává otázka, které rozhodnutí bylo správné? Riskantní cesta za osobní svobodou anebo klid, který přinese přizpůsobení se společnosti? Život anebo vlastní ideály? Je možné namítnout, že je toto vidění příliš fatalistické. Ale téma mě zasáhlo právě skrze pocit, že je nutné na podobné otázky v jistou chvíli odpovědět. Na každý pád jsem rozhodnutí chtěla nechat na osobním uvážení samotného diváka.

Kromě tématu hledání osobní identity skrze rozhodování v pohádce velmi intenzivně vnímám ještě Oféliin komplex, kterému jsem se věnovala v jedné z předchozích kapitol. Archetyp kóré či puer se zde spojuje s vodou, hlubinou, jež evokuje zapomnění. Navíc končí smrtí ve vodě, a voda vymazává celou identitu hlavní hrdinky. Nezbyde z ní nic, než mořská pěna. Navíc se v tématu Ofélie znovu objevují prvky jako je váhavost, nerozhodnost a melancholie, která jsou tímto obsažena v obou tématech, která jsem do pohádky zahrнула. Doplněním Malé mořské víly o hledání osobní identity a Oféliin komplex jsem, podobně jako před tím u *VLKŮ*, vytvořila novou verzi mýtu.

## 2 výtvarné zpracování

Mezi tím, co jsem rozebírala Andersenovu pohádku, sbírala jsem obrazový materiál. K realizaci projektu ještě nedošlo, a tak rešerše může pokračovat. Výtvarné zpracování jsem rozdělila na svět podvodou, svět nad vodou a jakousi laboratoř. Laboratorní prostředí s *Malou mořskou vílou* spojuji skrze pozorování vzorců chování třeba u myší. Všechny princezny v mé inscenaci jsou zkoumanými objekty, které za stejných podmínek vyhodnocují problém jinak a dochází k jinému řešení.

Velmi mi záleží na tom, aby ve výtvarném zpracování nebylo opomenuto téma Ofélie jakožto propojení *Malé mořské víly* a moře. Oféliin komplex je dle mého názoru v příběhu přítomen a zobrazen skrze melancholii, jež pohádku prostupuje, a hlavně skrze vodu a poněkud paradoxní smrt utopením. A právě skrze vodu a hlubinu se jej snažím promítnout. Hlubinu se snažím zobrazovat několika způsoby: v prvním se snažím prostor vykreslit tak, aby stál na podobných principech, jako podvodní svět. Při hledání znaků typických pro pobyt pod vodou považuji za nosné například střídání směru proudu, vláčnost, zpomalené pohyby, absenci červené barvy, množství světla odvíjející se podle hloubky. Tyto znaky se pokouším přenést na jeviště tak, aby výsledek budil dojem hlubiny. Zatím nejvíce jsem pracovala s prouděním. Využívám proti sobě postavených větráků, které se zapínají střídavě. Mezi ně rozestavuji různé předměty a nechávám je, aby se volně pohybovaly po prostoru podle poryvů vzduchu. Zjistila jsem, že tento pohyb působí ještě věrněji, když je rekvizita složena ze závaží nebo nějaké kotvy a podajnější části. Závaží se pak pohybuje méně nebo vůbec, a v kontrastu s pohyblivější měkkčí částí to vytváří dojem pohybu v proudu. Dojem bude podporovat i vlnění kostýmů.

Provádím rovněž experimenty s využitím vodou naplněných akvárií. Při uvažování nad nimi vycházím z myšlenky mikrosvěta podobně jako ve *VLCÍCH*. Kromě toho, že je voda na jevišti velmi efektní, akvárium jako takové může vymezit prostor jeviště a zobrazovat první plán paralelně s druhým, třetím... Princip velmi efektního zobrazení druhého plánu skrz akvárium je vidět v jednom z nastudování opery barokního skladatele Henryho Purcella *Dido*

a *Aeneas*. Scénografie se skládá s obrovského vodního rezervoáru, ve kterém se ve druhém plánu odehrává tanec nymf.<sup>37</sup> Operu nastudovala choreografka Sascha Waltz.

Akvária, tak jak je používám já, jsou prostorem pro hru miniaturních loutek, které se v akváriu pohybují jako v mysli Malé mořské víly. Pro svou miniaturní velikost je divák vnímá jen velmi rámcově a zůstávají nedosažitelné. Miniaturní svět na pokraji viditelnosti může buď odkazovat k moři, které si Malá mořská víla nosí neustále s sebou a tak je pořád zatěžkána určitou melancholií, anebo zobrazuje něco křehkého a nedosažitelného, princův zámek na souši nebo naopak dům svého otce pod hladinou moře.

Postava otce samotného je také velmi zajímavá. Otec Malé mořské víly ani jednou nevyjde nad hladinu vody. Po celou dobu vystupuje jako pozorovatel, a přesto, že má moc absolutního krále, není schopen osud své dcery nijak ovlivnit, což přispívá k všeobecnému pocitu bezmoci a melancholie.

Inscenace MOŘE bohužel ještě nevznikla, ačkoliv inscenační tým je kompletní, scénář je také hotov a mám i poměrně jasno ohledně scénografie. Důvodem je, že zatím nemůžeme sehnat prostor, kde by bylo možné inscenaci nazkoušet a pak i reprízovat. Vzhledem k tomu, že je to pro mě dlouhodobě zajímavé téma, nechci je vyčerpávat tím, že bych zkoušela inscenaci, která by se hrála jen jednou.

---

<sup>37</sup>Obrazová příloha č. 47, fotografie z opery *Dido a Aeneas*

### 3 *Malá mořská víla podruhé*

Zatímco sháníme prostor pro nazkoušení inscenace MOŘE, zpracovávám téma *Malé mořské víly* dál. Velmi mě baví zkoumání souvislosti příběhu a Oféliina komplexu, ztráta identity po utonutí a nerozhodnost pramenící z melancholie. Na základě těchto úvah jsem vytvořila skicu další inscenace na toto téma. V podstatě se jedná spíš o scénické čtení. Herečka sedí za akváriem vsazeným do černé stěny a čte Andersenovu pohádku. Identitu herečky divák za celou dobu nemá možnost odhalit, neboť jej od herečky dělí právě stěna s akváriem. Podle toho, jak se příběh vyvíjí, manipuluje herečka s rybičkami tak, že jim do akvária hází krmení. Práce s živými tvory je ale nevyzpytatelná a reakce rybiček nelze předpovědět. Rybičky se vznášejí ve vodě a skrze jejich apatii pozorujeme bezúčelnost hereččina konání. V akváriu je místo i pro otce Malé mořské víly jež bude zastoupen vodním plžem, který neopustí dno akvária a setrvá v hlubině.

Skrze vodu k nám promlouvá jen hereččin hlas – hlas, který musela Malá mořská víla obětovat, aby mohla vkročit na souš. Poté, co na konci zhasne světlo, nezůstane v paměti diváků z herečky nic kromě postupně se vytrácející efeméry jejího hlasu.

## 7 MikroSever

### 1. návrat k severským mýtům

K čerpání ze severských mýtů jsem se vrátila v přípravě inscenace *MikroSever*. Tato inscenace je komponovaná do divadla *MicroMikro*, které jsme sestavili s Dominikem Migačem. *MicroMikro* je transportní divadelní scéna pro jednoho diváka a dva herce. Funguje na principu pojezdu a výměnných kazet. Jednotlivé scény se mění na principu filmového střihu. Tomuto divadlu a první inscenaci se Dominik Migač věnuje v bakalářské práci *Loutky na pokraji viditelnosti*. První inscenací do *MicroMikro* byl *MikroSputnik*. Inscenace měla velmi jednoduchý příběh a výtvarně vycházela z papírových automat. Loutky v ní použité byly až na poslední scénu plošné, z papíru. V poslední scéně jsou loutky prostorové, a odkazují právě k *MikroSeveru*.

V *MikroSeveru* zpracovávám grónské mýty a legendy, obzvláště jsem se zaměřila na příběh *Ostrovů zlých žen* o lovcí Kivikovi. Kivik se plaví na kajaku a cestou domů ho zastihne bouře, ve které zabloudí. Dopluje až na ostrov, který obývají dvě ženy, mladá a stará, které mají za manžela kmen stromu. Ženy mu zachrání život, usuší a nakrmí, ale když chce Kivik odjet, nechtějí ho pustit a pod různými záminkami ho zdržují u sebe. Ve skutečnosti ho ale chtějí zabít a sníst, stejně jako to udělaly řadě mužů před Kivikem. Kivik pojme podezření, že je jeho život ohrožen. Mladší z žen mu chce pomoci, ale starší jí zabije. Kivik unikne s pomocí muže zakletého v bílého medvěda.

Narativ příběhu je typický pro severskou mytologii, pointa není vyvedena nijak dramaticky a obsahuje nečekané zvraty, zvláště co se týče bílého medvěda. Bílý medvěd se v příběhu objeví bez jakéhokoliv předchozího uvedení a jako *deus ex machina* se postará o vyřešení zápletky. V antických mýtech *deus ex machina* představoval způsob, kterým nějaký bůh vyřešil zdánlivě neřešitelnou situaci, do které se dostal hlavní hrdina. I zde medvěd zastupuje vyšší mocnost a Kivika zachrání. Otázkou je, jestli zde forma medvěda vystupuje proto, že se jedná o predátora na vrcholu potravního řetězce, tedy zvířete, do kterého obvykle v mytologii metamorfuje mužská postava, anebo je-li tato podoba čistě náhodná. Kvůli tomuto rozporu i kvůli

tomu, že zvrát s bílým medvědem je evidentně výsledkem syntézy s nějakým dalším mýtem, jsem tento motiv ze své dramaturgie vyškrtla. Miniaturní měřítko totiž nedovoluje, aby byl příběh výrazně složitý. Tomuto problému se budu věnovat v další podkapitole.

Nakonec jsem v příběhu zachovala jen postavy žen a muže, a jejich vztah jsem trochu pozměnila. Muž byl nyní manželem obou žen a měl za úkol jim lovem obstarávat jídlo. Dichotomii obsaženou v motivu mladé a staré ženy jsem ztvárnila tak, že v příběhu figurují jako dvouhlavá bytost s jedněmi ohromnými ústy. Věčně hladové ženy byly ale v tomto směru neukojitelné. Nakonec, po dalším neúspěšném lovu, svého manžela pozřely. Jeho kosti zakopaly a nechaly z nich vyrůst strom. Tento strom pak pokácely a vypouštěly na moře, aby jim opět lovil ryby. Kmen byl v rybolovu daleko úspěšnější než muž. Ženy zhlitly tolik ryb, že se spolu s ostrovem roztrhly, zakletí bylo zlomeno. Obě poloviny ostrova odpluly opačným směrem a za každou z žen se rozjel jeden neznámý lovec na kajaku. Kmen stromu zůstal plout uprostřed moře.

Příběh je nyní postaven tak, že do něj vstupujeme o něco dříve, ale stále ne na úplném začátku, ale to se dozvíme až zpětně. Závěrečné rozdělení žen a nadějí v podobě nových manželů má zobrazovat zlomení kletby. O jakou kletbu se jedná ale nevíme a její působení si uvědomíme až zpětně. Zakleté ženy mají v principu velmi blízko k čínské legendě o Huli Jing, která jakožto zosobnění ženského principu (yin) požírá muže (yang) a dalším podobným legendám, které takto zobrazují nerovnováhu mezi mužským a ženským elementem. V původním eskymáckém mýtu ženy muže rovněž chtějí sníst, v mé verzi jej nejprve pouze využívají pro vlastní obživu a pozřou ho až ve chvíli, kdy není schopen svůj život nadále vykupovat rybami.

Prvek proměny, který je v původním příběhu obsažen jen nepřímo, jsem více rozvinula v proměně muže ve strom. Původní příběh *Ostrovky zlých žen* se odehrává až po proměně, ženy mají za muže kmen stromu, který pravděpodobně kdysi býval mužem. V mém příběhu se muž stromem teprve stává. Dá se tedy říci, že jsem původní příběh přetočila trochu nazpět a úplně vypustila dějovou linii věnující se Kivikovi.

## 2. úskalí mikrodivadla

Práce s miniaturním měřítkem skýtá výhodu, ale zároveň obrovskou nevýhodu v tom, že cokoliv je vidět s sebou nese nějakou symboliku. Tuto symboliku si divák interpretuje sám v rámci kontextu, a proto musíme umět odhadnout jakým směrem se interpretace vydá a jaká zobrazení tedy používat. Naše první zkušenost byla s představením *MikroSputnik*, kde Sputnik na konci získá vlastní oběžnou dráhu, po které obíhá fragment zničené Země. Ačkoliv jsme opatrně volili prvek, kterým fragment zobrazíme bez dalších symbolů, nepovedlo se nám to. Použili jsme hlavu cínového vojáčka s tím, že představovala část nějaké zničené sochy. Diváci ale tento kousek cínového vojáčka spojují se sochou Stalina, Sochou Svobody anebo dokonce s utrženou lidskou hlavou. Nyní proto vybírám předměty ještě opatrněji a aby nebyly tak zatěžkány významy, snažím se o čistotu materiálů použitých pro zobrazení krajiny dávat do kontrastu s materiály loutek. Ledové moře kolem ostrova je vyrobeno z epoxidové pryskyřice odlité do formy z pomačkaného igelitu, staré rozbité elektronky představují ledovce. Pro loutky naopak vybírám organické materiály a tvary. Muž-lovec je reprezentován špendlíkem omotaným vlnou, zlá dvojhlavá žena je zahalená v kožešině a její miniaturní hlavičky jsou vyrobeny z porcelánového tmelu tak, aby připomínaly objekty vyřezané z kostí, které se objevují v eskymácké kultuře.<sup>38</sup>

Dalším úskalím je příběh, který musí být velmi jednoduchý, aby ho divák v tak malém měřítku stihl usledovat. V divadle *MicroMikro* totiž divák pozoruje scénu malým průzorem a tak jsou předměty na scéně naprosto odříznuté od okolního světa. Divák si tím pádem začne u pozorovaných předmětů, které třeba i zná z běžného života, všímat dosud neobjevených detailů, což velmi zaměstnává jeho mysl. Na druhou stranu ale tento princip dává možnost poměrně rychlé nastavení vizuálního klíče, právě proto, že předměty na scéně není možné dát do kontextu s okolím scény. Je tedy možné vytvořit krajinu naprosto z čehokoliv, tento klíč jen nesmí být později porušen. Coby tvůrce mám v miniaturním měřítku možnost vytvářet úplně nové snové světy a toto zaměření na vizualitu není ani samoučelné.

---

38 Obrazová příloha č. 48, 49 a 50 *MikroSever*, kresby a foografie

Smířili jsme se s tím, že *MicroMikro* tíhne k tomu, aby bylo formou populární a přístupné každému, a tak se snažíme diváka spíše uchvátit efektními změnami a tím, že se třeba loutky objevují z nečekaných míst, než abychom ho zatěžkávali složitým dějem inscenace. Příkladem může být miniaturní ptáček, který jen tak mimochodem prolétne nad obzorem v první scéně aniž by jakkoliv zasahoval do děje.



Ať už jde o mýtus, pohádku nebo sen, schovává se za příběhem vždy rozsáhlé podhoubí dalších motivů a souvislostí. Příbuzenství mezi zdánlivě nesouvisejícími tématy a obrazy mě právě baví nacházet a zpracovávat. I během psaní této práce jsem si některá témata prostudovala hlouběji a spojnice, o které jsem před tím měla jen mlhavou představu, se najednou vynořila v celé své kráse. Příkladem budiž mé zkoumání archetypu kóré a smrti, jemuž jsem se v poslední době věnovala. Ukázalo se, že spojení kóré a smrti se dá nalézt daleko častěji a na více místech, než jsem čekala. Překvapila mě podobnost Rusalky a Bánší, a přestože Bánší nemá s vodou nic společného, příběhy do jisté míry vykazují podobné znaky jako zpracování Oféliina komplexu. Je v nich obsažena smrt, ztráta identity a podobná melancholie, to vše zastoupeno mladou dívkou na pokraji dospělosti. Téma spojení puer a smrti jsem se rozhodla zkoumat dál, a ráda bych přišla i na to, proč je v současném umění tolik populární.

Dalším tématem, ke kterému bych se chtěla vrátit a rozpracovat ho podrobněji je metamorfóza a mýty o liščích ženách. Velmi mě baví kontrast mezi islandskou a japonskou liškou, kdy jedna je více zvířetem a druhá více člověkem. Myslím, že je to nosné téma pro další inscenaci.

Zatím to ale vypadá, že mám práce dost. Prohlubuji své povědomí o Oféliině komplexu a zpracovávám Malou mořskou vílu do obou podob o kterých jsem psala v kapitole MOŘE. Není to práce jednoduchá, hlavně z toho důvodu, že po dokončení inscenací *VLCI/WOLVES* a *Objevení nebe* (inscenaci, které jsem se věnovala většinu druhého ročníku) jsem se propadla do hluboké tvůrčí krize. Z části za tomůž vyčerpání z obou projektů, zčásti to, že jsem si nesprávně zvolila tvůrčí tým a v neposlední řadě také fakt, že *VLCI* mi i přes svůj komerční neúspěch udělali velkou radost a navíc vědomí, jakým směrem se chci nadále v divadle ubírat. Líbilo se mi jak přirozeně vznikala scénář i scénografie a jak inscenace pomalu rostla aniž by se rozpadala. Téma, které jsem ve *VLCÍCH* zpracovávala pro mě bylo velmi osobní a podoba celé inscenace se rodila tak přirozeně, že jsem ji skoro nestihla zaznamenávat. Když

jsem později viděla, že podobné efektivitu nejsem v pozdějších projektech schopná, velmi mě to mrzelo. V posledních měsících se ovšem zdá, že se moje divadelní tvorba začíná opět někam ubírat a já už nepřeslapuji na mrtvém bodě.

Závěrem bych chtěla poděkovat Robertovi Smolíkovi (a vlastně celému kabinetu scénografie KALD) za vše, co mi za ta léta na DAMU předal, Dominikovi Migačovi za soustavné zocelování mých nervů a Lucii Kramárové a Janu Dvořákovi za hodiny disputací o snoubení žen a smrti v mytologii i mimo ni.

## textové přílohy

### (1) Lidé ve vlčí podobě

QVIGSTAD, Just Knud. O muži, který si koupil svědění. 1. vydání. Praha: Argo, 2006. 257 s. ISBN 80-7203-773-0.

Když se noidové na někoho rozhněvali, způsobili, že se proměnil ve vlka. Ale když se ten člověk poprvé rozběhl za sobem, nedostihl ho a neochutnal jeho krev, nebyl dál vlkem, ale proměnil se zase v člověka. Když soba uštval a ochutnal jeho krev, zůstal vlkem. Jestli že vlk, který býval člověkem a byl ve vlka proměněn, snědl vařené maso, stal se z něho opět člověk. Měl jsem tetu, byla to sestra mého nebožtíka otce, a ta byla vdaná za člověka, který se jmenoval Orbon Johánas. Nebožtík otec mi o něm vyprávěl. Jeden noid si od něho chtěl koupit soba, ale on mu ho nechtěl prodat. Noid se ho za to chystal proměnit ve vlka.

Tři muži právě oddělili malé sobí stádo, a sobi nyní odpočívali podle lávvu. Tu vyšel z lávvu Johánas. Během chvílky se stádo dalo do běhu. Dva muži vyběhli za ním, aby zjistili, co se děje, jestli stádo nepronásleduje vlk. V tu chvíli se Johánas proměnil ve vlka a rozběhl se za jedním sobím býkem. V cestě mu ale stála křivá bříza a on soba nedostihl a neochutnal jeho krev. Bříza mu překážela. Proto už nebyl dál vlkem a proměnil se zase v člověka.

*Per Andersen Boer, 1924, Olderfjord, Kistrand*

## (2) Další vlčí sny

Jsem v lese, je nad ránem. Skrz stromy je vidět ohromnou vlčí smečku. Sedí mezi stromy a pozorují.

Jdu lesem se svými lidmi. Je noc. Kolem proběhne smečka vlků. Nezajímáme je. Jen jedna, jen jedna bílá a huňatá, ta začne vrčet a obcházet. Já vrčím nazpět, bráním svojí smečku. Střet. Bílá je na zemi. Kňučí. Kopu jí vší silou do břicha. Moje smečka ke mně vzhlíží, její jen lhostejně pozoruje ze tmy.

Jedu na běžkách ve stopě. Za mnou běží ten první vlk. Nechci ho. Zrychluju. Ztěžka, ale dohání mě. Zastavím se a zmlátím ho hůlkou. Ráno mi ho bylo líto.

Jsem na rozcestí s lidmi z vesnice. Mám s sebou naše psy, ale jsou velcí a černí. Víím, že za zatáčkou je jeden z mých vlků a jeho štěně. Dav se na ně chystá, mají srpy a vztek. Chci jít s nima, ale víím, že to není dobře. Chvílemi jsem v sobě a chvílemi ve vlčích. Víím že mají strach. Víím že nechtějí nic udělat. Z nějakého důvodu nemůžou nebo nechtějí utéct. Učím psy panáčkovat, abych dav vesničanů zdržela.

V polní kuchyni uprostřed travnaté krajiny. Malé potůčky vyhlodaly strmá údolí a žlutá tráva se vlní a šumí. Odbíhám z tábora a schovávám se za kopečkama. Občas vyju ale můj hlas je lidskej. Vždycky mě najdou a odvedou zpátky. Kolem tábora běží smečka vlků. Asi 7 nebo 9 a hned za nimi alfa pár. Zrzavá štíhlá vlčice a silnej, velkej a chundelatej šedej vlk. Věděla jsem že tam někde jsou. Chci běžet s nima ale lidi mi brání. Já se myšlenkama domlouvám s alfa vlky, že je doženu jak jen budu moct. Zrzavá se zastaví a chvíli na mě ještě čeká. Šedej se jen párkrát v běhu ohlídne. Zrzavá měla starej červenej obojek a šedej odrbanej modrej psí postroj.