AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Scénografie

Divadelní scénografie

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

# Pan Polštář

**Mariana Kuchařová**

Vedoucí práce : MgA. Nikola Tempír

Oponent práce: Doc.Karel Glogr

Datum obhajoby:7.9.2017

Přidělovaný akademický titul:MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THE THEATRE FACULTY**

Scenography

Stage Design

**THESIS**

# The Pillowman

**Mariana Kuchařová**

Supervisor : MgA. Nikola Tempír

Opponent: Doc.Karel Glogr

Date: 7.9.2017

Title: MgA.

Praha, 2017

## P r o h l á š e n í

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.

## 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

V druhé polovině dvacátého století se začíná objevovat názor, že moderní doba je překonaná a začíná se formovat doba postmoderní. Tato myšlenka se postupně rozšířila i do architektury, literatury, filmu a výtvarného umění. Při bližší zkoumání jednotlivých uměleckých kategorií můžeme objevit opakující se principy. Diplomová práce pojednává o hledání a pojmenování některých z těchto postmoderních principů, a zkoumá jejich potencionální využití ve scénografii.

## Abstract

In the second half of the twentieth century, the idea begins to emerge that modern times are overcome and postmodernism begins to form. This idea gradually expanded into architecture, literature, film and fine arts. We can find recurring principles when examining individual artistic categories. This diploma thesis deals with the search and naming of some of these postmodern principles and examines their potential use in stage design.

Tímto bych chtěla poděkovat doc. PhDr. Vlastě Koubské, MgA. Daně Hávové a MgA. Nikolu Tempírovi za mnohé konzultace nad touto diplomovou prací.

# Osnova


**Úvod……8**

**1. Postmoderna…….....9**

**2. Zamyšlení nad využitím postmoderních principů……..11**

**3. Rozbor inscenací, hledání postmoderních principů:…….....18**

**3.1. Král Lear..…….....19**

**3.2. Král Ubu…….....22**

**3.3. Hubte trampy, serou v lese……..…..…...25**

**4. Školní projekty……29**

**4.1. Kráská z Leenane……..……..….29**

**4.2. Král Ubu……..……...….34**

**4.3. Heda Gabler……...…....38**

**4.4. Hamletmachine……..……...41**

**5. Magisterská práce-Pán Polštář: ……45**

**5.1. Autor……..……..45**

**5.2. In-yer- face……..……...45**

**5.3. Obsah dramatu……..……...46**

**5.4. Antiutopie- zneužití moci…….....…….47**

**6. Zpracování……..……..….48**

**Závěr…….....60**

# Úvod

Tato diplomová práce si dává za cíl najít a popsat jednotlivé postmoderní principy, které lze využít ve scénografii. Jejím cílem není vytvářet přesné definice. V případě postmoderny to ani není možné, postmoderna dokonce bojuje proti definicím. Podle filosofů, kteří se její problematikou zabývají, neexistuje dnes pouze jedna jediná pravda. Samotné slovo „postmoderní“ vzbuzuje mezi odborníky vášnivé diskuze. Někteří shazují tento pojem a tvrdí, že neexistuje, jiní mluví o dnešní době jako o době post postmoderní.

Neexistuje něco jako jednotná teze postmoderny, což je fakt, kterým se odlišuje od moderny. Není tedy jednoduché stanovit, co můžeme jako postmoderní označit a co ne.

Ve struktuře diplomové práce je viditelný postup, jak jsem k těmto konkrétním principům dospěla. V úvodu je několik stránek, které se věnují postmoderní době, ta je rozebírána z hlediska výtvarného umění, architektury, literatury a filmu. Z těchto hledisek vyplývají postupy, které mají potenciál fungovat i v případě scénografie.

Ve třetí kapitole jsou na konkrétních třech příkladech inscenací tyto postmoderní principy dohledávány. Další kapitola je věnovaná projektům, které jsem vytvořila v průběhu magisterského studia, a které vznikaly s využitím některých postmoderních postupů. Prostřednictvím těchto prací jsem chtěla vyzkoušet funkci, možnosti a využití zmiňovaných postmoderních postupů.

Jádrem této diplomové práce je rozbor vlastního scénografického řešení dramatu Martina McDonagha, Pan Polštář.

# 1. Postmoderna

„*Úskalí postmodernismu - Jak popsat jeho základní charakteristiku. V první řadě je otázkou, zda vůbec postmodernismus existuje. Je jeho koncepce realizovatelná, anebo jde pouze o mystifikaci - tento problém je zároveň problémem jak estetickým tak i politickým*.“[1]

Jako první s termínem *postmoderní* pracuje francouzský filosof Jean-François Lyotard. Lyotard vytvořil pojem „postmoderní situace“. Podle něj je potřeba opustit myšlenku jednoho společného universa, jedné jediné pravdy, a nahradit ji myšlenkou plurality. Neexistuje pouze jedna správná myšlenka.[2] Ve svém díle *Postmoderno vysvětlované dětem* vysvětluje svému synovi formou dopisů tuto problematiku.

Postmoderní filosofové odsuzují vyzdvihování rozvoje techniky v době moderní a hledají alternativní způsoby myšlení a vlastní existence. Rovněž zavrhují myšlenku, že jediná euroamerická společnost je ta správná, s nezpochybnitelným, kladným vývojem. Nesouhlasí také s tím, že hodnoty této společnosti jsou jediné správné. Skepticky nahlíží na tradiční hodnoty. Vyzdvihují multikulturní společnost, zrovnoprávňují všechny myšlenky a všechny kultury.

Ve své knize *Postmoderní moderna* popisuje německý filosof Wolfgang Welsch problematiku používání názvu postmoderna. Obává se radikálního pochopení tohoto slova. Podle Welsche postmoderna nenahrazuje modernu. Moderna stále přetrvává a vyvíjí se paralelně s postmodernou.[3]

Postmoderní člověk se zaměřuje více sám na sebe než na ostatní. Důležitá je individualita. Člověk jako jedinec ctí více vlastní hodnoty, než hodnoty společnosti, proto má tento životní styl mnoho kritiků. Odpůrci postmoderního smýšlení mluví o destrukci společenství lidí. Postmoderní lidé si kladou otázky, zda-li preferovat založení rodiny, či se více zaměřit na rozvoj své kariéry.

---

[1] Originál: „Problem of postmodernism- *how its fundamental characteristics are to be described, whether it even exists in the first place, whether the very concept is of any use, or is, on the contrary, a mystification- this problem is at one and the same time an aestetic and a political one.“*
JAMESON, Fredric. *Postmodernism or, the cultural logic of lae capitalism*. 1.vyd.UK: Duke University Press, 1991,436s. ISBN 0-86091-314-7

[2] LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: postmoderno vysvětlované dětem : postmoderní situace*. 1. vyd. Praha: Filosofia, 1993, 206 s. ISBN 80-7007-047-1.

[3] WELSCH, Wolfgang. *Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, 200 s. ISBN 80-7113-104-0

Velkým tématem v době postmoderny jsou genderové stereotypy. S tím jak se vyvíjí doba, vyvíjí se i základní úlohy muže a ženy. Posouvají se nároky na pohlaví. Žena má vůči muži téměř rovné postavení. Přesto je v dnešní době zcela běžné, že je žena v práci i v osobním životě nadřazena muži.

Filosofové pracují i s myšlenkou vizuální nadřazenosti. Mluví o tom, že krásnější a atraktivnější člověk dosahuje v životě větších úspěchů než osoba s nelibými rysy.[4] Jedním z filosofů, který se věnuje tématu nadřazenosti a moci, je Michel Foucault.

Důležitou osobou pro tuto magisterskou práci je francouzský filosof narozen v Alžíru Jacques Deridda. Ten se ve své práci zaobírá principem dekonstrukce.

Dekonstrukce je v podstatě „konstruktivní dekonstrukce“. Vezme tradiční spojení opozitních věcí, která jsou pevně zakořeněna ve společnosti, následně je rozpojí a znovu spojí do nových významů. Dekonstrukce úzce pracuje s tradicemi. Rozpojováním tradičních spojení se snaží dostat k samostatné podstatě věci s očekáváním, že tím objeví skryté významy, ke kterým by jinak nebylo možno se dostat.

[4] FOUCALT, Michel. *Diskurs*, *autor*, *genealogie*. Edice, doslov a překlad Petr Horák. Praha: Svoboda, 1994. 115 s. ISBN 80-205-0406-0

# 2. Zamyšlení nad využitím postmoderních principů

Vytvořit definici postmodernismu je prakticky nemožné. V současné době nelze prohlásit nic za všeobecně platnou věc. I z toho důvodu, že sama postmoderna žádnou definici nesnese. Jak popsal ve své knize *O postmodernismu* francouzský filosof Jean-Francois Lyotard, v postmoderní době neexistuje pouze jedna pravda. Obdobně jako ve 20. letech 20. století, když se rodil expresionismus, nedokázali odborníci přesně stanovit, co do expresionismu spadá a co ne. Proto je celá následující část jen ryze mou úvahou o možnostech vymezení postmodernismu.

Na základě zkoumání postmoderní literatury, umění a architektury jsem si definovala možné principy vhodné pro scénografii. Ty jsem se poté snažila nalézt a doložit na třech inscenacích.

Principy, které jsem nalezla a o kterých se domnívám, že jsou využitelné ve scénografii, jsou postmoderní koláž; nejednota ve stylu, místu a čase; radikální eklektismus, kombinování nízkého a vysoké umění, a s tím spojené využívaní kýče; citace a odkazy; dekonstruktivismus; ironie a paradox.

**Kýč**

Záměrným využíváním kýče na jevišti můžeme působit na lidské emoce. V inscenaci *Tlustý prase* autora Neila LaButa, uvedené v Městském divadle v Kladně, je v závěrečné scéně pověšený na scéně obři obraz zapadajícího slunce. V této hře se divák v závěrečném obraze ocitá na pláži plné krásných lidí v zářivých plavkách, kteří si pinkají velkým nafukovacím míčem. Za nimi je právě obří západ slunce. V tomto obraze dochází ke smutnému rozchodu dvou lidí, a zároveň k naprosté ztrátě jakékoliv sebeúcty mladého muže. Vše je ale krásné a dokonalé, a to díky kýčovitému západu slunce.

V inscenaci *Strach jíst duši* v Městském divadle v Brně režisér Jan Frič a scénograf Jan Štěpánek vytvořili sochu, která má představovat ideál ženy. Vzali známá klišé, která se objevují v souvislosti se skrytými touhami žen, a vytvořili růžovou sochu s hlavou jednorožce, tělem kulturisty a obřím penisem v erekci. Tato jednotlivá použitá klišé můžeme označit jako kýče. Je to něco krásného, dokonalého.

### Koláž

Koláž nemusí mít pouze formu, jakou známe z dadaistických či kubistických děl. Tím, že v zásadě neexistuje žádné omezení a není důležité dodržovat jednotu času a místa, můžeme skládat dohromady i takové věci, jako jsou renesanční kostýmy a hi-tech architektura. Dochází k významové, stylové koláži.

Také může být koláž pojata jako souhrn nesourodých obrazů a situací. Příkladem je moje magisterská práce *Hamletmachine*. V ní se střídaly různé citace, navzájem nijak nepropojené, které ale dohromady dávaly příběh.

Oproti tomu v Krásce z Leenane jsem vytvářela koláž z jednotlivých prvků prostoru.

### Dekonstruktivismus

Ve scénografii můžeme využít dekonstruktivismus stejně, jako se objevuje v architektuře. Rozebíráme a skládáme hmotu. Vezmeme celek a rozdrobíme ho na malé části a ty znovu spojíme. Takto jsem dekonstruktivismus využila při tvorbě scény k inscenaci *Kráska z Leenane*., k de byl vzniklý prostor složen ze dvou odlišných prostorů. Výsledný prostor divákovi předává informaci, že se jedná o místo, ve kterém žijí dvě osoby. Jejich soužití je destruktivní pro obě dvě.

V inscenaci *Dvojhlavý orel* Francouze Jeana Cocteaua uvedené v divadle H2O v režii Martina Satoranského jsem pro znázornění rozkladu společnosti využila princip dekonstrukce. Divadlo je umístěné do menšího sklepního prostoru. Scénu jsem stavěla od podlahy, vytvořila jsem terén, který obsahoval prvky, jež se v tomto divadelním sále objevují. Terén byl poskládán z malých, různě šikmých ploch. Po stěnách i na stropě jsou červené cihly, a tak byly některé z těchto ploch cihlové, jiné byly ze stejného materiálu, jako je podlaha. Jean Cocteau ve svém díle popisuje nejednotnou Francii. Královna se po smrti manžela skrývá před světem, vládnou proto za ni jiní. Země je rozpadlá, proto bylo na místě využít princip dekonstrukce. Vprostřed tohoto rozpadlého světa je kovový rám kvádru. Ten je královně úkrytem, bunkrem, její komnatou. Místo, kam se královna chodí ukrývat, kde se cítí v bezpečí. Zároveň je pro ni i klecí. Místem, kde ji ti, co vládnou, chtějí udržet schovanou.

V inscenaci *Fligny koks a kutilové* využil scénograf Nikola Tempír pro zobrazení francouzského předměstí princip dekonstruktivismu. Inspiroval se dílem Dionisia Gonzaleze. Skládáním různorodých, reálných segmentů domů a jeho okolí bylo docíleno dojmu jakoby léty navršené nesourodé architektury. Kromě kombinování materiálů výtvarník kombinuje zároveň i interiér a exteriér. Vybudované domy jsou dvoupatrové a vytvářejí táhlou ulici. Otevřené interiéry umístil do druhého podlaží. Tímto způsobem scénograf vymodeloval francouzské předměstí.

Nemusí se ale jednat pouze o prostorový dekonstruktivismus, jako je tomu v architektuře. Rozložené prvky se dostávají do střetu. Jednotlivé prvky k sobě nemusí ladit, naopak čím více jsou v kontrastu, tím více napětí ve výsledném tvaru je. Výsledek je dramatický. Stále však můžeme rozkládat děj hry na jevištní obrazy, situace i historické události.

Dekonstrukce vždy zobrazuje určitý problém, nefunkčnost, působí silně na naše emoce a vyvolává otázky. Jde o obraz současného světa? Je společnost tak roztříštěna, že ani její hodnoty nejsou ucelené a jasně dané?

Výsledný tvar může působit i surreálně. Pomocí dekonstrukce může dojít k prolínání **reality a iluze**. Autor tím záměrně klame diváka. Prokládání reality a iluzí je jedním z postmoderních principů, které můžeme nalézt v literatuře. Záměrné matení pozorovatele, který se v příběhu ztrácí a neví, co je ještě skutečnost a co už klam. Pozorovatel zažívá stejné pocity jako postavy. Sám se stává postavou, aktérem díla. Jde o velice emotivní pocit.

Vrcholně se princip prolínání iluze a reality dá využít v tzv. imerzivním divadle. Jedná se o způsob inscenování, který prvně využila divadelní společnost Punchdrunk v roce 2000 v Londýně. Divák se dostává do středu inscenace. Nestává se jejím aktérem, ale blízkým pozorovatelem. Prochází detailně propracovanou scénografii, může nahlížet do přihrádek stolů, hledat tajné místnosti apod. Celý děj se odehrává kolem něj. V takovém případě je velice jednoduché diváka klamat. Hranice mezi iluzí a realitou je v tomto případě velice tenká. K zobrazení iluze poslouží výtvarné instalace. V inscenaci *Sleep never more* vytvořené na motivy Shakespearovského dramatu *Macbeth* a uváděné společností Punchdrunk insternation v New Yorku byl vytvořen v bývalém hotelu na Manhattnu labyrint spletitých, realisticky pojednaných ulic, náměstí, bytů, velikých sálů a nemocnice. Vedle těchto lokací byly vytvářeny právě výtvarné instalace, které diváka zneklidňovaly. Realisticky pojednané scény byly

místy rozkládány, jindy plynule přecházely do instalací, nebo naopak do nich byly tyto instalace surově vkládány.

**Eklekticismus** přebírá určité momenty, situace nebo v případě výtvarného umění prvky z historie a skládá je znovu do nových souvislostí. V postmoderním umění mluvíme o tzv. radikálním eklekticismu, ve kterém spojujeme dohromady historické prvky, jež by za jiných okolností byly považovány dohromady za neslučitelné.

Cílem je vyvolat dialog mezi zdánlivě nesourodými prvky. S moderními styly se kombinují historizující architektonické prvky, jako jsou sloupy, portály, oblouky a jiné. Místy výsledek působí jako koláž. Tyto historizující prvky neplní svojí původní funkci, u sloupu už se nejedná o nosný prvek, nýbrž se stává jakýmsi ornamentem.

Americký architekt Robert Venturi prohlásil, že „Méně je nuda“. Jeho výrok přesně odpovídá estetice tohoto architektonického trendu.

Tento trend vychází z tezí Jean-François Lyotarda.o pluralitě světa. Podle nich akceptujeme cokoliv, neexistují hranice toho, co označíme za vkusné a co již nepřijmeme. Ve své knize *O postmodernismu* Lyotard napsal:„Jsme ve světě vědotechniky jako jacísi Oliverové, hned příliš velcí, hned zas příliš malí, nikdy ne přiměřených rozměrů. V této perspektivě se požadavek jednoduchosti jeví jako směřování k barbarství.“[5]

Ve scénografii je radikální eklekticismus využitelný stejně jako v architektuře. Neexistuje hranice vkusu, kterou bychom museli dodržovat. Je možné tedy jakkoliv využít jakýkoliv historický moment.

Technicky můžeme historizující prvky začlenit principem koláže. Tedy tak, že do moderního designu vložíme například jónské sloupy. Vedle sebe tak budou dva nesourodé motivy, které spolu povedou dialog. Rovněž tento antický sloup zbavíme své původní nosné funkce. Jeho nová role bude ryze estetická.

**Citace a odkazy** na jiná díla či historické události. Taková citace zasazená do nového kontextu jako součást jiného díla získává zcela nový význam. Divákovi se tak

[5] LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: postmoderno vysvětlované dětem : postmoderní situace*. 1. vyd. Praha: Filosofia, 1993, 206 s. ISBN 80-7007-047-1., s. 71

naskytne nový pohled na danou problematiku, nová interpretace díla. Citace a odkazy se ve velké míře užívají v literatuře a ve výtvarném umění.

Příkladem může být malba street-artového umělce Banksyho. Banksy namaloval *Vor Medúzy*, který vypadaljako člun s uprchlíky, kteří mávají o pomoc na luxusní jachtu.

Jednou z technik postmodernismu he možnost vytrhnout určité pasáže z původního kontextu. *Vor medúzy* byla záchranná loď vypuštěná z francouzské obchodní lodi, která ztroskotala u břehu Mauritánie. Ve své době tato událost vyvolala silně kritickou reakci společnosti. Banksy namaloval nový *Vor Medúzy* na zdi uprchlického tábora ve francouzském přístavu Calais. Reaguje tak na problém s přistěhovalectvím v Evropě. Právě ve francouzském přístavu se denně snaží dostat tisíce lidí ilegální cestou přes kanál la Manche do Velké Británie. Banksy tak vytrhnul tento vor z kontextu své doby a zasadil jej do nové situace. Místo původní staré plachetnice namaloval do dáli luxusní výletní jachtu.

V případě mého zpracování *Krále Ubu* jsem volila citaci na obraz *Vor medúzy* z jiného důvodu. Odsoudila jsem tak Ubu k dlouhému utrpení. Na voru byl společně se svými následovníky jevištními techniky odvlečen ze scény někam mimo ni, tedy tam, kde již nemůže ublížit. Z dějin známe příběh voru Medúzy, víme, že na záchranu čekali ztroskotaní lidé velmi dlouho.

Citace ale můžeme nalézt i v minulosti. Francouzský malíř Jacques-Louis David namaloval roku 1800 obraz *Portrait of Madame Récamier*. Na plátně je vyobrazena Jeanne Françoise Julie Adélaïde Récamierová, přední dáma francouzské smetánky, v ležérním polosedu na empírové lenošce. Koketně kouká přes rameno směrem na diváka. Ve své době byla považována za nejkrásnější Pařížanku. V roce 1951 namaloval belgický surrealistický malíř René Magritte obraz *Perspectiva: Madame Récamier* od Davida. Magritte namaloval stejnou lenošku, na které sedí Davidova postava, ovšem místo krásné Madame Récamier je zde pouze rakev, která je posazená do stejného polosedu jako na původním obraze.

Úskalím při použití citací ve scénografii může být nedostatečné vzdělání diváků. Důležité je si uvědomit, pro jakého diváka je inscenace dělaná. Veliký rozdíl bude v tom, zda inscenujeme hru do Národního divadla, kam zpravidla chodí jen příležitostní

diváci, anebo do A studia Rubín, kde již ve většině docházejí poučení diváci, kteří si s dramaturgií divadla notují.

Postmoderní citace vyžaduje určitou hloubku intelektu. Autor musí přesně vědět, pro jaké publikum je jeho dílo určené. Citace, ale nemusí být pochopena stejně. Přeci jen i když divák bude znát kontext původního díla nebo události, a informaci kterou tím chce autor předat divákovi, divák pochopí správně, nemusí mít stejný pocit, jaký tím autor zamýšlel. Tento fenomén souvisí s individuální životní zkušeností. V divákovi může symbol srpu a kladiva vyvolat negativní emoce, bere-li čtyřicetileté období komunismu na území Česka za období temna a vnímal-li Sovětský svaz jako mocnost, která si agresí, výhružkami a násilnou expanzí podmaňovala okolní země. Jiný pocit ale bude mít člověk, který si při pohledu na tento symbol vzpomene na nástěnku a výzdobu na základní škole a na to, jak šťastné dětství tehdy prožíval. Do kontextu s terorem a autokracií si tento symbol automaticky nespojí.

Když citujeme určité dílo či historickou událost, necitujeme pouze jeho vnější formu, ale i všechny známé okolnosti, tedy dobu, ve které vzniklo nebo se odehrálo, a místo vzniku. Dílo nebo událost tak čteme v celém jejich kontextu.

A právě okolnosti společně se samostatným dílem dávají dohromady ucelenou informaci, kterou můžeme využít jako zástupný symbol. Použijeme-li odkaz na obraz Pabla Picassa *Guernica*, musíme si uvědomit, co vše se za ním skrývá. Nejedná se pouze o obraz jako takový, ale o demonstraci proti válce. Picasso na něm zobrazuje utrpení lidí a zvířat, která zahynula při bombardování města Geurnica v roce 1937 během občanské války ve Španělsku. Šlo o první vojenský útok v novodobých dějinách mířený pouze na bezbranné, civilní obyvatelstvo. Picassův obraz použil jako výchozí portugalský karikaturista Vasco Gargalo. Ten přemaloval Guernicu svým charakteristickým stylem, přesto zachoval původní tvary a kompozici. Jen místo některých postav domalovat karikatury prezidentů Vladimíra Putina, Baracka Obamy a Bašára Asada. Dílo má zachycovat utrpení civilistů v Allepu.

Podobnost děl tak může zůstat stejná, nebo jsou díla naopak dána do kontrastu. Také spolu na první pohled nemusí vůbec souviset, až při bližším zkoumáním pochopíme jejich význam.

Dalším úskalím je, že doslovná citace může být označená za vykrádání, za plagiátorství. Často tak bývá umělcům vyčítáno, že nejsou inovativní, ale jen používají

to, co někdo před nimi už vytvořil. Umělec ale necituje konkrétní dílo se záměrem jej zopakovat. Naopak jej dává do nového kontextu, rozpracovává jej dál. Existuje přímo jeden výtvarný postmoderní směr, který schválně přejímá umění jiných a dotváří jej, nebo konfrontuje s novými situacemi. Tento směr se nazývá appropriation art. Odborná i laická veřejnost má na problematiku používání citací na umění někoho jiného rozporuplné názory. Otázkou je, zda jde o plagiátorství, a jestli máme právo zasahovat do umění někoho jiného. Jestli umělecké dílo není pouze zhmotnělou informací, faktem, s kterým můžeme dále nakládat. Je tomu podobně jako v případě dětských doplňovaček, kdy obrázky nahrazují jednotlivá slova. Obdobně by se dalo uvažovat i o uměleckém díle, které citujeme, v takovém případě nemůže být o nějakém vykrádání ani řeč. Umělec přeci nepoužívá citaci se záměrem dílo zopakovat takové, jaké bylo vytvořeno někým jiným, ale protože si je vědom okolností, za jakých vzniklo.

V dnešní společnosti vše na všechno svým způsobem odkazuje. Neustálé omílání stejných obrazů a významů vede ke vzniku klišé a stereotypů. Naopak je výhodné si tato klišé uvědomovat a pracovat s nimi.

# 3. Rozbor inscenací, hledání postmoderního principu

V této kapitole rozebírám tři současné inscenace a hledám v nich scénografické postupy, které lze označit za postmoderní.

První rozebíranou hrou je Shakespearovská klasika *Král Lear*. Shakespeare psal svá dramata s vědomím, že hlavní je slovo, a na vizuální složku nekladl příliš veliký důraz. Bylo to dáno i konstrukcí Alžbětinských divadel, ve kterých nejlepší místa v hledišti byla ta, jež měla nulový výhled, ale za to z nich bylo nejlépe slyšet. Díky tomu mají současní tvůrci při inscenovaní jeho her poměrně volnou ruku. Výsledkem je to, že scénografie nemusí přímo souviset s obsahem, ale může jít naopak proti němu. Důkazem je tomu *Král Lear* Jana Nebeského v Národním divadle.

Další je drama *Král Ubu* v režii Jana Friče. Toto zpracování obsahuje mnoho postmoderních prvků. Stojí za tím jak zaměření v tvorbě dvojice umělců režiséra Jana Friče a scénografa Nikoly Tempíra, tak fakt, že hra samotná by se dala označit za postmoderní. A to i přesto, že vznikla v roce 1885.

Třetí rozebíranou inscenací je hra současného dramatika Ondřeje Novotného. Hra byla uvedena v A studiu Rubín, tedy ve výrazně menším prostoru, než jak to bylo v případě Krále Leara či Krále Ubu. Hru režíroval Jan Frič. Ačkoliv byla vytvořena v malém prostoru, scéna je poměrně členitá a plná nejrůznějších prvků. I v této inscenaci jsou viditelné určité postmoderní postupy.

## 3.1 Král Lear

Inscenace *Král Lear* anglického dramatika Williama Shakespeara byla uvedena v Národním divadle v režii Jana Nebeského. Výpravu k této inscenaci vytvořil režisér Nebeský společně s výtvarnicí Janou Prekovou.

Hra ve své době vyvolala veliký rozruch a to právě díky citacím na historické události a umělecká díla. Po sezóně byla stažena z produkce.

Situace, ve které Lear rozděluje království, se odehrává na plaveckém bazéně. Na nejvyšším skokanském můstku stojí Lear. Má bílý, dlouhý plnovous a vlasy. Jeho dcery Goneril, Regan a Cordelie stojí pod ním. Poté, co dcery poví otci, jakou lásku k němu cítí, skočí do bazénu. Akce je doprovázená mappingem. Pomocí něho jsou dotvořeny kostýmy. Herci jsou pouze v plavkách. Honosná róba je na ně promítána.

Volená barevnost připomíná dětské hračky a dětské televizní produkce ze 70.-80. let.

V momentě, kdy Goneril a Regan skočí do bazénu, promítnou se za ně symboly nacistické svastiky a sovětského srpu. Symboly jsou rozstříknuty okolo, jako když se rozstříkne voda. Režisér tím determinoval charaktery těchto dvou postav a zároveň předpověděl jejich budoucí úlohu v příběhu. Svým způsobem jim nedal šanci na soucit ze strany diváků. Také tím divákům nedal možnost na jinou interpretaci, vytvořil tím jakési dogma, které bude postavy provázet po celou dobu hry.

V dalším obraze se skokanský můstek rozdělí na dvě části. Vypadají jako dva balkony, dvě věže dvou hradů. Zda-li si tvůrce byl vědom tohoto nepřímého odkazu na Tolkiena, nebo tato spojitost vznikla zcela nezáměrně, pro mne zůstává otázkou. Rozhodně lze říct, že tím vznikla dvě království. Jedno patřící Regan a druhé Goneril. Narušil tak pospolitost království. To co původně bylo jedno, je najednou nejednotné.

Zbytek postav se pohybuje na jevištní podlaze pod nimi. Tím vzniká jasná mizanscéna vypovídající o rozložení moci v tomto království.

V Nebeského zpracování *Krále Leara* hraje herečka Kateřina Winterová jak roli Cordelie, tak i postavu blázna.

Vekou záhadou byla postava muže, který po celou dobu představení vytahoval v druhém plánu vidlemi oblečení z propadla. Tento obraz jsem nebyla schopna rozklíčovat.

Kostým Leara se během hry vyvíjí. Na začátku z něj výtvarnice Jana Preková vytvořila senilního, churavého a bělovlasého krále. Jeho paruka, dlouhá až na zem, vlaje při chůzi za ním. Postupem času, když začíná šílet, se více odhaluje. Sundává paruku, zcivilňuje se. Jde proti textu, místo aby vypadal šíleněji, tedy s korunou z kytiček, jak předepisuje autor, vypadá racionálněji. Král se ponaučuje ze svých chyb. Až když ztratí všechno, tak prozře a stává se moudrým.

Postava Edmunda je inspirovaná Jokerem z filmu Batman. Jeho kostým je přesnou citací kostýmů z filmu. Joker je záporná postava - šílený, zneužitý, zjizvený. Vyžívá se v manipulaci lidmi a sadistickým zabíjením. Je protipólem kladného Batmana. Tato komiksová postava je vyvrhel, žije ve stínu. Název Joker je převzat z karetní hry, je to proměnlivá karta. Edmund v *Králi Learovi* hraje na všechny strany. Je nepředpověditelný, nikdo mu nevidí do karet. Muž ve stínu, který pomocí lží a intrik dosáhne toho, čeho chce. Zbaví se svého bratra a otce. Poštve mocné sestry proti sobě.

Tragédie rozpadající se rodiny byla ztvárněna odkazem na holokaust. Královská rodina a další šlechtici jdou v zástupu ve velikých kabátech s kufry. Své osobní věci a oblečení odhodí na hromadu k ostatním a nazí se v zástupech sprchují. Tvůrce tím deklamoval, že se nejedná pouze o krizi rodiny, ale o krizi celé společnosti. Poukázal na to, že jsme oběťmi vlastních činů.

Působivě je zpracovaná scéna bouře. Král s bláznem mluví do mikrofonu. Zvuk se vizualizuje a promítá na scénu. Obraz se rozprostírá po celém jevišti. Nabírá na velikosti, když roste intenzita hlasu.

Lear s hrabětem z Glostru se zahřívají u ohně jako dva bezdomovci. Kam až museli klesnout, než si uvědomili své chyby? Také v tom nalézám odkaz na mnohé příběhy lidí, kteří ve své slepé důvěřivosti odkázali veškerý svůj majetek příbuzným, a ti se jim odvděčili vyhoštěním na ulici. Tím generační problém ve hře *Král Lear* získává na aktuálnosti. V tomto obraze je král Lear nahý. Do nastolené situace vstoupí dva záchranáři v současných uniformách a začnou honit Leara po celém divadle. Dochází ke zcizení. Odhalí se nám celé zákulisí divadla.

V posledním obraze se ocitáme na vernisáži výstavy. Lear a jeho dcera Cordelie jsou pověšení na zdi jako exponáty. Ostatní kolem nich prochází bez jakéhokoliv zájmu o ně. Vprostřed scény je postmoderní plastika *La Nona Ora* (1999) od umělce Maurizia Cattelana.[6] Jedná se o sochu papeže, na kterého spadl meteorit. Křesťané věří, že naše životy ovládá bůh. Ten sídlí nahoře. Takže socha se dá interpretovat jako potrestání. Lear byl také potrestán za svou naivitu, pýchu a hloupost. Stejně jeho dcery Regan a Goneril, ty se zničily navzájem.

Jedním z použitých principů je citace. Autoři jí v inscenaci hojně využívají. Ať už citují historické události jako je holokaust, či známé postavy z komiksů, anebo postmoderní dílo *La Nona Ora* malíře Marzia Cattelana.

[6] Maurizio Cattelan, [online], ©2017 Perrotin/ Legal/ Credits, dostupné z: https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/la-nona-ora/15420

## 3.2 Král Ubu

*Král Ubu* je hra francouzského dramatika Alfréda Jarryho. Dramatik ji napsal v roce 1885 a jednalo se o revoluční dílo. Hra je považována za předchůdce surrealismu, dadaismu a v neposlední řadě absurdního dramatu. Premiéra hry byla v roce 1896 v divadle Théâtre de l'Œuvre v Paříži. Ve své době byla hra považována za skandální. Na premiéře diváci protestně vyskakovali ze sedaček.

V České republice zažil Ubu svou první premiéru v roce 1928 v Osvobozeném divadle. Krále Ubu zde hrál Jan Werich, hru režíroval Jindřich Honzl a výpravu ke hře vytvořil Jindřich Štýrský. V roce 1964 vznikla úspěšná inscenace *Krále Ubu* v Divadle na zábradlí. Hlavní roli hrál Jan Libíček a režíroval to Jan Grossman. Prvně bylo u nás toto dílo zfilmováno F. A. Brabcem v roce 1996. Ve filmovém zpracování hrál krále Ubu Marian Labuda.

Inscenaci *Král Ubu* v Národním divadle Moravskoslezském režíroval Jan Frič. Scénu k tomuto nastudování vytvořil Nikola Tempír a kostýmy Anna Forstová.

Hned v úvodu sledujeme Ubovu proměnu z bezdomovce tahajícího si svůj záchod jako hovnivál ve vysoce postaveného politika v lesklém, okázalém obleku. Režisér tímto gestem divákům předkládá celý výklad Ubova charakteru. Rozkrývá nám tím, co je to za člověka. Obraz je podtržen epickou hudbou, čímž jen získává na absurditě.

Matka Ubu je zde vykreslena jako vydržovaná, četnými plastikami upravená, odbarvená žena bohatého muže. Jejích chováním a vizáží ji můžeme přiřadit k typickým americkým reality celebritám, jako je ženský klan rodiny Kardashian či manželky z reality show *Real Housewives of Orange County*. V České republice jsou takové ženy označovány jako Zelené vdovy. Nejde o oficiální název, ale o lidové označení. Takovýto posun ve ztvárnění matky Ubu je zajímavý. Autoři ji vykreslují jako ambiciózní ženu, toužící po vlivu. Je to žena bez talentu, která se za každou cenu chce zviditelnit. Ve 21. století se v popkultuře objevuje přemíra žen podobných této postavě. Jsou to převážně ženy bez vkusu a soudnosti, které bohužel dost často mají vliv na společnost.

Pocit reality show je umocněn filmováním přímo na jevišti. Matka Ubu se v přímém přenosu snaží donutit svého muže k akci.

V postavě otce Ubu je čitelná inspirace z některých vlivných osob na naší politické scéně. Tato postava je vykreslena jako nesoudný, hodně fetující člověk, neschopný vládnout, ale přesto s velikým vlivem. Hraje na populistickou notu, aby se dostal k moci.

Na scéně je vystavěn parlament. S jasnými detaily, jako je řečnický pult s mikrofony či LED tabulí zobrazující výsledky hlasování.

Důležitými rekvizitami jsou v inscenaci kožené kufříky naplněné bílým práškem. Užívání drog je jedním ze znaků Ubových kumpánů. Autoři tak pravděpodobně odkazují na kauzu známého českého lobbisty, který byl zatčen poté, co automobilem srazil chodkyni pod vlivem drog. Další kauzou, která silně zarezonovala ve společnosti, je užívání kokainu ředitelem Odboru protokolu kanceláře prezidenta České republiky. V obou případech se jednalo o velmi vlivné osoby. A přesně takoví jsou otec Ubu a jeho společníci.

Inscenace využívá i současnou technologii. Ubův finanční kůň je ztvárněn segwayem. Dalším aktuálním prvkem je třeba messenger na kole, oblečený ve firemním žlutém trikotu a s typickým vakem na zádech.

V inscenaci se vyskytuje mnoho termínů z politiky, jako je třeba „porcování medvěda“[7]. To se objevuje v situaci kdy otce Ubu a jeho společníky napadne v jeskyni medvěd. Nejprve jej přemůžou pomocí papírové postavy Sylvestra Stallona jako Rockyho Balboy v životní velikosti. Se slovy, že použije výbušného boxera, papírové figuríně opravdu exploduje hlava. Použijí tak doslovnou citaci. Filmy o Rockym jsou kultovní. Stallon jej ztvárnil jako nepřemožitelného boxera, člověka s velkými ambicemi, někoho, kdo se jen tak nevzdává. Pro mnoho lidí se díky této roli stal legendou. Pak jej s komentářem o původu výrazu „porcovat medvěda“ začnou skutečně porcovat.

[7] *„Porcování medvěda“ je v českém politickém slangu ustálený název pro tu část projednávání státního rozpočtu v Poslanecké sněmovně PČR, při níž je prostřednictvím komplexního pozměňovacího návrhu rozpočtového výboru na základě kuloárních jednání a lobbystických zájmů rozdělována část rozpočtu na veřejně prospěšné projekty konkrétních žadatelů.*
Citováno z: (Porcování medvěda [online],Wikipedia.cz, stránka naposledy editována 20. 2. 2014 v 00:28, dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Porcov%C3%A1n%C3%AD_medv%C4%9Bda )

Autoři zde citují i několik medializovaných politických kauz. Ubu rozdává dárky ve formě krabicového vína. Jedná se o odkaz na kauzu s bývalým ministrem zdravotnictví a hejtmanem Středočeského kraje ohledně korupce. Tehdy kriminalisté našli u něj doma krabice od vína naplněné penězi.

Tato kauza je ve společnosti všeobecně známá, a tak když se objeví na scéně krabice od vína, diváci tento odkaz jasně pochopí. Vybaví se jim celá aféra.

Smrt Polského krále byla předvedena jako politická smrt způsobené mediálním skandálem. Jednání herců nekopírovalo text, ale šlo lehce proti němu. Místo brutálního zavraždění krále, sehrál na něj Ubu habaďůru v podobě nastrčených transvestitů. Záměrem tvůrců bylo pravděpodobně poukázat na současný fenomén, kterým jsou právě mediální kauzy. Média mají v rukou obrovskou moc. Přímo ovlivňují společnost. Předkládají čtenářům, posluchačům a divákům vlastní interpretaci událostí. Pravda se za těchto okolností těžko hledá. Opravdu nezávislých médií je málo.

Když Hromoslav uvidí přeludy svých předků, na jevišti se ve skutečnosti objeví pračlověk oděn pouze do bederní roušky.

Představitelé Rusů mají na hlavách masky ztvárňující mužské pohlavní orgány. Pravděpodobně se jedná o vyjádření autorů, co si myslí o ruském zasahování do záležitostí cizích zemí. Já v nich nacházím i určitou podobnost s tvarem carské koruny či pro Rusy typickými beranicemi.

K závěru inscenace dochází k totálnímu rozkladu parlamentu. Stěny jsou vyklopeny a za nimi vidíme, jak na lanech sjíždí černě odění odstřelovači, s laserovými zaměřovači. Scéna hodná kvalitního hollywoodského akčního filmu.

Ubu na závěr spolu se svou ženou odjíždí v nafukovacím člunu. Společně s prologem o přímé volbě prezidenta, ve které Ubu vítězí, je zcela jasný odkaz na současného českého prezidenta republiky. Ten se nechal vyfotit, jak si vyvalený v nafukovacím člunu užívá dovolenou na Vysočině.

Inscenace pokládá takové otázky, jako například co jsme schopni udělat pro peníze. Opět to souvisí s fenoménem reality show. Ubu vyhlásí hry, aby uklidnil poddané poté, co svrhnul vládu. Hecuje dav k akci. Skončí to až znásilněním mladé dívky.

Nejčastěji se v této inscenaci využívá princip citace. Ty se objevují v průběhu celé inscenace. Z toho, jakých prvků scénograf využil při budování parlamentní sněmovny, můžeme vytušit, že se jedná o tu českou. Je tomu například v případě tribuny ministrů nebo v barvě voleného obkladu. Na scénu byly rovněž umístěny české korunovační klenoty.

Autoři v inscenaci využívají obraz Ringo Čecha *Zvířátka obdivují píču*. Tento obraz věnuje otec Ubu králi Václavovi jako dar se slovy „Daruji Vám tuhle píšťalku.“ Král Václav na to odvětí, že netuší, co má ve svém věku dělat s píšťalkou, a předá ji raději svému synovi. Píšťalka je tady vnímána jako hračka, když Ubu mluví o píšťalce, je jasné, že mluví o ženském pohlaví, jež Ringo Čech namaloval. Toto dílo je součástí sbírky Národní galerie v Praze. Jeho přijetí se setkalo s velkou vlnou negativní kritiky. Obraz Ringo Čecha působí nemístně, nevhodně v prostředí parlamentu. Vzniká napětí mezi ním, dalšími kýčovitými prvky a prvky svým způsobem aristokratickými. Dochází tak k tření, ke konfliktu. Divák z toho čte informaci, že je postava krále Ubu naprosto nevhodná pro novou roli vladaře, protože zavádí laciné až buranské zvyklosti.

Jak z toho vyplývá, kromě citací autoři pracují i s kýčem. Pomocí něj definují společenskou třídu, skupinu, ze které Ubu a jeho přívrženci pocházejí. Jak jsem již psala, zvolená estetika odkazuje na laciné televizní pořady.

## 3.3 Hubte trampy, serou v lese

*Hubte trampy, serou v lese* je hra českého dramatika Ondřeje Novotného. Novotný v dramatu vypráví o půvabu trampingu, o síle přátelství, o krásách dětství a dospívání, ale také o útrapách, které nám život nabízí. Premiéra hry byla v A studiu Rubín. Inscenaci režíroval Jan Frič.

Hlavními hrdiny jsou dva chlapci z Prahy, úhlavní nepřátelé, kteří se postupem času stanou nejlepšími kamarády. Vyprávění začíná, když je oběma dvanáct let a pokračuje až do jejich třiceti.

Na začátku poetika hry připomíná knihu Karla Poláčka *Bylo nás pět*. Dvě party kluků mezi sebou vedou válku o území Kampy. V inscenaci je tato linka zdůrazněná vytvářením iluzí a deziluzí.

Iluze je snaha co nejvíce napodobit objektivní skutečnost. Vzniká tak skutečnost nová, obrazová. Vytváříme obraz reality, takové jakou ji známe. Každá taková nová skutečnost již není objektivní, ale subjektivní, protože je ovlivněna našimi osobními zkušenostmi a prožitky. Je obohacená o naše vidění dané reality. Zároveň máme moc vytvořit něco, co je výrazně odkloněno od objektivní skutečnosti, třeba nezvyklými vlastnostmi nové reality či vzhledem. Nemusíme striktně dodržovat zákonitosti světa, ale můžeme je posouvat dle vlastní vůle a potřeby. Můžeme tak vyjádřit věci, které by za normálních okolností objektivní skutečnost nebyla schopna vyjádřit.

V inscenaci *Hubte trampy, serou v lese* se využívá hned několik rovin obrazové skutečnosti. Jedna, která pracuje s realitou jako takovou, je rovina výstavy. Přijmeme-li fakt, že kus modré látky, pomocí kterého znázorňujeme oblohu, je jen kusem modré látky, že žluté provázky jsou jen žluté provázky, které mají vypadat jako paprsky, a hlavy vycpaných zvířat jsou jen hlavy, nikoliv znak přírody, vytváří prostor dokonalou iluzi výstavy. Tato iluze je podpořená i rozvěšenými trampskými rekvizitami po stěnách jako exponáty, které herci postupně rozehrávají. Každý takový exponát je opatřen popiskem. Na závěr inscenace mají na sobě popisky i herci. Stávají se tak součástí expozice. Minulostí a vzpomínkou na staré časy.

Pokud ovšem povýšíme modrou látku na oblohu a provázky na paprsky, pracujeme už s určitou subjektivní skutečností. Jedná se o naivní zobrazení přírody. Tato rovina má podtrhnout dětské vidění světa. Stylizované zobrazení objektivní skutečnosti.

Tato stylizace má i jiný význam. Tramping je úzce spojen s tématem divokého západu, konkrétně s indiány. Ti sami využívají pro zobrazování reality zkratky, znakovost a výraznou stylizovanost. Tohle zobrazení se týká oblohy a slunce.

Další samostatnou složkou jsou vycpaná zvířata. Nejprve je vnímáme jako součást výstavy, jako další exponát. V situaci, kdy jsou Babinskej s Uřvanem poprvé v lese, se mění hlavy vycpaných zvířat, konkrétně srnky, jestřába a lišky, na celá zvířata. Divokou, nebezpečnou přírodu, které se chlapci bojí.

Tato scéna je ponořená do tmy, jedinými zdroji světla jsou baterky chlapců. Bojí se v lese, najednou se dramaticky nasvítí hlava lišky, Uřvan zaječí, couvá a přitom narazí do jestřába, ten se také rozsvítí. Pak se mu na rameni objeví hlava srnky, kterou s jekotem běží okamžitě pověsit na zeď nad cedulku SRNKA. Hlava srnky se také rozsvítí.

Iluze jsou v této inscenaci spojené s naivní, dětskou představou o trampingu, kterou se snaží udržet si i v dospělosti. Postupem času je to ale těžší a těžší. Principy, které na začátku fungovaly, společně s gradací inscenace ztrácejí smysl. To krásné se stává minulostí.

Deziluze nastává v momentě, kdy Babinského opouští žena s přezdívkou Divočina, kvůli jeho mentorovi, strejdovi Pišťourovi. Babinský ze vzteku vyhazuje její osobní věci. Vzduchem tak létá dámské spodní prádlo, tampony a vložky, které se přichytávají na modrou oblohu, paprsky slunce a dopadají na hlavy vycpaných zvířat. Tím se ruší veškerá iluze přírody, trampské osady i dětského snu o indiánech. Najednou je vše pokryté nánosem osobních věcí Divočiny. Padá to na něj jako studená sprcha, kdy se vše, co bylo krásné, všechny iluze o tom, jak je život krásný, změní v tvrdou realitu.

V inscenaci *Hubte trampy, serou v lese* se hodně pracuje s kýčem. Je využíván v situacích, kdy jsou záměrně vyzdvihovány trampské rituály. Nejlépe to funguje u obrazu svatby. Svatba se odehrává v osadě a oddávajícím je Pišťour. Scéna je nasvícena kontra modrými světly. Jako audio motiv pro tuto situaci byla vybrána ústřední melodie z Vinnetoua. Celá scéna obřadu pak působí velice emotivně a dojemně.

Další situace, kde se objevuje podobný výtvarný princip, je vyprávění pohádky o učedníkovi. Uřvan s Babinským právě prožili svou první noc v přírodě. Choulí se tedy spolu u ohniště. Babinskej vypráví příběh, který je sám o sobě silně emotivní. Tuto

náladu podporuje i světlo, které barevně líže paprsky slunce. Do této situace sjíždí ze stropu kytara. Kladkostroj ovládá Divočina, která se v rohu mazlí s vycpanou srnkou.Ozvuky lesa a divočiny v této situaci dělá osvětlovač, který je po celou dobu představení na jevišti, odkud ovládá světla a zároveň hraje na kytaru. Osvětlovač je zde něco jako tajemný šaman, s mocí měnit denní dobu a roční období pomocí světla. Jeho kostým sestává jak z kombinace přírodních materiálů jako jsou kůže a lebky malých koloušků, tak z umělého peří, které je vyrobené z modré a černé pěny.

V situaci, kdy Babinskej zažije svůj první sexuální styk s dívkou, je Divočina oblečena jako indiánka. Je jeho dokonalým snem a ztělesněním všech ideálů spojených s trampingem. Oděna pouze do spodního prádla s indiánskými motivy.

Asambláž je princip, který užívá na první pohled nesourodé věci, a dává je do nových uskupení. Vznikají tak nevšední kombinace, které nabízí nové pohledy na danou problematiku. V inscenaci *Hubte trampy, serou v lese* jde o asambláž dvou principů, dvou rovin. První z nich je výrazně stylizovaná. Naivní pojetí, dětské vidění světa - modrá obloha, sluneční paprsky. Souvisí s tím i kostýmy, například indiánské motivy na Divočině, když Babinskej zažije svůj první sexuální styk.Druhou rovinu tvoří reálné trampské objekty, reálné věci - vycpaná zvířata, maskáčovina, větev, kanoe, usárna, luk, šíp, lano atd. Kostýmy tomu odpovídající jsou typicky trampské, khaki košile, bundy, kalhoty, klobouky a pohorky.

V tomto případě mluvíme spíše o výchozím prostoru. Systému, který uceluje inscenaci. Dává ji oblouk. Na začátku, před tím, než se začne hrát, má divák možnost nahlížet na scénu jako na výstavu na téma tramping. Oblouk se uzavírá v závěru hry, kdy se všechny postavy stávají součástí výstavy tím, že si nasadí stejné popisky, jaké mají jednotlivé objekty. I oni se stanou minulostí, historií a pouhou vzpomínkou.

# 4. Školní projekty

V této kapitole popisuji jednotlivé školní projekty, které jsem vytvořila v průběhu magisterského programu. Celkem jsem pracovala se čtyřmi texty. Záměrně byly vybírány z různých žánrů a dob tak, aby se na nich daly co nejčitelněji zkoumat postmoderní principy, které v nich lze využít.

Celé magisterské studium jsem začala výraznou hrou francouzského dramatika Alfreda Jarryho. Jeho hra *Král Ubu* byla ve své době velmi kontroverzí. I v dnešní době se při inscenování této hry tvůrci setkávají s negativní reakcí ze strany veřejnosti. Jarry bývá označován za předchůdce absurdního divadla. Obsah hry *Král Ubu* je stále aktuální. Možná v dnešní době je ještě aktuálnější než kdy dřív.

Dalším dramatem byla *Kráska z Leenane* britského autora, irského původu Martina McDonagha. Ten se řadí do tak zvané skupiny In-yer-face. Drama *Kráska z Leenane* napsal v roce 1996 a umístil jej do světem zapomenutého městečka obdobného tomu, z kterého pochází jeho rodina. Z mnou vybraných her v magisterském studiu je tato nejmladší. Zajímala mě především z hlediska řešení prostoru, ve kterém postavy nedokážou žít a zažívají v něm pocity klaustrofobie.

Třetí hrou byla *Heda Gabler*. Napsal ji Nor Henrik Ibsen na konci 19. století ve stylu realismu. Ibsen se ve své tvorbě zaměřil na postavy žen. Jeho hrdinky jsou sice vnitřně silné, ale svou neuvážeností, anebo okolními vlivy skončí povětšinou špatně. V této hře mě zajímal vztah mezi Hedou a prostorem, ve kterém musí žít. Pocit Hedy je obdobný jako pocit Mag a Maureen z *Krásky z Leenane*, přesto trochu jiný. Bylo zajímavé zkoumat, jaká různá řešení se k jeho ztvárnění dají využít. *Hedu Gablerovou* lze označit za klasické drama.

Za ryze postmoderní drama můžeme označit čtvrtou hru, *Hamletmachine*, Heinera Mullera. Ten ji napsal v 80. letech 20. století. Jedná se o jakýsi dovětek k Shakespearovu *Hamletovi*. V Mullerově zpracování je znát společensko-politická situace 80. let. Drama *Hamletmachine* je psáno principem koláže, což se podepsalo i na mém zpracování této hry.

## 4.1 Kráska z Leenane

Drama *Kráska z Lennane* autora Martina McDonagha je o složitém vztahu mezi matkou a dcerou.

Čtyřicetiletá Mareen žije se svou matkou Mag v Leenane, jedné zapadlé irské vesnici. Mag je despotická sedmdesátiletá žena, která tvrdě sekýruje svoji dceru. Maureen žila v minulosti v Anglii, kde se duševně zhroutila, proto si ji Mag vzala zpět domů. Matka dceřino zhroucení často využívá, když Maureen předhazuje, jak je slabá a sama to ve světě nezvládne.

Maureen ale potkává dávného přítele Pata. Mezi ním a Maureen se v krátké době rozvine vztah. Mag je šokovaná, když zjistí, že ti dva spolu strávili noc pod její střechou. Pat však brzy odjíždí za prací do Londýna a slíbí Maureen, že jí pošle dopis, ve kterém ji pozve, aby za ním přijela. Maureen se ale žádného takového dopisu nedočká. Za čas zjistí, že se Pat v Londýně oženil. Tohle zjištění ji naprosto zdrtí. Ztratila i poslední šanci, jak získat svobodu a odstěhovat se od své matky. Ta jen těžko skrývá své nadšení a prořekne se, že Pat skutečně zvací dopis poslal, ale že jej spálila.

Dcera v žalu svou matku zabije, zůstane však nepotrestaná, protože je tento incident vyšetřen jako nešťastná náhoda. Na konci hry Maureen usedá do křesla po své matce a vůči svému okolí se začne chovat přesně jako její matka.

**Koncepce**

V této hře jsem nalezla dvě hlavní témata, která mě zajímala. Prvním z nich je izolace před světem. Maureen a její matka Mag se neizolují vědomě. To, že stále žijí spolu, je důsledkem strachu z okolí. Co se stane, když opustím domov? Zvládnu to? Jejich vztah je o vzájemné potřebě. I když to vypadá přesně naopak, jedna bez druhé nemůže existovat.

Inspirací pro scénu mi byla počítačová hra The Sims. Jedná se o hru společnosti EA games, jejímž principem je budovat si vlastní město a domy, ve kterých následně můžete žít se svým avatárem. V první a druhé verzi této hry byla grafika ještě nedokonalá, a tak jste mohli vidět pouze svůj pozemek a svůj dům. Všude okolo bylo šedé pusto prázdno. Ostatní postavy z této hry v tomto šedém prostoru mizely a znovu se objevovaly. Ale vaše postavy se mohly pohybovat pouze po vašem pozemku.

Nedokázaly jej opustit. Stejného pocitu jsem chtěla docílit i ve hře *Kráska z Leenane*. Ženy si myslí, že neexistuje žádné východisko z jejich situace. Bez sebe by nedokázaly přežít. Existuje pouze jejich domov, kde fungují společně.

Vytvořila jsem ostrov na ostrově. Jejich dům byl ztvárněn jedním pokojem o velikosti čtyř metrů čtverečních. Všude okolo bylo šedé nic. Podle Maureen a Mag okolní svět neexistoval. Jediná možnost pro jejich existenci byl jejich společný malý domov. Oproti tomu se ostatní postavy pohybovaly především okolo domu. Již jmenované pusto prázdno bylo vytvořené šedou projekční fólií, která tvořila horizont, na podlaze byl stejně šedý baletizol.

Mag a její dcera Maureen jsou každá z úplně jiného těsta. Navzájem si ubližují a šikanují se. Jejich odlišnost byla viditelná i ve scéně. V jejich domě byly pozorovatelné dva styly. Jeden patřící Mag, druhý Maureen. Principem koláže byly spojeny do jedné scény. Kontrast mezi těmito styly je velmi výrazný. Matčiny prvky jsou dřevěné, rustikální. Oproti tomu dceřiny věci bychom mohli stylem a materiálem datovat do 70. až 80. let. Umakartová kuchyňská linka a jídelní stůl. Na starých kamnech je postavená televize. Zároveň touto koláží vznikají vzájemná úskalí pro postavy. Například stará postýlka Maureen je rozebraná a použita jako ohrádka na kuchyňskou linku, která má zabránit Mag vylévat moč do dřezu.

Tím, že není jejich prostor příliš veliký, není kam se ukrýt a schovat. Postavy jsou tak neustále nuceny ke konfrontaci. Musí dokonce spát v jedné společné posteli.Moč, kterou Mag vylévá do řezu, vytéká zpod domu na šedý baletizol. Vzniká tak žlutá louže kolem celého domku. Mag tak prohlubuje propast mezi jimi dvěma a okolním světem.V momentech, kdy Mag zůstává sama doma, sedí v pološeru se zapnutým televizorem. Na televizní obrazovce bliká grafické zobrazení ztráta signálu.

Večírek, kterého se účastní i Maureen, se odehrává za kuchyňskou linkou mimo jejich ostrov. Křiklavě barevná show a siluety tančících lidí, večírek je tak blízko a přitom jakoby se odehrával na jiné planetě. Aspoň tak to vnímá Mag. Když se z večírku v noci vrací Maureen i s Patem, přelezou zeď vytvořenou kuchyňskou linkou a usadí se na ni. Poprvé Maureen uvidí svůj život z perspektivy. A to doslovně. Vidí, v čem žije.

Z postmoderních postupů jsem zde použila princip dekonstrukce a koláže.

Při hledání výsledného tvaru jsem nejprve vytvořila dva odlišné pokoje. Ideální pokoj, ve kterém by žila Mag, se všemi detaily, postelí, skříni, stolkem, židlí, lampou na čtení, koberečky apod. Tak stejně jsem vytvořila pokojíček i pro Maureen. Následně jsem tyto dvě makety rozlámala na malé kousky a začala slepovat dohromady.

Při skládání těchto kousků jsem měla neustále na vědomí, jak postavy jednají a jaké jsou jejich zlozvyky. Tímto postupem vzniknul jedinečný prostor, ve kterém se střetávají dva odlišné světy.

## 4.2 Král Ubu

Příběh začíná v domě otce Ubu. Matka Ubu domlouvá svému muži, aby se vzchopil a stal se králem Polska. V této scéně lze vnímat odkaz na Shakespearova *Macbetha*. V tomto díle, podobně jako matka Ubu, lady Macbeth přemlouvá svého muže, aby vzal osud do svých rukou a zavraždil stávajícího krále.

V dalším obraze se u otce Ubu koná hostina pro budoucí stoupence. Zde získá na svou stranu Obrubu, který s příslibem získání titulu slíbí zavraždění krále. Král si otce Ubu velice váží a pozývá jej, aby byl v jeho blízkosti při příležitosti konání vojenské přehlídky. Na této přehlídce je celá královská rodina vyvražděna, až na mladého prince Vladislava a jeho matku, kteří se přehlídky neúčastnili. Princi a královně se podaří uprchnout do jeskyně, kde královna brzy umírá. Tady se mladý kralevic rozhodne pro pomstu. V této části můžeme vidět další odkaz na Shakespeara a to na tragédii *Hamlet*.

Mezitím se Ubu stane králem. Ve své nové roli se chová zhovadile a umanutě. Jediné, co jej zajímá, je nahrabaný majetek a vlastní hovnajs. Nechá popravit všechny příslušníky šlechty a rovněž všechny úředníky. Navyšuje daně a zavádí spoustu nepopulárních zákonů a pravidel.

Obroubu, který za příslibem zisku šlechtického titulu slíbí podporu otci Ubu, nechá uvěznit v hladomorně. Odmítne splnit svůj slib. Obruba ale z hladomorny uteče do Moskvy, kde žaluje carovi. Ten následně vyhlašuje Polsku válku.

Otec Ubu do války nechce jít, je zbabělý, ale není jiné možnosti. Na bitevním poli Ubu prohrává a brzy z něj zbaběle utíká, aby se ukryl v jeskyni. Zde se schovává společně s dalšími dvěma kumpány. Znovu a znovu je divák pozorovatelem Ubovy zbabělosti, jako v případě situace s medvědem. Zde by se hodilo použít heslo: velká slova, žádná gesta.

V jeskyni se Ubu setkává i s matkou Ubu, která byla vyhnána rozbouřeným davem z Varšavy. Matka Ubu se obává setkání s manželem, nemá čisté svědomí. V nepřítomnosti svého muže kradla jeho drahocenné klenoty. Setkání manželské dvojice je narušené vniknutím vojska do jeskyně. Lidé vyhánějí otce a matku Ubu z Polska.

V posledním obraze se otec a matka Ubu společně s posledními stoupenci plaví po moři. Tato situace se stává absurdnější a absurdnější, až hra skončí.

## Koncepce

Hra francouzského dramatika Alfréda Jarryho pobuřuje lidi již od svého prvního uvedení v roce 1896.

Postava otce Ubu je tou nejhorší představou panovníka, jakou si svět dokáže představit. Nejenže se pro svoji roli vůdce nezrodil, navíc si nedokáže vážit druhé osoby. Vlastnosti otce Ubu jako jsou sebestřednost, sobectví, umanutost, pokrytectví, zbabělost, hamižnost, nenasytnost a spousta dalších, jsou považovány za ty nejhorší možné složky lidské povahy. Ubu je tedy zobrazením nejhoršího člověka na světě.

Zároveň je hra psána s určitou nadsázkou. Situace jsou stavěny jako komické vtipy. Krále Ubu nelze brát vážně. Nejenže se chová naprosto nevhodně, navíc v každém gestu či jednání shazuje sám sebe.

Jako scénu vhodnou pro drama *Král Ubu* jsem si zvolila jsem Národní divadlo. Pracovala jsem přímo s reálným divadlem. V první scéně je svezena dolů Hynaisova opona a před ní, na forbíně, je vystavěn špinavý non-stop bar. Nevkusná tapeta s palmami, umělá palma před ní, politý stůl, nalepené žvýkačky na spodní straně desky stolu a blikající automat.

První slovo Hovnajs zazní, když Ubu prohraje na automatu.

Jakmile je Ubu pozván ke králi, zvedne se Hynaisova opona a my spatříme monumentální schodiště. Přesně takové, jaké navrhnul scénograf Josef Svoboda do inscenace *Oidipus Rex* z roku 1963. Královská rodina je zavražděna tak, že je Ubu postupně shazuje se schodů. Když se Ubu stane králem, postaví si doprostřed schodiště kýčovitý trůn. Krásné monumentální schodiště se pod Ubem propadá a prolamuje. Ubu není člověk, který by se uměl pohybovat v tomto prostředí. Je jako slon v porcelánu.

Poprava šlechty probíhá u otevřeného orchestřiště. Ubu sedí na trůnu na schodech, dole pak popravují šlechtice kulkou. Následně je hází na hromadu do jámy a zasypávají bílým práškem, připomínající vápno.

Ve scéně na venkově kde Ubu přijede vybírat daně, stojí v prezidentské lóži a zvrací z něj dolů, až na non-stop bar. Chová se povýšeně a neváží si lidu a prostředí, ze kterého sám vyšel.

Když Ubu dá kapitána Obrubu zavřít do vězení, ve skutečnosti jej hodí do jámy k ostatním mrtvolám. V další situaci Obruba utíká žalovat na carský hrad. Vytáhne starý, obitý, dřevěný žebřík, který opře o lóže na levé straně, a vyleze nahoru k Carovi, kde žaluje.

V momentě, kdy nastane bitva, jsou schody již prolámané. S čelovkami na hlavě se v pološeru mezi troskami plazí vojáci. Ubu sedí na svém pozlaceném a přeplácaném trůnu uprostřed scény. Vypadá jako trosečník na ostrově, kolem kterého plavou žraloci.

Ve scéně, kdy Ubu utíká z bitvy schovat se, utíká do trosek jeho starého non-stop baru.

V poslední scéně se rozbité schodiště rozestoupí. Vznikne tak mezera až k zadnímu jevišti připomínající údolí. („I když půjdu roklí širé smrti, nebudu se bát ničeho zlého.“) Z non-stop baru se stal „Vor medúzy“, na kterém táhnou krále Ubu jevištní technici pryč ze scény.

Při tvorbě této inscenace je využita citace. První z citací je odkaz na scénu Josefa Svobody k inscenaci *Oidipus Rexe*. Citace je využita i na závěr hry, kdy je Ubu se svou ženou tažen z jeviště pryč na člunu, který představuje Vor medúzy. V obraze, kdy Ubu nechává popravovat šlechtu a úředníky, je čitelný odkaz na popravy důstojníků, které byly provedeny Sovětskou armádou během Druhé světové války v Katyni.

Dalším použitým principem je kýč. Na začátku, kdy se divák ocitá v non-stop baru, jsou vedle sebe dány Hynaisova opona a tapeta nonstop baru, na které je nádherná pláž s palmami.  Jde o druh estetiky, který je blízký určité skupině lidí.

V závěru je Hynaisova opona rozsápána králem Ubu. Jedná se o podobný princip, který použil Banksy při své výstavě v Bristolském muzeu. Nejprve byla vytvořena kopie Hynaisovy opony, a ta byla následně zničena. Kopie musí být tak přesná, aby divák uvěřil iluzi, že byla poničena ta skutečná. Stejně jako u použití Svobodovy scénografie, tak i v případě opony se jedná o autorské dílo, které bylo převzato. Může tak vzniknout problém, s kterým se běžně potýkají představitelé postmoderního výtvarného trendu appropriation art. A to, zda mají tvůrci právo používat pro své umění umělecká díla jiných.

**Vor medúzy**

Jedná se o obraz francouzského malíře Théodora Géricaulta, na kterém je znázorněn tragický příběh posádky lodě Medúza, která ztroskotala v roce 1816 u Mauritánie.

Kapitán lodi de Chaumereys odmítl po nárazu na útes loď odlehčit a zbavit se všech děl. Místo toho se rozhodl pro vysazení 150 lidí na provizorní vor. Kapitán s lodí pak plul dál a doufal v záchranu. Přeživší na voru se plavili na moři dva týdny. Vyskytly se případy kanibalismu a zachránilo se pouze 15 lidí. Tento případ vyvolal ve společnosti veliký rozruch.

Tímto obrazem se inspiroval streetartový umělec Banksy, který vytvořil malbu na betonovou zeď uprchlického tábora u přístavu v Calais. Na ni vidíme vor s uprchlíky, bojujícími o holý život, kolem kterého pluje luxusní výletní jachta. Jedná se o reakci na současnou uprchlickou krizi v Evropě, při které ročně zemřou stovky lidí v Středozemním moři.

Obraz *Vor Medúzy* je namalován v romantickém stylu. Výrazy i postoje přeživších jsou velmi expresivní. Malíř tím vyjádřil jejich obrovskou snahu přivolat kolem plující loď a zachránit se. Z obrazu přímo křičí jejich zoufalství. Dovolání se pomoci je jejich jediná šance na záchranu.

## 4.3. Heda Gabler

Heda je dcerou generála. S vidinou dobrého postavení se provdala za Dr. Jørgena Tesmana. Pro něj jsou jeho práce a jeho žena nade vše důležité. Ovšem jak ve své práci, tak i v normálním životě je Tesman průměrným člověkem, který ničím nevyniká. Tesman má tetu Julii, která o něj starostlivě pečuje. Děj hry se odehrává po návratu Hedy a Jørgena ze svatební cesty. Jørgen zjišťuje, že slíbenou práci, s kterou již počítal, nezíská nijak lehce, a tak se budou muset s Hedou uskromnit. Heda je tím velmi zklamaná a ocitá se v pasti. Žádné večírky a jiné společenské události, na které se těšila, a kvůli kterým do toho manželství šla, se nekonají. Ocitá se opuštěná ve velikém domě. Jediný, kdo za ní dochází, je postarší právník a rodinný přítel, JUDr. Brack.

K její frustraci přispěje i návštěva paní Elvstedové, která přijde prosit o pomoc pro Hedina bývalého milence Eilerta Løvborga. Heda se tak dovídá o vztahu, který je mezi nimi. S Eilertem se později setkává o samotě, jejich vzájemná náklonnost je stále silná.

Večer odejdou pánové společně na večírek. K ránu se vrátí Tesman domů a nese Eilertův rukopis, který našel na ulici. Heda rukopis schovává, a když k ní později toho dne přichází zdrcený Eilert, to že má rukopis, mu zatají. Místo toho mu podá jednu ze svých zbraní.

Se zprávou o jeho smrtí přichází Hedu informovat JUDr. Brack. Heda na ni zareaguje svojí sebevraždou.

**Koncepce**

Heda je uvězněna ve svém domě, což v ní rozvíjí pocit klaustrofobie. Zvolila jsem prvek současné architektury, která je čistá, geometrická a přesná. Materiály jako sklo a kov, které působí chladně. Inspirací pro mě byla kostka ledu. Zvolila jsem proto takový tvar domu, který kostku ledu bude asociovat. Zároveň kovová konstrukce připomíná klec. Zde se hodí příměr „zlatá klec“. Nábytek uvnitř domu je z plexiskla a kovu. Stejně jako dům samotný, i jeho zařízení působí chladně.Současná architektura a design jsou geometricky přesné. Hedin dům je rovněž uhlazený, zařízený do pravých úhlů. Je to místo, kde se přirozeně žít nedá.

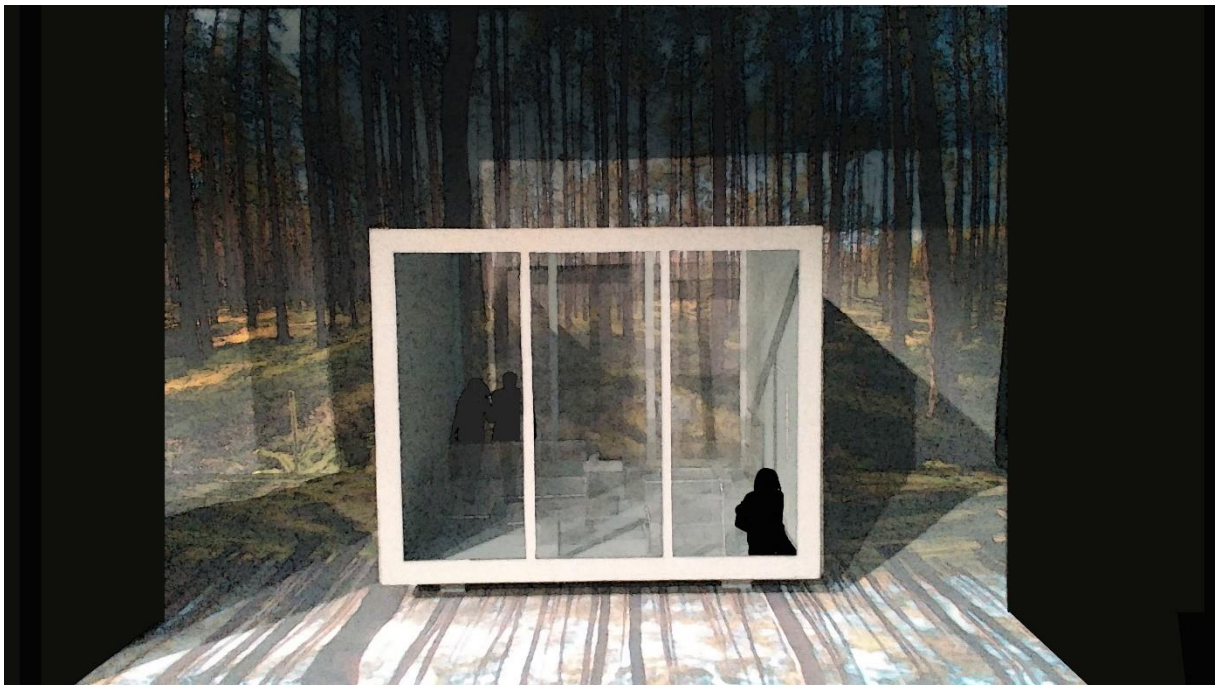
Okolní svět je oproti domu, ve kterém Heda žije, teplý a příjemný. Je v něm hloubka, láká k navštívení. Les znamená výzvu, volnost, klid a harmonii. Zároveň je to i nejistota a nevyzpytatelnost. Byla možnost vytvořit les za pomoci umělých stromů a kašírky, ale co by ten les pak znamenal? Zvolila jsem tapetu s motivem lesa, protože je to obraz reality. Tím, že není trojrozměrný ale jen dvojrozměrný, jedná se o iluzi lesa. To, co láká Hedu, není realita jako taková, ale jen její idealizovaná představa.

Jenže ani v této její vizi není Heda úplně volná. Nedokáže si naprostou svobodu představit. Proto je les jen jakýmsi dalším prostorem tvořeným podlahou a stěnami. Postavy do něj vcházejí dveřmi, které mají na sobě stejnou tapetu jako zbytek prostoru, a tak jsou na první pohled neviditelné.

Heda je hrdá žena, je sidobře vědomá svých zbraní. V tomto zpracování má oholenou hlavu, čímž vyniknou její výrazné ženské rysy, které jsou podpořené i výrazným, přesto elegantním líčením. Holá hlava znamená provokaci i velmi vysoké sebevědomí. Inspirací pro mě byla zpěvačka Britney Spears, která si demonstrativně oholila hlavu a způsobila tímto krokem módní boom.

Mužský šat je rovněž provokací. Bílá košile je zapnutá až skoro ke krku, zapnuty jsou i manžetové knoflíčky. K tomu naopak Hedina pouzdrová sukně se zvýšeným pasem podtrhuje její ženské křivky.

Ironií je, že okolní svět je pro Hedu větším vězením, než dům samotný. Z něho reálně vyjít může kdykoliv bude chtít, ale neudělá to. Naopak z místnosti s tapetou lesa se cesta ven hledá těžko. Ukazuji tak, že se jedná pouze o její stav mysli. Jde o její strach. Ví, že v domě a jeho bezprostředním okolí je stále paní jen ona. Ale bojí se, že okolní svět na ni zapomněl. Její bývalí milenci pro ni ani nehlesnou, nikdo ji nenavštíví. Je odstřižena. Mezi jejím domem a zbytkem světa je zeď větší a neprostupnější, než byla ta Berlínská.



## 4.4. Hamletmachine

Postmoderní drama německého dramatika Heinera Mullera na motivy dramatu *Hamlet* Williama Shakespeara. Jedná se o jakýsi dovětek ke hře.

**Koncepce**

Hra začíná krátkým převyprávěním příběhu Hamleta, aby byla samotná hra *Hamletmachine* pro diváka pochopitelnější. Navrhla jsme dvě varianty úvodu. První je Hamletův stand-up výstup. Za ním je na plátně promítán online přenos do čínského kina. Vidíme čínské diváky s 3D brýlemi, jak jedí hromady popcornu a usrkují coca-colu z kelímků.

Druhá varianta je situována do autokina s rodinnými fotografiemi. Celá rodina sedí na karavanu zády k divákům a pozoruje fotografie z inscenace Hamlet v Národním divadle z roku 1982. Rodina se smíchem komentuje fotografie a tím divákovi převypráví děj Shakespearova dramatu.

Na scéně je ošuntělý karavan. Karavan v tomto případě má symbolizovat vyhoštění ze společnosti. To, že Hamlet není schopen se najít, vytvořit si nějakou budoucnost. Je zatracen, nedokáže si najít pevný domov. Cestuje z místa na místo, nikde není doma.

Také se v použití karavanu může nalézt spojitost s filmem Baze Luhrmanna *Romeo a Julie*. V situaci, kdy je Romeo v podání Leonarda DiCapria vyhnán z města, uchyluje se do ústraní nevadské pouště, kde přebývá v karavanu.

Na podlaze je materiál s potiskem betonu a stíny lidí. Stíny znázorňují osoby z minulosti již rozpadlé v prach, zároveň tím vyjadřuji katastrofu, ze dne na den zde přestal existovat život. Odkaz na stíny, které zůstaly po výbuchu jaderné bomby. Vzadu je světlešedá projekční fólie, na které se promítá postapokalyptická krajina, konkrétně zábavní park z Pripjatě. Zvolila jsme právě Pripjať, protože se jedná o všeobecně známé místo, a použila jsem ho jako symbol pro vyspělou společnost, kterou ze dne na den potkala katastrofa. Zároveň je to místo, kde lidé nedokážou žít. Naprostý obraz zkázy.

V karavanu stojí rodina Hamleta s líčením jako zombie. Ukazují tak svou pravou podstatu, jsou to odporné tlející bytosti, které se zničily navzájem. Hamlet před nimi sedí na zemi. Vede depresivní monolog. „Byl jsem Hamlet...“

Další scéna je výrazně jiná. Atmosféra se během Hamletova monologu zlomí. Projekce se probarví, světýlka na kolotoči se rozsvítí a kolotoče se začnou pohybovat. Z tahů sjede cedule z nápisem HAPPY DEATHDAY. Rodina si nasadí veselé zvířecí masky, frkačky, vtipné kloboučky a balónky. Začne mejdan. Hamlet pokračuje v monologu, každá jeho věta je odměněna jásáním a potleskem rodiny. Bouchání šampaňského, hudba, tanec. Co se týče zvířecích masek, jedná se o určitou alegorii. Obdobně jako v bajkách, tak i tady určité zvíře představuje charakter postavy. Také je v tom určitá infantilnost.

Rodina karavan odveze dozadu jeviště. Vepředu scény zůstává Ofélie a Hamlet. Ofélie začne Hamleta svádět. Tančí sexy tanec, válí se na zemi a u toho vede monolog. Hamlet vezme do ruky projektor a promítá na Ofélii prerafaelistický obraz *Ofélie* od Sira Johna Evereta Millaise, na kterém leží mrtvá Ofélie v potoce, v panenské přírodě. Kolem ní jsou poházené polní květy. Tímto gestem jakoby předpovídám její osud, lze to brát jako varování. „Pozor, pohybuješ se na tenkém ledě!“. Za zkázu Ofélie si může jak ona sama tak i Hamlet.

Ofélie skončí se striptýzem vzadu u karavanu. Za ní se objeví projekce rámu obrazu. Ofélie je uvnitř rámu, obraz od Millaise je na ni stále promítán. Na scéně se objeví známé antické sochy žen. Ve skutečnosti se jedná o živé sochy, podobné těm, co jsou k vidění na Staroměstském náměstí. V levém rohu je socha *In Utero* od Davida Černého. Socha ženy oběšené, socha ženy podřezané. Situace končí, když Ofélie zakřičí: „Sníš mé srdce, Hamlete!“ Galerie padlých žen, Ofélie je ve středu této výstavy. Patří ji výsostné postavení.

Hamlet: „Chci být ženou!“. Rám obrazu se pootočí tak, že připomíná božské oko nebo hanlivý znak pro ženský orgán. Hamlet stojí na karavanu, před rámem. Celá scéna zrůžoví, ze sochy Davida Černého se stane disco koule. Antické sochy tančí epileptický tanec. Na projekci vedle rámu se objeví blýskavý nápis WOW.

Celá scéna se uklidní. Hamlet s Ofélií sedí uvnitř karavanu. Ofélie vaří a přitom chová malé, plačící dítě. Hamlet pije z láhve pivo a sleduje televizi. „V neklidném říjnu

kamna kouří…Nejsem už Hamlet, už nebudu hrát žádnou roli…“ Hamletův monolog je přerušován hlasem hlasatelky zpráv: „Volání po svobodě se proměnilo ve výkřiky pro svržení vlády…Lidé začali odzbrojovat policisty…Zaútočili na dvě budovy…Vláda nasadila vojsko.“ Celá scéna vypadá jako z Tennesseeho hry. Sociální realismus. Vidíme jakousi alternativní realitu. Obraz současnosti. Netečnost vůči dramatickým vývojům ve společnosti. Hamlet nereaguje. Jak by vypadal svět, kdyby se Hamlet rozhodl nezasáhnout? Žili by šťastně až do smrti, nepoznamenaní tragédií jejich rodin a celého království? Byl by jejich život stejně normální jako každého jiného, nebo je nám náš osud tak jasně dán, že se jej nezbavíme?

Jevištní technici převlečeni jako exekutoři vyvedou z karavanu Ofélii s Hamletem. Karavan odtahují dozadu za projekční plátno. Plačící dítě je stále v karavanu. Hamlet s Ofélií si opět nasadí zvířecí masky. Společně v objetí a v pozici starých lidí hledí do dáli, zatímco karavan s plačícím dítětem mizí za projekčním plátnem. Pocit, že nikdy nedostali šanci mít společnou budoucnost.

Častým principem jsou zde citace a odkazy. Obraz na pozadí je známou fotografií Pripjatě, města poblíž jaderné elektrárny Černobyl, z které v 80. letech po výbuchu jednoho z reaktorů unikla do vzduchu radiace. Další citací je obraz prerafaelisty Millaise.

Dalším prvkem jsou symboly. Když se rám obrazu pootočí a vytvoří tak znak pro ženský pohlavní orgán, jedná se o symbol jednoduše čtený. V tu chvíli je schopen nahradit kostýmní proměnu, kterou autor popisuje ve scénických poznámkách. Hamlet se mění v ženu. Zde se stává součástí symbolu, když stojí zcela vzpřímeně uprostřed tohoto znaku.

Rovněž se zde objevuje ironie. Když se láme nálada a začne velká rodinná oslava. Místo Happy birthday sjíždí nápis Happy deathday.

Celou inscenaci lze pak chápat jako koláž mnoha obrazů. Přímo na sebe nenavazují, ani nedrží jednotný tvar a styl. Naopak někdy je scénografie pouze kulisou a jindy jde silně proti významu.

★HAPPY★
DEATHDAY!

# 5. Magisterská práce- Pan Polštář

## 5.1. Martin McDonagh

Martin McDonagh se narodil 26. března 1970 v Londýně. Jeho rodiče se narodili v Irsku, které se stává ústředním dějištěm v mnoha jeho dramatech. V šestnácti letech se vrátili zpět do Irska, a tak zůstal Martin se svým bratrem osamocen v Londýně. Brzy zanechal školy a žil nějakou dobu na sociální podpoře.

Do Irska pravidelně jezdil na návštěvu za svými rodiči a mohl se tak dobře seznámit s tamním rázným způsobem života, úzce propojeným s irským svérázným dialektem. Další jeho inspirací byl film, ze kterého využíval princip střihu. Nejvíce jeho dílo ovlivnili filmoví režiséři David Lynch, Quentin Tarantino, Terrence Malick a Martin Scorsese.

Pro jeho tvorbu je typický sadismus, fyzické i psychické násilí, mentální narušenost a neschopnost opustit špatné sociální prostředí, ve kterém se postavy často pohybují.[8]

McDonagh není jen významným divadelním dramatikem, je i úspěšným scénáristou a filmovým režisérem. Za svůj krátkometrážní film *Six shooter* získal v roce 2007 Oscara. Jeho první celovečerní film *V Bruggách* natočil v roce 2008. Hlavní role v něm hráli Colin Farrell, Ralph Fiennes a Brendan Gleeson.[9]

## 5.2 In- yer- face

Názvem „In-yer-face“ nebo u nás známějším „Cool drama“ označujeme divadelní trend, který se objevil v roce 1990 ve Velké Británii. Tento název se jako první objevil v knize kritika Alekse Sierze *In-Yer-Face-Theatre*. Píše v ní o mladých umělcích, kteří svou pozornost obrátili na témata násilí, sexuální perverzity, sexuální

[8] Encyklopedia of World Bioghraphy: *Martin McDonagh*, [online], © 2017
http://www.notablebiographies.com/newsmakers2/2007-Li-Pr/McDonagh-Martin.html

[9]VANĚK, Martin. Martin McDonagh [online], *Česko-Slovenská filmová databáze* ©2001-2017 POMO Group s.r.o., dostupné z: http://www.csfd.cz/tvurce/24425-martin-mcdonagh/

orientace, rasové nenávisti a psychických poruch. V dílech dramatiků bývá mnoho vulgarit a detailního popisování násilného chování.

Dramata vznikají jako reakce na znechucení z tehdejší společnosti a z politické situace. Je to určitý druh vzdoru proti světu. Divák se dostává do přímé konfrontace s tématy, která společnost jakoby zametala pod koberec. Autoři volí přitom stejně ostrou formu zobrazení jako jsou ostrá jejich témata.

### 5.3 Obsah hry Pan Polštář

Hra je zasazena do totalitního prostředí. Autor morbidních povídek Katurian je uvězněn a vyslýchán pro podezření ze spáchání tří vražd dětí. Společně s ním je uvězněn i jeho starší bratr Michal. Vyšetřovatelé Ariel a Tupolski se snaží pomocí násilí docílit přiznání. Katurian je nevinný, vraždy spáchal jeho bratr, který se mu k tomu přizná. Inspiraci k vraždám našel v bratrových morbidních povídkách, kde je tělesně ubližováno malým dětem. Katurian polštářem zavraždí bratra a k vraždám se přizná. Udělá to hned z několika důvodů. Prvním z nich je, že cítí lítost nad bratrem, který byl jako dítě zneužíván rodiči, protože byl on, jeho bratr, lepším spisovatelem. Také chce zachránit své povídky, které mají vyšetřovatelé v plánu spálit.

Jedna z jeho povídek se jmenuje Pan Polštář. Vypráví příběh o Panu Polštáři, který se vrací do minulosti a malým dětem, které během života prožijí mnoho trápení, ponouká myšlenky na sebevraždu. V průběhu povídky se Pan Polštář vrátí zpět do svého dětství a přemluví své malé já k sebevraždě, protože už nedokáže snést bolest, kterou prožívá s výše zmíněnými dětmi. Ale v momentě, kdy spáchá jako dítě sebevraždu, ostatní děti zase obživnou a musí prožít své útrpné životy.

Nakonec vyšetřovatelé naleznou poslední žijící dítě, je jím malá holčička natřená celá nazeleno, obklopená prasátky, podle Katurianova příběhu o zeleném prasátku.

Na závěr hry přijde Pan Polštář k malému Michalovi a pokusí se ho přimět k sebevraždě. Nabízí mu tím vykoupení z jeho bolesti. Ten ovšem odvětí, že nemůže. Pokud pomůže bratrovi být dobrým spisovatelem, tak to mučení a jeho bídný život stojí za to.

### 5.4 Zneužití moci

V roce 1971 provedl americký psycholog Philip Zimbardo experiment, dnes známý jako Stanfordský vězeňský experiment. Pomocí něj chtěl *„ověřit svou myšlenku, že chování člověka je determinováno prostředím a rolí, kterou v něm zaujme….Zimbardo svým experimentem prokázal výchozí hypotézu, že jednotlivec může snadno odhodit některé osobnostní charakteristiky, pokud je vystaven situaci, v níž je mu přidělena určitá role, v tomto případě role autority. Svou úlohu sehrávají sociální a ideologické faktory, které spoluurčují, že se jedinec bude chovat ve shodě s přidělenou rolí a jejími atributy, nikoli podle vlastní úvahy, nebo vnitřního přesvědčení a sdílených hodnot.“*[10]

Experiment musel být po pár dnech ukončen. Skupina studentů představující dozorce se začala uchylovat k extrémním řešením vyhrocených situací se studenty v roli vězňů.

Zimbardo se od té doby vyjadřoval k mnoha kauzám, ve kterých došlo ke zneužití dominantního postavení. Asi nejznámějším případem je fyzická a psychická šikana vězňů v Afgánské věznici. Zde docházelo k brutálnímu týrání ze strany amerických vojáků. Zimbardo se tehdy nechal slyšet, že se nejednalo pouze o pochybení ze strany vojáků, ale celé americké armády. Jakmile neexistuje vyšší kontrola, lidé jsou schopni se naprosto ponořit do svých rolí a uchýlit se k radikálnímu chování.

Ve hře *Pan Polštář* vidíme takovéto pochybení rovnou třikrát. Nejprve u rodičů, kteří fyzicky týrají malého Michala. Něco, co zprvu mohlo být neškodným potrestáním, se jim vymklo z kontroly. Začali svého syna brutálně mučit. Jelikož žili na samotě v lese, odříznutí od ostatních lidí, nebyl nikdo, kdo by je zastavil. A tak jejich agrese rostla a rostla.

S týráním dětí se ve společnosti bohužel setkáváme velmi často. Rodiče zneužívají své role, svého postavení. Tím, že jsou v roli rodiče, myslí si, že mají právo ovládat život svého dítěte.

Dalším, kdo zneužívá své role, je Michal. Jako dospělý využívá svého přirozeně autoritativního postavení vůči dětem. Od silnějších jedinců očekáváme, že budou

[10] HONZÁK, Radkin. *Stanfordský experiment* [online]. Praha: Mindlab, 2010 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: https://psychologie.cz/stanfordsky-experiment/

ochraňovat ty slabší. Michal, který sám byl jako dítě zneužívaný, začal v dospělosti zneužívat další děti. Během svého vývoje se lidé učí rozeznávat, co je správné, a co ne. V první řadě by se nám tohoto vzdělání mělo dostávat od rodiny. Jelikož rodiče Michala nic takového nenaučili, naopak jej po celou dobu jeho vývoje týrali, zná pouze brutální zacházení. Není divu, že Michal pak toto chování považuje za normální. Chybí zde opět vyšší kontrola, která by mu řekla, že tohle jeho chování normální není.

Další, kdo se dopouští zneužití své moci, jsou vyšetřovatelé Tupolski a Ariel. Katuriana přivedou do vyšetřovací místnosti se zakrytýma očima. Netuší tedy, kde je, a kdo o tom, kde se nachází, ví. Vyšetřovatelé mají tak veškerou moc ve svých rukou. Katurian netuší, jestli je z tohohle místa vůbec úniku. Tupolski s Arielem mu můžou beztrestně provádět cokoliv. Jak se zdá, jejich jediný cíl je vymoct si spisovatelovo přiznání.

Téma ztráty kontroly nad sebou samým, protože neexistuje vyšší kontrola nade mnou, bylo pro mne ve hře *Pan Polštář* ústřední.

### 5.5 Zpracování

První obraz se odehrává ve výslechové místnosti, v cele. Je to malá betonová místnost bez viditelné možnosti úniku. Ze stropu visí tovární lustry. Na zemi je odtokový kanálek s viditelnou zaschlou krví okolo. Stěny a podlaha jsou špinavé, s plísní v rozích. V místnosti jsou dvě židle. Na jedné sedí Katurian, na druhé jeden z vyšetřovatelů. Kromě židlí je tady ještě umyvadlo a záchod, které dotvářejí pocit cely, v prvním obraze jsou ale upozaděny a jsou na nich aplikované dřevěné skříňky se spoustou drátů a blikajících světýlek. Jedná se o přístroje na elektrošoky.

Okolo místnosti je plachta s potiskem betonu. Plachta je ze stejného materiálu, jako se dělají billboardy. Celá tahle scéna má působit tak, že divák sleduje řez podzemním vězením. Nad celou jsou desítky metrů betonu a z tohoto místa není úniku. Nikdo nevidí, co se tam dole odehrává. Moc je v rukou vyšetřovatelů. Nikdo se nedovolá spravedlnosti. Obdobně jako Hrabě Monte Christo Alexanda Dumase, tak i náš hlavní hrdina byl zatčen za něco, co nespáchal. A dokázat nevinu v místě, kde se spravedlnost jen těžko hledá, je zhola nemožné.

Kostýmy postav jsou v tomto obraze hodně civilní. Vyšetřovatelé mají na sobě hnědošedé obleky z 50. let minulého století, k tomu i kravaty a košile ze stejné doby. Katurian je rovněž v civilu. Má na sobě béžovou košili a hnědozelené kalhoty rovněž z té doby. Jedná se o odkaz na procesy z 50. let. Vyslýchání agenty Stb tehdy bylo velice nehumánní. Zatčené oběti vykonstruovaných monster procesů z 50. let byly drženy, vyslýchány a mučeny několik měsíců. Nikdo zvenčí do toho systému neviděl. Oběti byly mučeny těmi nejodpornějšími způsoby, až byly dohnány k přiznání se k něčemu, co nespáchaly. Tento osud čeká i naši hlavní postavu, spisovatele Katuriana.

V druhém obraze zůstává Katurian sám v cele. Vypráví povídku o spisovateli a jeho bratrovi. Postupně se začíná rozsvěcet scéna za tiskem betonu. Začínáme tak

vnímat další prostor. Zatím je jakoby v mlze. Z pravé strany, skrz malé sklepní okénko, problikává na scénu světlo. Jedná se o pokoj jeho bratra.

Katurian vylézá z cely a zbytek povídky odvypráví na forbíně. Jedná právě přes malé sklepní okénko. Okolo sklepního okna s mřížemi je obdobný betonový motiv, jako je na tisku kolem cely. Za tiskem betonové zdi se objevují v pulsujícím světle postavy otce a matky, které drží v rukou kabely vedoucí elektřinu. Jak povídka graduje, tak roste i rychlost problikávání světla. Do toho jsou na scénu promítány zelené pulzní křivky. Ty znázorňují proudění elektřiny. Když končí první část povídky, pulzní křivky se vyrovnají do rovné přímky, stejně jako tomu bývá v případě úmrtí. Katurian pokračuje ve vyprávění. Prozrazuje skutečný konec příběhu s bratrem. Znovu se celá akce zopakuje, je ale výrazně intenzivnější. Katurian přichází k okénku a vytáhne jej do prostoru. Objevuje se tak malá modrá postýlka s ležícím chlapcem. Ten je obalený

do LED řetězů. Světlo v nich problikává, vypadá to jako by potulovalo směrem k malému Michalovi. Michal má na sobě oranžové kalhoty s laclem a modrou košili. Celá scéna odkazuje na zrození Frankensteinova monstra. Michal s Katurianem jsou výtvory rodičů.

V dalším obraze se dostáváme do cely k Michalovi. O přestavbu se postarají technici v uniformách vojenské stráže. Celá scéna potemní. Jediné, co vidíme, je nepatrně nasvícený Katurian. Ten leží zhroucený na zemi v přední části cely. Mezi tím je zadní stěna zvednuta na tahu. Tak se do místnosti dostane Michal a technici zároveň odstraní přístroje na elektrošoky. Michal zůstane sedět v položeru v rohu místnosti.

Když je stěna opět svezena dolů, děj se znovu rozehraje. Michal má na sobě stejné kalhoty s laclem a košili, jako měla jeho mladší verze v předchozí scéně. Jen jsou různě nastavované proto, jak rostl. Obličej má zjizvený. Celý by svým vzezřením měl odkazovat na Frankensteinovo monstrum. Přestavba by neměla působit jako technická přestavba, ale jako hra, klam na Kuturiana. Co je realita? Jedná se o drogou vyvolanou halucinaci.

V cele jsou Michal s Katurianem spolu sami. Zadní scéna je stále lehce nasvícena, takže můžeme vidět obrysy lesa. Když Katurian začne Michalovi povídat povídku o Panu Polštáři, je tisk betonu odvezen na tazích. Dojde k prvnímu prolnutí pohádkového světa s tím reálným.

Jedná se o hustý les, džungli, ve které se objevují a mizí zneužité děti. Les je vytvořen 2D kulisami, které jsou vystavěny do hloubky jeviště. Les je z mého pohledu pro tuto inscenaci důležitým prvkem. Krom toho, že jde o zhmotnění dětských představ, o pohádkový svět, kde se rodí a umírají postavy z Katurianových povídek, tak se jedná o jakousi fyzickou bariéru, neprostupnou stěnu mezi postavami a okolním světem. Vzniká místo bez kontroly, zde se může odehrát vše. Jsou hluboko uprostřed ničeho. Nikdo nevidí, co se tady děje, kdo tady trpí.Inspirací pro les postmoderní výtvarný styl Lowbrow art. Jedná se o styl vzniklý v Los Angeles v Californii. Vychází z trendů komiksů, animovaných filmů a z punkové hudby. Jedná se o pestrobarevná, kýčovitá a halucinogenní díla. Lowbrow art je jinak označovaný jako pop-surrealismus. Zobrazuje témata násilí, sexuality a drog.[11]

Důležité je prolnutí pohádkového lesa s prostorem divadla. Jednotlivé lóže obklopující forbínu jsou vysvíceny tyrkysovým světlem a zlaté prvky, odkazující na štuky v divadle, se naopak objevují v lese.

Pohádka o Panu Polštáři se částečně odehraje na forbíně před Katurianem a jeho bratrem. Vidíme velkého Pana Polštáře, jak předává malému dítěti v kalhotách s laclem provaz se smyčkou. Poté gestem jako dirigent vyzývá děti, které jsou v prvních lóžích. Ty se následně oběsí. Celý obraz působí jako velkolepá choreografie.

[11] KORDIC, Angie: *What is Lowbrow art movement? When surrealism took over Pop,* [online], © 2017 WideWalls , dostupné z: http://www.widewalls.ch/lowbrow-art-pop-surrealism/

Společně s dirigentským gestem Pana Polštáře se z hloubky lesa začínají vynořovat zneužité děti. Mají na sobě stejné kalhoty a zástěrky s laclem, jako mají oběšené děti. Jejich kalhoty a zástěrky jsou ušité z dětských frotých pyžámek. Na hlavě mají veliké 2D masky emoticonů. Masky jsou zářivě zelené.

Emoticony se staly plnou součástí běžné konverzace mezi lidmi. Pomocí nich jsou vyjadřovány emoce a postoje. Při jejich posílání dáváme najevo aktuální stav naší mysli. Stávají se naším zjednodušeným portrétem. Za emoticony neboli smajlíky se můžeme i schovat. Je možné jimi při konverzaci vyjádřit ironii.

Neo-pop art stylově vychází ze současné animované kultury, jeho častými tématy bývá politika a spotřební kultura. Neo-pop artoví umělci se často inspirují japonskou kulturou kreslených seriálů a filmů.

Smajlíci, které mají na sobě děti, zobrazují smutek. Za normálních okolností bychom očekávali, že děti jsou šťastné a spokojené. Ovšem zde chápeme, že tyhle děti trpí, že je jim ubližováno. Smajlíci, které mají děti na sobě, nemají typickou žlutou barvu. Místo toho jsou jedovatě zelené. Také vidíme, že děti mají na sobě stejné oblečení jako figuríny, představující děti právě oběšené. Děti jsou šťastné, protože už nemusí trpět tak, jako trpěly, ale jsou mrtvé.

Smrt Pana Polštáře je doprovázena zoufalým jekotem dětí v maskách.

Děti s maskami se v lese pohybují a mizí po celou dobu. Jsou to jakési stíny, přízraky, které tu uvízly a nemůžou dál. Duchové tohoto hrůzostrašného lesa. Inspirací mi byli duchové lesa z filmu *Princezna Mononoke*[12] japonského režiséra Hajaoa Majazakiho. Tito duchové jsou křehká stvoření, dalo by se je označit za děti lesa.

Když se Katurian dozvídá, že jeho bratr opravdu spáchal ony vraždy, mizí všechny stěny cely. Zůstávají jen na malém ostrůvku uprostřed halucinogenního lesa. Zneužité děti v maskách se pohybují v jejich bezprostřední blízkosti. Katurian se nemá kam před nimi schovat. Jsou v každém stínu, za každým listem. Jsou vyobrazením jeho svědomí. Působí na něj stejně jako Erynie na Oresta.

[12] *Princezna Mononoke, v originále Mononoke hime je japonský animovaný film z roku 1997, který vypráví epický příběh o boji mezi civilizací lidí a zvířecími božstvy.*

*Princezna Mononoke* , [online], © Česko-Slovenská filmová databáze 2001-2017,dostupné z: http://www.csfd.cz/film/22205-princezna-mononoke/prehled/

Povídka o zeleném prasátku je jako jediná se šťastným koncem. Nad scénou se objeví velká disko koule, do které se svítí růžově zbarvenými světly. Na scénu jsou tak promítány tisíce růžových odlesků neboli prasátek. „Všechna prasátka byla krásně růžová, až na to jediné, zelené.“ Jde o jakési doslovné pojetí. Obdobně jak tomu bylo v případě výbušného boxera v inscenaci *Král Ubu* v Národním divadle Moravskoslezském.

Zelené prasátko stojí na forbíně, ostatní, růžová, prasátka jsou v prvních lóžích a zelenému praseti se vysmívají. Růžová prasátka jsou ve svém projevu afektovaná. Všechny lóže, ve kterých stojí, jsou růžově nasvícené. Jde o odkaz na současný trend mezi muži, odkaz na metrosexuály.

Jejich kostým je tvořen kusy šunky a slaniny, na hlavách pak mají gumové masky prasat. Šunka a slanina není pravá, nýbrž detailně propracovaný výlisek z gumy.

V roce 2010 přišla zpěvačka a textařka Lady Gaga na udílení cen MTV v šatech vytvořených ze syrového masa. Autorem tohoto modelu je návrhář Franc Fernandez. Jednalo se o protest proti zabíjení zvířat kvůli jejich kůži. Mnohými kritiky byl tento

kousek označen za vrchol oděvního designu a mluví se o něm jako o významném díle spadající do kategorie anti-fashion.

Zelené prasátko má na rozdíl od ostatních zelenou prasečí masku a zeleně pomalované končetiny. Když jej farmáři podle příběhu přebarví na růžovo, ve skutečnosti mu drasticky umyjí ruce a nohy, a z hlavy sejmou zelenou masku. Celá akce je doprovázená zoufalým kvičením. Déšť je ztvárněn změnou světel. Balkóny se promění do zelené barvy a prasátka, která se odrážejí od disko koule, se rovněž promění do zelené.

V povídce *O Ježíškovi* vypadají rodiče jako z reklamních časopisů z 50. let, dokonalá žena a dokonalý muž tvořící dokonalou rodinu. Neustále mají na rtech zářivý úsměv. Jejich oblečení je rovněž ve stylu 50. let. Slovo dokonalost z nich přímo srší. A tito dva dokonalí rodiče brutálně zamordují adoptovanou dceru. Dívka má na sobě stejnou zástěrku s laclem jako mají zneužité děti v lese. Na hlavě nemá masku emotikona, ale jakousi zvětšeninu hlavy panenky. Působí kontrastně ke svým adoptivním rodičům. Tato dívka zažila smrt svých pravých rodičů, je poznamenaná životem a tak trochu jiná.

Rodiče holčičku nejdříve ukřižují na jeden ze stromů v lese, poté ji ale zaživa pohřbí. Poprvé se naboural prostor cely. Rodiče pohřbí malou holčičku do podlahy. Divák ji může vidět jak je uvězněná pod podlahou. Její hrobeček svítí i poté, co jsou znovu postaveny boční stěny cely. Její rakev zůstává lehce nasvícena až do doby, kdy Katurian zjistí, že dívka stále žije. Právě tato pohřbená holčička je tou poslední kapkou, díky které Katurian pochopí, že svého bratra nezvládl a že může za osud holčičky. Cítí, jak ho pálí zem, není schopen myslet, dýchat. Z představy, co bratr dětem provedl, šílí.

Nakonec je svezena stejná betonová stěna jako v prvním obraze. Ocitáme se opět ve výslechové místnosti s Arielem a Tupolskim.

Po zastřelení Katuriana se místo krve na zdi objeví nápis That´s all folks!. Ten je napsán transparentní UV barvou a odhalí se divákům díky UV zářivkám. Jedná se o nápis, kterým končily všechny kreslené pohádky společnosti Warner Bros. Studia.

Dovětek je jakési zcizení. Vystoupení Katuriana z roli oběti. Stává se nezúčastněným vypravěčem. Sedne si na okraj cely a promlouvá přímo k divákovi. Naruší tak pomyslnou čtvrtou stěnu.

# Závěr

Téma postmoderny a postmoderních principů, které jsou využitelné ve scénografii, jsem si vybrala, protože mě zajímalo, jak jsem schopna s těmito prvky nakládat. Postupem času jsem zjistila, že se to netýká jen mých školních projektů, ale začala jsem se na hledání a zkoumání těchto principů zaměřovat i ve své mimoškolní tvorbě. Považuji za velmi zajímavé vyzkoušet si své teorie v praxi. Díky tomu jsem byla schopna odhalit mnohá úskalí, která s jejich vyžitím souvisejí, a o kterých jsem byla schopná následně psát ve své magisterské práci.

Během magisterského programu jsem vypozorovala značný vývoj ve své tvorbě. Cítím, že každý nový úkol mě posouval dál. Záměrem bylo vybírat texty, tak aby byly co nejrůznorodější. Od klasiky, přes absurdní drama až k současným textům Martina McDonagha. Některé úkoly byly pro mne jednodušší, i vzhledem ke zvolenému tématu magisterského studia, jiná obtížnější.

Z jednotlivých prací, které jsem vytvořila, bych kromě magisterského projektu, Pana Polštáře, vyzdvihla Krásku z Leenane. Téma dekonstrukce, jsem si vyzkoušela již před tím na inscenaci Dvojhlavý orel Jeana Coctea, která byla uvedena v divadelním klubu H2O. U Krásky, ale cítím, že jsem to posunula mnohem dál. Celý proces mě neskutečně bavil. Vytvořit nejdříve prostor obou žen zvlášť, vytvarovat jej do detailu, vdechnout jim vlastní, odlišnou atmosféru a následně jej rozbít, abych jej mohla propojit do jednoho jediného, mě neskutečně mnoho naučilo.

Samotný magisterský projekt považuji za vrchol všeho, co jsem se za těch pár let pod vedením scénografa Nikoly Tempíra naučila. Experimentem bylo vzít tento text, který klasicky bývá uváděn na malých komorních scénách a přesunout jej na naší druhou hlavní scénu, do Stavovského divadla. Větší prostor umožnil vytvořit hluboký, pohádkový svět, který celý život obklopuje hlavní postavy. Při tvorbě magisterského projektu jsem využila principy, které jsem nalezla, pojmenovala a popsala v předchozích kapitolách. Důležitým principem byla citace, která se projevila jak ve scéně, tak i v kostýmech. Dalším využitým principem byla koláž.

Při vytváření magisterské práce jsem se dozvěděla mnoho o tématu postmoderna. Zjistila jsem jak složitá je její definice. Nelze přesně definovat, co obsahuje a jaká je její forma. Principy, které jsme popsala ve druhé kapitole je jen zlomek, toho co lze využít. Pro mnou tvorbu to ale byly ty nejzásadnější.

**Zdroje:**

JAMESON, Fredric. *Postmodernism or, the cultural logic of lae capitalism*. 1.vyd.UK: Duke University Press, 1991,436s. ISBN 0-86091-314-7

LYOTARD, Jean-François. *O postmodernismu: postmoderno vysvětlované dětem : postmoderní situace*. 1. vyd. Praha: Filosofia, 1993, 206 s. ISBN 80-7007-047-1.

WELSCH, Wolfgang*. Naše postmoderní moderna*. Praha: Zvon, 1994, 200 s. ISBN 80-7113-104-0

FOUCALT, Michel. *Diskurs*, *autor*, *genealogie*. Edice, doslov a překlad Petr Horák. Praha: Svoboda, 1994. 115 s. ISBN 80-205-0406-0

Maurizio Cattelan, [online], ©2017 Perrotin/ Legal/ Credits, dostupné z: https://www.perrotin.com/artists/Maurizio_Cattelan/2/la-nona-ora/15420

Encyklopedia of World Bioghraphy: *Martin McDonagh*, [online], © 2017

http://www.notablebiographies.com/newsmakers2/2007-Li-Pr/McDonagh-Martin.html

VANĚK, Martin. Martin McDonagh [online], *Česko-Slovenská filmová databáze* ©2001-2017 POMO Group s.r.o., dostupné z: http://www.csfd.cz/tvurce/24425-martin-mcdonagh/

HONZÁK, Radkin. *Stanfordský experiment* [online]. Praha: Mindlab, 2010 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: https://psychologie.cz/stanfordsky-experiment/