

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Scénografie alternativního a loutkového divadla

**DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**ČLOVĚK, MÍSTO, PAMĚŤ**

**Martin Vlček**

Vedoucí práce: MgA. Šárka Havlíčková

Oponent práce: Mgr. Radoslava Schmelzová

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Magistr umění

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Dramatic arts

Scenography of alternative and puppet theatre

**MASTER ´S THESIS**

**MAN, PLACE, MEMORY**

**Martin Vlček**

Thesis advisor: MgA. Šárka Havlíčková

Examiner: Mgr. Radoslava Schmelzová

Date of thesis defense:

Academic title granted: Master of Arts

Prague, 2016

## **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.

## Evidenční list

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

[illegible]



## ABSTRAKT

Scénografie se odjakživa pohybuje mezi výtvarným a performativním uměním. Samotné výtvarné umění se od 60. let 20. století často dostává do podobných přesahů: zážitků spojených s instalací (environment již od 50. let) a s důraznějším zaměřením se na akci samotnou (happening, event, performance). Zajímám se o takové příklady, kdy se oba tvůrčí světy setkávají na pomyslných hranicích a věnují se tématu **paměť a místo** alespoň na jedné z těchto rovin:

### 1.) umělecké práci s prostorem a jeho specifičností

### 2.) umělecké práci založené na osobních vzpomínkách, či sdílení zážitku

Velmi zásadní jsou pro mě **fenomén autenticity a osobního prožitku, (spolu)prožívání s ostatními a kontextualizace místa**. Scénami a scénografií současně se například stávají budovy a instalace, dějem happeningy, eventy, performance. Výše jmenované přístupy ale poslouží spíše jako východiska, věnuji se především současným tendencím. Spíše než **umělý svět** mě zajímají umělecké **projekty, které se k životu blíží co nejvíce**, ať už se zvýšeným apelem na zážitkovost, přecházející v intimní dialog, nebo sdílení příběhů, paměti a místa.

**V autorském uměleckém projektu řeším téma návštěvy.** Jaké jsou rozdíly a kdy dochází k souznění mezi dvěma klíčovými momenty — *být (ještě) na návštěvě a cítit se (už) doma, zabydlený?* Hledám cesty, jak reflektovat místo, využít paměti nejen toho prostoru, ale též lidí, kteří jej znali, transformovat jejich interpretaci z různých osobních příběhů či deformací skutečnosti (propaganda, idealizace) a vytvořit nové prostředí, přenesené do dalšího kontextu. Snažím se ve své tvorbě využít prakticky všech nástrojů k zobrazování skutečnosti. Malba, fotografie, video, instalace, zvuk, environment, kresba, projekce, text, jídlo, performance, tanec, rituál a já jako ústřední tvůrce v dialogu s návštěvníky.

Do popředí mého zájmu se dostávají time-based media, mentální mapy, site specific, paměť, prostor, místo, cesta, vzpomínky a jednotlivec, který je čte a interpretuje.

## ABSTRACT

Since its origin scenography has been situated among two arts (the visual art and the performing art). Also the visual art itself has been since the 60's of the 20th century in a similar position: experiences of *living through* as a part of installation (environment since 50's) or focusing more on the action itself (happening, event, performance). In my thesis I mention such examples, when both of these creative worlds cross each other on „borders“. The themes **memory and place** included in their works may consist at least of one of these two main levels:

### 1.) art work with place and its specifics

### 2.) art work established on personal stories or sharing the experience

The most important for me are **phenomenon of authenticity and personal experience, (co)feeling and contextuality of the place**. The buildings and installations become scenes and scenographies at the same time. The happenings, events, performances become the story. But these art approaches are just shortly mentioned in my thesis, working more like roots, context with the past in contemporary works. I prefer **projects intensively close to life** to the **artificial works**. Whether it is about high experience level continuing to the intimate dialogue or sharing the big stories, memory and places, it is done in the context of time-based media, mental maps, site specific, memory, space/site, path, memories and someone who reads (in) it and (re)interpretes that.

**In my author diploma art project I work with a phenomenon of *Being on a visit***. Which are the differences and when does it come to coherence among the two key moments — **„being (still) on a visit“ and to „(already) feel like at home“?** I'm searching for way how to reflect the place/site, using memory not only of that place/site, but also of the people who knew it — and transforming their interpretations from different personal stories or deformations of the reality (propaganda, idealisation). I focus to make a new environment/landscape, transported to another context. In my art work I am trying to use almost all tools for *portraiting the reality*. Painting, photography, video, installation, sound, environment, drawing, projection, text, food, performance, dance, ritual and me as the main creator of the dialogue with the visitors.

# **OBSAH**

<b>UVEDENÍ K TÉMATU A KLÍČOVÉ HYPOTÉZY.....</b>	<b>8</b>
<b>I. Člověk v dialogu s místem .....</b>	<b>9</b>
1.1 Orientování se ve světě.....	10
1.2 Čtení místa .....	14
<b>II. (Ne)zdokumentovatelnost .....</b>	<b>19</b>
2.1 Obrazový záznam (ne)skutečnosti .....	20
2.2 Hranice ve výtvarném a scénickém umění?.....	26
2.3 Sdílení intimity místa a zážitku .....	33
<b>III. Můj magisterský projekt .....</b>	<b>36</b>
2.1 „Karlínský projekt“ .....	37
3.2 Druhá fáze (související projekty) .....	42
3.3 „Terezínský projekt“ .....	45
3.4 NA NÁVŠTĚVĚ I, II .....	48
3.5 Kontext a reflexe .....	50
<b>ZÁVĚREM .....</b>	<b>53</b>
<b>SEZNAM VYOBRAZENÍ .....</b>	<b>60</b>
<b>POUŽITÁ LITERATURA A PRAMENY .....</b>	<b>61</b>

## UVEDENÍ K TÉMATU A KLÍČOVÉ HYPOTÉZY

Umění scénické a umění výtvarné se postupem času stále více setkávají a prolínají. Šedesátá, sedmdesátá a osmdesátá léta 20. století se stala zásadní ve změnách mnoha uměleckých diskurzů. Sbližování obou těchto druhů umění, o nichž se zmiňuji, nastala z potřeby vnitřní změny struktury a vnímám ji jako snahu umění a umělců se přiblížit životu.

**Primárně ve své diplomové práci vycházím z toho, že jsou ve vztahu člověk-místo-paměť všechny její složky provázané.** Onu triádu lze nahlížet jako *prostor-čas-osobnost*, s tím, že každá z nich je vždy jedinečná (stejně tak sama o sobě, jako v dialogu). Zajímám se o takové umělecké přístupy, kdy umělecké dílo pracuje se **vztahem tvůrce vs. recipient** (v tomto případě je pak potřeba odlišovat pasivního diváka od aktivního návštěvníka).

**Snažím se tedy nalézt zástupce několika přístupů, kdy se tvůrčí citlivost umělce a jeho díla ve vztahu k místu dostává do dialogu s příchozími a jejich osobním čtením** (ať už v moment prožitku nebo až poté, kdy příjemce v myšlenkách zpracovává zážitek z před chvílí zakoušeného *bytí při tom*). Nezajímám se o herecké přístupy, ale o navozování atmosféry ve vztahu k místu.

**Hlavní hypotézou mé práce je tvrzení, že osobní zážitek z působení místa je nepřenositelný.** V prvních dvou oddílech nazírám vztah člověk-místo-paměť nejprve na obecnější rovině, a poté hledám vhodné příklady uměleckých řešení dané problematiky. Místo člověka bezesporu ovlivňuje a díky zkušenosti se v průběhu času v něčem mění a v něčem zůstává (podobně jako lidská osobnost). *Navštívíme-li ho po letech, je povědomé, i nové zároveň. Každý v něm spatří „to své“.* V dialogu *ted' a tady* se ocitají zároveň naše přítomná tělesnost a paměť.

**Vyvstávají mi tak dvě základní otázky, jimž se věnuji v teoretické části:**

**A) Jaké jsou hlavní přístupy výtvarného a scénického umění ve snaze zapojit příjemce/diváka/návštěvníka? — Kladu si za cíl nalézt především příklady, kdy se jazyk výtvarného umění a scénického navzájem prolínají**

**B) Je touha po sounáležitosti, autenticitě a přiblížení se reálnému životu podobně aktuální i ve společnosti politicky uvolněné? — Předpokládám kladnou odpověď a hledám příklady, které toto tvrzení podporují**

# **I. Člověk v dialogu s místem**

## 1.1 Orientování se ve světě

Člověk se rodí do určitého *prostředí* a život jej postupně zavádí do stále nových míst. V různých naracích je situace následující: nejprve musel vzniknout svět, až poté teprve člověk, aby měl kde žít. Tělo, které je samo trojrozměrné, se vždy tak vztahuje k prostoru, který není nikdy prázdný. Primární vztah jedince ke krajině (pohledový) je poměr horizontu nebe vs. zem. Dalšími důležitými faktory jsou slunce a s ním spojené světové strany, počasí a roční období, stejně tak i živelné katastrofy, hromy, blesky (*zásahy shůry, čemu vládnou mágové a šamani*). Podíváme-li se na názvy různých domorodých kmenů či národů v průběhu dějin, nalezneme u nich vztah *MY* versus *ONI*. Ať už **a) obecného rázu**: „*Lidé*“ a „*Všiváci*“, „*Opičáci*“ *atp.*, nebo **b) ve vztahu k názvu města/řeky a tím celého národa** „*Římané*“, „*Indové*“, či **c) jazyka** „*Barbaři*“ (tedy „ti, kterým není rozumět“), podobně tak „*Češi*“ a „*Němci*“ (němí, protože *neumí „naši“ řeč*), dále pak **d) politické geografie** „*Ukrajinci*“ (na okraji území) *atd.*

Když už jsme u etymologie, je dobré zmínit další skutečnost, na kterou upozorňuje Václav Cílek. Zatímco čeština používá slovo „*prostředí*“, tedy ocitání se člověka uprostřed něčeho, naproti tomu odvozeniny slova „*environs*“ kladou důraz na pojmenování toho, co člověka obklopuje, je okolo něj. Jak je patrné, obojí tak popisuje důležitou skutečnost, že jsme uprostřed něčeho, co nás obklopuje (je vně našich těl, *ale zároveň jsou právě skrze ně s prostředím spojené smysly*).

### A) STABILITAS LOCI, GENIUS LOCI, MAKOM

**Christian Norberg-Schulz** rozlišuje dva základní druhy míst: **1.) *stabilitas loci* (stálost místa)** je především spojený s řeholním slibem a poutem silného vztahu mnicha ke klášteru (Benediktýni), je to zakotvení na konkrétním místě, kde jedinec setrvává po celý svůj život, je to *jistota*; **2.) *genius loci* (duch místa)** z této dvojice známější, je atmosférou místa, uchovává si vrstvy z celé jeho historie a především při tvorbě *site specific* bývá velmi zásadní; **Václav Cílek** rozšířil typologii ještě o **3.) *makom* (místo v srdci)**, slovo je hebrejského původu a označuje jím naopak místo přenositelné, neseme si jej stále s sebou, v srdci, v paměti, je to věčná vzpomínka na to, kde nám je dobře.

## B) FENOMÉN BUTÓ

Velmi silný vztah k místu, historii, paměti, tradici, zemi, půdě, zemřelým a silnou citlivostí ke svému vlastnímu prožívajícímu tělu, které dokáže tyto prvky ztvárnit pohybem a gesty, to je japonské **butó**. Velký důraz se klade na mentalitu, osobnost tanečníka, který musí být schopen prokázat schopnost transformace vnitřních obrazů a pocitů do fyzického pohybu. Primární není forma, (oproti klasickému baletu nebo modernímu tanci), naopak projev a výsledek je zcela ponecháván na performerovi. Kořeny butó lze hledat v 50. letech 20. století v zemi Vycházejícího slunce, mírně navazuje na tanec **nó** a vzniklo jako opozice ke **kabuki**, stylu, který již nereflekoval dobu, v níž se po druhé světové válce zdeprimované Japonsko ocitalo. Vypálená země, bez peněz, bez potravy, bez budov, umělci a filozofové začali přemýšlet, co dál. Jedním z řešení byl právě tanec, kterým by se našla a obnovila jejich národní identita a hrdost. Taneční žánr měl provokovat a napadat autoritu a vystřídat všudypřítomný rock and roll, waltz a další tance „ze západu“. Samotný vznik lze datovat do 40. let, ale zformování stylu o něco později, v letech šedesátých. Vznik této undergroundové scénické formy na pomezí tance a pohybového divadla byl podnícen nutností reagovat na zkostnatělé divadelní formy, kterým chyběla schopnost zaujmout a především tak formulovat postoj k aktuálnímu dění ve světě. Vrátit scénickému umění ztracený rozměr *ryzího vyjádření*. Jeho vznik je spojený se dvěma výraznými osobnostmi — **Tatsumi Hijikata** a **Kazuo Ohno**. Jako legendární performance **Tatsumi Hijikaty** stojící na samotném vzniku tohoto přístupu k pohybu, tanci a filosofii, se zmiňuje ***Kinjiki (Zakázané barvy)***. Jedním z klíčových kontroverzních momentů tohoto představení z roku 1958, na němž vystupoval s **Yoshitem Ohnou** (syn slavného Kazua Ohno), bylo uškrcení živého kuřete sevřeného mezi nohama a vyjadřování se k tématu homosexuality (viz Cull, s. 113). **Hijikatovy** kořeny lze nalézt v severovýchodním regionu Japonska, kde je především *bahnitá půda*. Při pozorování ženy na poli přesazující rýži si uvědomil, jak *silně je tělo připoutáno k zemi*, a pohyby, které pozorovaná žena vytvářela, se staly pro jeho přístup k tanci více než inspirující. Byla předkloněná, a v tomto ohybu zůstávala i za chůze pomocí výrazného našlapování.<sup>1</sup> Zatímco pro Západní kulturu je důležité upínat se romanticky k nebesům, „ideálům“. *Bahnitá půda* (symbol absence místa) propojená s chodidly, potažmo celým tělem tanečníka,

---

<sup>1</sup> Viz dokumentární film (ke zhlédnutí na Youtube) ***Butoh: Piercing the Mask*** dostupný na <http://www.youtube.com/watch?v=i2d5a3c1Gb0>

teprve tvoří „pravou realitu“. „Balet je 10 cm nad zemí, butó je 10 cm pod zemí.“



Hijikata often talked  
about an old woman replanting.



To treat what happens  
at that level...



### 1 Počátky butó (vlevo: inspirace v pohybu vpravo: *Kinjiki (Zakázané barvy)*)

I přes snahu o originalitu a původnost, samozřejmě docházelo ke vzájemnému ovlivňování uměleckých tendencí Západní kultury a tohoto původního japonského svébytného tance. U Hijikatových raných kusů lze spatřit například vlivy z Neue Tanz, Nový tanec, (viz Fraileigh, s. 46). Pomalé pohyby tanečníků butó ve vztahu k atomovým bombám, které byly velikým tématem pro Japonsko (např. **Kazuo Ohno** a jeho „*Tanec medúzy*“) jsou jedním z přístupů, jimiž se butó, jež jde primárně mimo čas, zároveň obrací k nedávné minulosti (viz Waychoff, s. 39).

## B) MAPY, CESTY, PAMĚŤ

Nalézt pro sebe ukotvení v krajině, která je už svým charakterem silně narativní, znamená objevit své místo v příběhu, který je tvořený mýty, historií, ideologiemi. Jako *situovaná bytost* máme kořeny v nějakém konkrétním místě, kde jsme se narodili. Každá lokální krajina je malá a plná dílčích detailů, které se liší v dosahu několika kilometrů. Nezáleží, zda bydlíme v místech, která jsou spjata s naší ranou osobní historií, stejně zůstanou naším domovem, který zůstane hluboko



zakořeněný v naší paměti. I když cestujeme, většinou stále tato místa srovnáváme s tím, odkud pocházíme (viz Lippard, s. 33, 50, 62).

Důležitým nástrojem k orientaci a k čtení (v) prostoru jsou **mentální mapy**. Oproti „*klasické mapě*“ zohledňují vztah jednotlivce ke svému okolí. Co je pro něj důležité, co nikoli. **Roger Welch** ve svých „*Memory maps*“ (*Mapy paměti*) ze 70. let 20. století pořádal rozhovory s místními, jejich výpovědi nahrával na magnetofonové pásky a zároveň zakresloval jejich „trasy“ v místě, které dotyční znali. Kromě těchto projektů pracujících s pamětí, tedy současností a minulostí, uskutečnil i projekty naopak týkající se budoucnosti. V rozmezí let 1990 a 1991 spolu s dětmi, které měly za úkol přemalovávat staré fotografie zachycující Austin v Texasu. Úkolem každého z nich bylo zaznamenat svou představu osobní budoucnosti v daném městě (viz Lippard, s. 81). Obzvláště v posledních letech existuje nepřehledné množství aplikací pracujících s prostředím, ve kterém se uživatel pohybuje, i na další rovině. Do určité míry nabízí i zneužití, člověk je kontrolován a přesvědčován, kam by měl jít a kde utratit peníze. Kouzlo objevování spojené s papírovými mapami si udržuje svou „abstraktnost“ (i když víme, kde se místo nachází na mapě, jako takové jej neznáme, dokud se s ním *osobně nesetkáme*). Usnadnění života díky digitální a satelitní technologii se může stát jeho komplikací. Bloudění často přináší *skryté poklady* objevovaného světa. Vedle těch **digitálních variant mentálních map** jsou i ty **uložené uvnitř nás** („neviditelné mapy“ jako součást paměti), které se stávají důležitými nejen pro sociology a antropology, ale i umělce.

Grafická ztvárnění mentálních map mohou být nejen lokálního charakteru, ale i mezinárodního. Mohou být součástí dílčích her a úkolů pro diváky, kteří se sejdou na určitém místě. Takovým příkladem byl projekt od německých **Rimini Protokoll: Hausbesuch Europa (Evropa u vás doma)** zabývající se tím, **čím je** a **co je** (pro nás) vlastně Evropa? Je to geograficky ohraničená část? Společná myšlenka? Soubor států? Kultura? Na tyto a další otázky se snaží tvůrci hledat odpovědi s menšími skupinkami návštěvníků při domluvené návštěvě určitých bytů. Sdílení osobních příběhů, kouzlo jednotlivce v kontextu kontinentu. Už samotné rozlišování odkud pocházíte a kde se cítíte doma nebo kde byste chtěli žít, je velmi zajímavé i ve vztahu k ostatním, se kterými se v obývací místnosti (pomyslném „*mikromodelu Evropy*“) v daný okamžik (spolu)ocítáte<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Viz [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project\\_6692.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_6692.html)

## 1.2 Čtení místa

Mluvím-li o „čtení místa“ myslím tím nejen snahu o porozumění, ale též „*předčítání*“ a „*artikulaci*“. Nikdo nečte realitu stejně jako druhý, lišíme se především v jejím prožívání. Například *rozdíl mezi turistou a místním* lze pozorovat i z dálky, spočívá už v samotném vnímání prostoru očima a tělem. Během **orientování se v prostoru** se uchylujeme k „před“, „za“, „vpravo“, „vlevo“ a méně už „nahore“, „dole“. Turista se dívá všude, i vzhůru, vidí tak to, čeho si my místní třeba vůbec nevšimneme. Změnou zjistíme, že své město vlastně neznáme a zakoušíme jej v něčem poprvé. Kolika nádherných fasád a ozdobných prvků jsem si pak všiml v pražských ulicích, když jsem si toto uvědomil. Další z možností je nechat se provést městem, které znáte, někým, kdo je také domácí, a uvidíte, že v mnohém se město odkryje jinak. **Města** si jsou v něčem podobná, ale v čem, to budeme spatřovat každý odlišně. Praha je, podle mě, v mnohém podobná Římu, ačkoli je neskonale menší. V jejím centru, především barokním, se tak cítím „jako doma“, ačkoli se ocitám jinde. Často ti, co mají rádi Paříž, mají méně v oblíbenosti Londýn atp. Velmi inspirativní jsou v tomto ohledu **Neviditelná města** od **Itala Calvina**. Slavný cestovatel Marco Polo v tomto románu vypráví sultánovi o různých městech, která poznal. Jeho fantazie je obrovská, co je ale ze všeho nejdůležitější je fakt, že se cestovatel stejně vždy vztahuje zpátky k Benátkám, „*svému městu*“. Vždy srovnává vše ostatní s tím, co v Benátkách je též, je jinak, nebo není vůbec. Vztah k tomu, co známe a máme v sobě hluboko zakořeněné, je velmi důležitou součástí našich životů. Určité věci si pamatujeme a jiné se vytratily. A místo dokáže již zapomenuté zážitky znovu vyvolat. Vždy, když se vracím na místa, která znám, mám-li k nim silné pouto (spojené s dětstvím, láskou atd.), vždy se vzpomínky spustí právě jeho návštěvou. Mnoho budov již neexistuje, a *trend bourání je k nezastavení* — člověk stále častěji ztrácí možnost své vzpomínky a osobní historie znovu vyvolat. *Vnitřní* prostor (paměť) a ten *vnější* se setkávají, vzájemně se na sebe naladují. Ačkoli dospělí již nemají čas se tolik fascinovaně dívat okolo a s tichou závistí pozorují dětskou všímavost a otevřenost prakticky všemu (protože je to často nové nebo alespoň tvárné), zjistilo se, že i ony vnímají jen ten prostor,  *který vidět chtějí*, vybírají si. Mají svá oblíbená místa, i ta, jimž se vyhýbají (strašidelná komora, temný sklep či půda plná pavučin a pocit nejistoty při lezení po schůdkách). Místa, která mají rády, jsou ta hlavní, zbytek je jen pojítko mezi nimi (*prostorové bubliny*). Mají ta svá „zde“

odlišitelná od všeho ostatního. Vztah je tedy určován vždy vzhledem k místu, je jím definován a sám ho též vymezuje. **Místo** je výsledkem vztahování se prostoru k paměti (viz Lippard, s. 9). Podle **Martina Heideggera** je konkrétním výrazem bydlení člověka (vztah, přináležitost k němu). Je totalitou utvářenou hmotnými věcmi, které spolu vytvářejí celek, určují jeho charakter i kvalitu, dodává **Christian Norberg-Schulz**. Člověk je schopen *bydlet*, dokáže-li svět, (nekonečný exteriér) změnit ve vnitřek, a poskytnout tak ochranu před nebezpečím.

## A) MÍSTO A OSOBNÍ PŘÍBĚHY

*„Mnoho lidí si zvolí místo teprve ve středním věku nebo ke stáru. Před tím ještě nepotřebují někam patřit a netouží po tom být vlastněni nějakým krajem. Je jim jedno ke komu se přidá jejich duše po smrti. Silnou bytost mají ty kraje, kde je málo bludných duší. (...) Zemřelí splynuli s krajinou, zemřeli a splynuli s předky“* (Cílek 2002, s. 114). Na konci se pak osudy všech lidí spojí v jednu mnohahlavou bytost. V Bretani vše, co souvisí s mrtvými a jejich proměnou v ducha komunity místa, nazývají **Anaon** (viz *tamtéž*, s. 120).

Kouzelný moment jistoty při orientování se v prostoru, který člověk dobře zná, protože v něm dlouho žil, nebo jehož součástí je nyní, byl využíván již v samotných počátcích filmového záznamu. Například když se bratři **Lumièrové** ve Spojených státech stali součástí systému „putovních kin“, využívali roku 1904 již běžné praxe — **předsunutého kameramana**. Ten měl na starosti během deseti dní, než byl avízovaný příjezd filmové společnosti, natočit krátké záběry s místními obyvateli. V reklamách pak lákali diváky, že uvidí ve filmu záběry svého města, požární sbor, i možná sami sebe. Tento moment rozpoznávání známého byl důležitou pomůckou k ocenění filmové produkce, se kterou společnost dané místo navštívila. Zprostředkovat místním zábavu i údiv (viz Altman, s. 366).

Současné projekty **Dokumentárního divadla** se vztahují k *určitému místu* ve vztahu k *určité skupině* nebo danému jedinci ve specifické komunitě (např. **John** od **DV8**, kterého jsem bohužel neviděl ve scénické verzi, ale pouze jako film. V tomto případě je místo pojato „klasickým“ způsobem, tedy, byt a jednotlivé místnosti a budovy (gay sauna atd.) připomínají filmové kulisy. Příběh je založený na skutečné výpovědi vězněného homosexuála a rozhovorů s ním tak silných, že je mohl vymyslet jen život. **She She Pop** se ve svém **Schubladen**

pokusily nahlédnout na svou zemi pod optikou stejné doby, ale dvou naprosto odlišných úhlů, co se politické situace týče. Členky souboru se narodily v bývalém „západním Německu“, a tak si pozvaly na podium *na stranu soupeřek* ženy, které tehdy vyrůstaly v socialistickém NDR. Otevírají své „**šuplíky**“ (odtud název představení), aby se podělily o zápisky z deníčků a dalších osobních materiálů<sup>3</sup>. U nás se již několik let koná v průběhu podzimního období festival dokumentárního divadla (**Akcent Divadla Archa**). Častým tématem jsou totalitní politické modely a jejich vliv na životy účinkujících. Příběhy odehrávající se na jevišti vycházejí z autentických výpovědí, nezdědka prezentované i neprofesionální herci.

## B) KRÁTCE K FENOMÉNU SITE SPECIFIC

Zásadní **změnu v divadelním myšlení** ve vztahu k provozu, prezentaci a přístupu k divákům sehrála **DRUHÁ DIVADELNÍ REFORMA** (mezi 60. a 70. léty 20. století), k níž se ještě později v textu vrátím (viz podkapitola 2.2). Pro nás je v tuto chvíli důležité zmínit onu potřebu umělců opustit tradiční prostory a přesunout se do míst, která jsou blíže každodennímu, skutečnému životu. Podstatným, příkladem „**čtení (v) prostoru**“ je pro nás přístup **site specific**. Ze zahraničních zástupců jmenujme například: z Holandska pocházející mezinárodní uskupení **Dogtroep** a **Grif Theater**, z Velké Británie: **Clifford McLucas** a **Brith Gof** nebo **Forced Entertainment (Tim Etchels)**, v USA: **Meredith Monk**, atd.

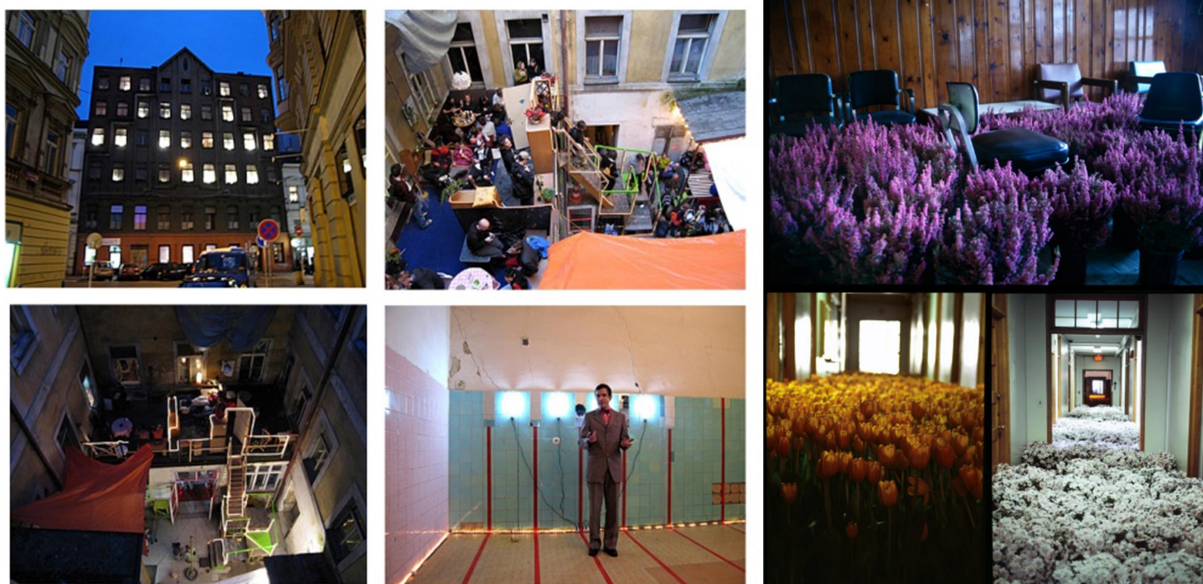
V roce 1969 propukla v **Holandsku** tzv. „Rajčatová revoluce“ — po představení Shakespearovy *Bouře* se účinkující od publika *nedočkali stylově bouřlivého potlesku*, ale rajčat. Nebylo to však známkou nepovedené umělecké produkce, ale spíše závistivého gesta, protože na straně diváků seděla řada *méně šťastných kolegů*, divadelníků bez práce. Čtyři divadelní školy v kombinaci a silným ročník absolventů situaci na divadelním trhu značně zkomplikovaly. Jako reakce vzniklo více než 40 nezávislých uskupení. *Divadlo se přesunulo do netradičních prostorů*.

V našem prostředí byla klíčová pro vznik site specific akcí především 90. léta (i když počátky lze spatřovat též v 60. a 70. letech, jako i jinde). Důležitý byl především fakt, že v 70. a 80. letech byly v **Československu** uzavírány galerie, které nevyhovovaly režimu, a tak se umělci rozhodli hledat další možnosti. Ona absence prostoru s potřebou najít *jiná místa* byla důležitým momentem změny. **Fenomén site specific** se na naše území dostal po roce 1989 převážně z Nizo-

<sup>3</sup> Viz více k představení <http://www.sheshepop.de/en/productions/schubladen.html>

zemí a Velké Británie. Site specific projekty lze charakterizovat jako časově ohraničené aktivity vztahující se k určitému místu, jeho kulturním dějinám, specifičnosti té lokality, historii a k tamní komunitě (viz Schmelzová 2010, s. 31).

**Z průkopníků site specific u nás**, spojených s poslední dekadou 20. století a počátkem 21. století, lze jmenovat z těch nejvýraznějších **a) Tomáše Žižku a MamaPapa** — bývalé kláštery Chotěšova, **Kladno+-Záporno**), **b) Nadaci Hermit** — mezinárodní interdisciplinární sympozia ve vztahu k silnému místu cisterciáckého kláštera v Plasích 1992-1999 a osobnost **Miloše Vojtěchovského** (viz *tamtéž* s. 27-32), nebo **c) festival 4+4 dny v pohybu** (**Denisa Václavová, Pavel Štorek**), který se od roku 1998 na území hlavního města Prahy zaměřuje na vyhledávání a ožiování nevyužívaných míst, která se díky nim na určitou dobu mění v netradiční kulturní prostor. V roce 1999 se odehrál tento festival v halách ČKD v Karlíně. Budova se měla bourat (odtud název **Demolice**), ale akce nakonec majitele přesvědčila k pravému opaku, místo se stalo ještě po nějakou dobu vyhledávaným pro filmaře atp. **Tomáš Žižka** se nechal inspirovat „zapomenutými předměty“ uvnitř velkých hal — plechové skřínky zdobí pohlednice z dovozených v Bulharsku (viz Václavová, Žižka, s. 88, 93). **Šárka Havlíčková** vzpomíná také silný moment překvapení, když v jedné ze skříněk bývalých dělníků našli vyvěšené Drtikolovy akty.



**2 Ke srovnání** (vlevo **4+4 dny v pohybu: Dům**, úplně vpravo **Anna Schuleit: Bloom**)

Rád bych připomenul ještě jeden z charakteristických počinů tohoto festivalu spojujícího tvůrce z různých oblastí, a který jsem oproti výše zmíněnému měl to štěstí navštívit — v roce 2006: **Dům** (bývalá stomatologická klinika v Jungmannově ulici v Praze), v němž **Šárka Havlíčková s divadlem Alfréd ve dvoře**

připravila pro 1. patro „**Vedlejší účinky**“ (*pamatuji si například, že jsem v určitý moment jako návštěvník projížděl prostorem vleže přivázan na nemocničním vozíku, byl to velmi silný zážitek*), v přízemí se usadili **Vosto5 (Krach umění)**, 2. patro bylo věnováno konceptuálním umělcům (kurátorkou **Mariana Serranová**), 3. patro patřilo skupině umělců okolo **Miloše Vojtěchovského (Odradky)** a ateliéru sochařství VŠUP vedenému **Dášou Šubrtovou**. Vyšší patra pak zabydleli například studenti uměleckých škol. V místnostech se šije, vaří, diskutuje atd. (*tamtéž*, s. 99, 103). Ke srovnání přikládám 2. příklad z **nemocničního prostředí** — výtvarnice **Anna Schuleit proměnila roku 2003 Psychiatrickou léčebnu (Massachusetts, USA) v site specific instalaci**. Ve svém projektu **Bloom**, *donesla do budovy to, čeho se pacientům prakticky vůbec nedostávalo* — čerstvé květiny symbolizující návštěvy a paměť, připomínku. Zaplavily opuštěné chodby vůní a krásou na několik dní<sup>4</sup>. *Zatímco květiny u hrobů zesnulých v zahradě areálu osamělost spíše zdůrazňovaly, již nepoužívaná budova se proměnila v památník s celkem 28 000 rozkvetlými rostlinami s náležitou úctou. Do chodeb s těmito „koberci“ z květů mohli návštěvníci jen nahlížet.*

Mnohé budovy (z řad veřejných a utilitárních) jsou tak úzce spjaty se svou historickou funkcí, že se pravidla s využíváním místa prakticky nemění, a je dohlíženo na to, aby je návštěvník striktně dodržoval (výjimečnost místa je zdůrazněna tradicemi a zákazy). Pomyslnou scénou akcí **Katarzyny Kozyry: Lázně (1997)** a **Mužské lázně (1999)**<sup>5</sup> jsou v obou případech lázně v Budapešti. Zatímco v prvním zmíněném se umělkyně věnovala spíše otázkám přístupu ke kráse ženského těla a citacím z dějin výtvarného umění (Rembrandt, Ingres), v druhém jmenovaném projektu šla dál. Převlékla se za muže a vstoupila do světa, kam by jako něžné pohlaví nesměla. Lázně jsou totiž striktně rozdělené na mužskou a ženskou část. *Zákulisí* (autentické, místo, kde o nic nejde, na rozdíl od pódia) se najednou stává *jevištěm*. Ačkoli samotný fakt, že člověk sedí v intimním prostředí s lidmi, které úplně nezná, *je něčím nepřírozený*, přesto nevzniká zásadní napětí. Takto si jsou všichni rovni a oproti například výtahu je pobyt v sauně příjemnější, ačkoli je vlastně intimnější. V případě použití skryté kamery ale sdílení prostoru a zážitku přechází v další rovinu. Kdyby byla objevena, mohlo by to být jistě dost nepříjemné. Vymezila se vůči striktním pravidlům odvolávajícím se na tradici. Navíc jsou lidé přirozeně citliví na utajování a jsou tak o to intenzivněji

<sup>4</sup> Viz <https://interventionsjournal.net/2014/07/03/bloom-new-public-memorializations-of-mental-health-history/>

<sup>5</sup> Viz dále k oběma projektům <http://culture.pl/en/artist/katarzyna-kozyra>



neradi podváděni a klamáni. Veřejný prostor (zároveň a priori uzavřený!) se stává otevřeným pódiem, ocitá se ve změněném kontextu se zřetelem na důležitou skutečnost, že vybraní návštěvníci lázní netuší, že jsou účinkujícími.



### 3 Katarzyna Kozyra: *Mužské lázně*

Existují také místa, která jsou institucionálního charakteru a do nichž se člověk většinou během života naštěstí nepodívá. **Spitfire company** zinscenovali pro festival Next Wave **Procesy 10 / 48 / 7830**, jednorázový site specific projekt: představení o soudním procesu **Milady Horákové** přímo **v soudní budově na Pankráci** v Praze. Byl jsem při tom a souhra místa s představením se nejen podle mého subjektivního názoru velmi povedla (projekt získal několik ocenění), byl to silný zážitek. Tento *site specific* projekt se odehrával na stejném místě, jako se skutečný proces uskutečnil v reálné historii. Jelikož se jedná o jeden z těch dějinných momentů, za které se člověk stydí být Čechem (Čecho-Slovákem), vnímal jsem nás diváky též jako bezmocné publikum přihlížející něčemu, co se již nedá zastavit, protože se to už stalo.



### 4 Spitfire company: *Procesy 10 / 48 / 7830*

## **II. (Ne)zdokumentovatelnost**



## 2.1 Obrazový záznam (ne)skutečnosti

Člověk se odjakživa snažil zachytit a nějakým způsobem zhmotnit, ztvárnit svět, který jej obklopuje. Performativní akce a rituály jsou pak pokusem se jej nějakým způsobem zmocnit pomocí těla. Než se budeme věnovat sdílení zážitku, ve vztahu práce s publikem/diváky, představíme si v rychlosti několik příkladů základních technik, které se snaží realitu zachytit v jejím okamžiku a zmocnit se jí přeměnou v hmotný artefakt. Paměť a zážitek ve vztahu k zastavení času nebo zobrazení jeho výše z reality.

### A) KRESBA, MALBA A FOTOGRAFIE

Historici umění při zkoumání pravěkých nástěnných maleb a kreseb v jeskyních (Altamira a další) se rozcházejí, zda se jedná o umění, či spíše o pokusy povahy magických praktik. Jsou kresby a malby studijním záznamem zvěře, co je obklopovala, nebo snahou se jich zmocnit, že když je zachytí jako symbol, budou mít větší štěstí při jejich lovu, který znamenal přežití v nehostinných podmínkách? Záměrem této práce není hledat na tuto otázku odpovědi, ale cítím potřebu tuto skutečnost zmínit. Důležitější pro naše účely jsou pokusy zachytit krajinu. I tak budu přistupovat k tématu velmi ve stručnosti, jde nám především o kontext. Důležitým příkladem jsou především malby z 19. století. V rukou romantismu bylo umělecké zpodobnění krajiny pojmáno jako zobrazování něčeho nereálného, zidealizovaného. Krajiny, které nejprve umělci malovali v ateliérech, byly poskládané z různých ideálních míst v jeden celek. Teprve plenér (plain air), tedy malba pod širým nebem byla zásadní změnou v myšlení. Najednou zaznamenávali přírodní prostředí ve snaze jej zhmotnit co nejvíce realisticky. Realismus pak díky Turnerovi hledal další možnosti, jak přidat k obrazům i jistý prvek autenticity, prožitku, magie okamžiku (pára lokomotivy). Impresionismus byl na cestě k dovršení těchto snah, zachytit kouzlo okamžiku vzhledem ke smyslům, změna světla a atmosféry během dne atd. Postupně se zobrazování přibližovalo světu technickému, fascinace optikou a „zrnem“ (Georges Seurat) a jeho pointilistický přístup z něj do jisté míry dělaly „fotografa bez fotoaparátu“.

Malba je podobně jako u tance spjata s tělem umělce, je tvořena gesty a vztahováním se k prostoru/plátanu. Fotografie má moc zachycení okamžiku v co nej-

blíží míře podobné skutečnosti, ale jen té vnější. Malba nikdy této rychlosti nedosáhne, ale o to více je vhodným nástrojem pro zachycení nálady s daným okamžikem spojené. Od impresionismu, přes postimpresionismus k abstrakci se tato intenzita osobního prožívání a vkladu zesiluje. Malba má navíc ještě výhodu ve vrstvách. Nikdy není plochá (pokud se nevpije do svého podkladu jako u aquarellů atp.). Informel je toho krásným příkladem. Pastózní malby jsou již reliéfní tvorbou. Mnoho malířů je dobrých právě i ve fotografování, alespoň co se kompozice týče. Fotografie jako technický zázrak brzy přestala stačit, neuměla zachytit pohyb v toku času, a stát se tak ještě věrnějším zobrazením skutečnosti.

## B) FOTOGRAFIE A AKCE

Jako předchůdce filmu lze jistě nazvat právě fotografii a vzpomenout slavného **Edvarda Muybridge** s jeho **zootropem** zachycujícím pohyb koně nebo nahou dívku scházející schody — neméně slavná je i pozdější variace v Duchampově futuristické malbě (v tomto případě jsou jednotlivé fáze pohybu zaznamenány malířsky na jedno plátno). Rád bych se ale zastavil u jiné práce s fotografií, při jejímž pořizování naopak **nejde o zachycení procesu pohybu/děje** a odehrává se mimo aparát záměrně, je autenticky prožíváný umělcem mimo hmotný záznam. Fotografie dokumentuje často až *situaci poté* (z akce **Chris Burdena** je slavná právě fotografie pořízená až těsně potom, co byl střelen do ruky, *zkušenost těla nelze zachytit*). Pouze vybraný snímek reprezentující výseč z děje, procesu. Nepřenositelný zážitek na vlastní kůži je tak pouze symbolicky zachycený na fotografii. **Černický** v projektu ***Slzy pro Etiopii*** prezentuje pouze jednotlivé snímky z příprav a nikoli z dobrodružné pouti do Afriky, o projektu viz později níže).

Orientovaní se ve světě, o kterém jsme mluvili v úvodním oddíle, souvisí i s potřebou nechat osobní otisk na této planetě. Nemám ale na mysli stopu trvalou, ale takovou, kterou posléze smaže čas. Je dočasná, podobně jako proces, který je s ní spojený. Mluvím teď o chůzi spjaté s intenzivním prožitkem. Má-li člověk nějaký cíl cesty, stává-li se poutníkem, je o to intenzivnější a nemusí mít pouze duchovní povahu. Může být kreativní touhou něco zaznamenat pomocí svého těla v něčem tak „obyčejném“, jako je chůze. Krásným příkladem až poetického přístupu je ***Putování za sluncem (od úsvitu do soumraku dne 9. 5. 1988)*** **Milana Maura**. Zážitek ohraničený nikoli délkou trasy a vytyčeným bodem na mapě, ale časem a pohybem něčeho, co následuji (v tomto případě jej vede

slunce), je samozřejmě nezhmotitelný. Maur vyznačil na mapě trasu své chůze a opatřil akci popiskem. Dokumentace takových akcí mívají většinou charakter fotografie, tisku, nikoli videa. Například pro **Richarda Longa** se naopak krajina stává plátnem pro linky, které nemaluje štětec, ale tělo svou chůzí. Tento umělec spojený s land artem nazývá své akce **artwalking**. Stopy, které za sebou nechává, ale brzy smyje čas. Výsledným artefaktem je fotografie. V tomto případě se nejedná o jednorázovou akci jako u Maura, tento charakteristický přístup k tvorbě Long proměnil v několik sérií. Různé typy krajin a „kreseb“ v nich.

Někdy vás okolnosti přimějí k tomu, že se projekt pracující s jistou absurditou a nadsázkou posléze změní ve skutečný zážitek, z umění se stává součást života, úkol. **Jiří Černický** ve svém uměleckém počinu ***Slzy pro Etiopii (1993-1994)***, který popisuje jako „postutopický charitativní projekt na podporu Afričanů ze střední Etiopie“, byl nakonec okolnostmi a silným odhodláním projekt dokončit, donucen podniknout pouť po Africe. Nejprve bylo potřeba přestavět galerii v kancelář jako centrum charity. Pomocí médií a živých přednášek se Černický snažil přimět místní obyvatele (z Ústí nad Labem, z jeho rodného města), aby se zúčastnili jeho sbírky slz pro Etiopany. Poučil je o problémech obyvatel Afriky a snažil se u posluchačů zapůsobit na city se snahou docílit toho, aby dali svým emocím volný průběh. Poprosil je o dárcovství slz. Měli možnost se vyplakat do speciálních skleněných nádob na okenních tabulích galerie, stejně tak jako v prostorech, které si zvolí, aby byla zaručena intimita. Právě druhá varianta se stala praktičtější a několik lidí umělci skutečně přineslo poloprázdné lahvičky se slzami. Autor se poté spojil s jednou nejmenovanou charitativní organizací, která se zabývá distribucí humanitární pomoci do východní Afriky, ta ale jeho návrh poslat tuto speciální zásilku s průvodním textem, odmítla. Vnímali by tento čin jako bagatelizaci své práce. Nezbyvalo pak, než se vydat předat slzy do Afriky osobně. Etiopie je velmi religiózní země, takže se umělec nakonec rozhodl odevzdat slzy do kláštera ve městečku Lalibela (centrum Etiopské monofizistické ortodoxní církve). Protože bylo toto centrum položeno vysoko v horách, v nadmořské výšce s nestálým počasím a výkyvy teplot, byla nádoba se slzami ve tvaru meteorologického teploměru. V jeho kapiláře mohly bezpečně pulzovat. Tento zvláštní artefakt poté umístil do speciálního transportního boxu a cesta mohla začít. Letecky se dostal přes Saudskou Arábii do Keni, z níž pokračoval autostopem a poté se vydal pěšky přes pohoří Mt. Keňa a poušť Chalbi dál na sever Etiopie. Cesta byla náročná, ale nakonec se Černickému po měsíci

putování podařilo dorazit do cíle. Ohlásil se k audienci u tamní nejvyšší církevní autority a druhý den s oficiálním povolením teploměr předal spolu s průvodním dopisem přeloženým do amharštiny před zraky místních uprostřed náměstí. Najednou tento projekt přestal být tolik utopický jako před podniknutou cestou do Etiopie (viz Černický s. 146-149).



5 Jiří Černický: *Slzy pro Etiopii* (1993-1994)

### C) FILM

Ohlédneme-li se do dějin kinematografie, zdaleka nejslavnější z filmů, co stály na jeho počátku, je **Příjezd vlaku** od bratrů **Lumièrových**. Byl v mnohém magický. Vypráví se, že když se v roce 1895 promítal v Indickém salónku Grand Café na bulváru Kapucínů v Paříži, diváci začali ustrašeně opouštět sedadla sálu, aby je vlak přibližující se jim na plátně v ústrety, nepřejel. Fyzický reflex potlačil rozumovou složku. Tato *prascéna* (*primal scene*), kdy se divák proměňuje spíše v necivilizovaného divocha, který je fascinován něčím naprosto novým, zázračným, strojem a jeho mocí, je jako příjemce lehko ovlivnitelný a pasivní. Je velmi nebezpečné, když filmový tvůrce takto podceňuje průměrného diváka, čímž ubližuje právě sobě a kinematografii (viz Gunning, s. 149-150). „Lumièrův kinematograf byl **stroj na rekonstrukci života**. Na plátně se již nepohybovaly loutky, nýbrž osoby v životní velikosti, u nichž se lépe než na divadle rozpoznávaly výrazy tváře. A zázrakem, jenž neměl nikdy obdoby na jevišti, listy se pohybovaly ve větru, vítr odnášel kouř, mořské vlny se tříštily o pobřeží, lokomotivy se řítily do sálu, obličeje se přibližovaly k divákům. O úspěchu Lumièra rozhodl jeho realismus“ (Sadoul, s. 20).

Ocitáme se na konci 19. století, tedy v době, kdy se široká veřejnost o událostech dozvídala v novinách pouze z psaného textu s kresbami, fotografie tehdy v tisku ještě nebyly. Lumièrem započatý žánr **aktuality** rozvinul teprve až **Georges Méliès**, který se věnoval „rekonstruovaným aktualitám“ s takovým zápallem a pečlivostí, že se jimi velmi rychle proslavil. Diváci s velikou oblibou

navštěvovali jeho filmová představení založená na ateliérových kulisách. Meliès nikdy nechtěl publikum podvádět a nevydával své snímky za autentické. Jako první uvedl v roce 1898 čtyři snímky věnované katastrofě křižníku Maine (**Výbuch křižníku Maine v rejdě havanského přístavu**). Součástí filmu byl i „podmořský záběr“, kdy kamera snímala scénu přes akvárium, v němž plavaly ryby a mořské řasy. V následujícím roce vytvořil další rekonstruovanou aktualitu (**Aféra Dreyfusova**), která byla současně i prvním hraným filmem. Meliès v tomto patnáctiminutovém krátkém filmu věnujícímu se velké aféře té doby byl na straně Dreyfuse, ve vybraných kapitolách ze života (degradace, setkání se ženou, atentát na advokáta apod.) jej vylíčil jako někoho, koho byste v procesu v Rennes rádi podpořili jako nevinnou oběť. Autor byl velmi pečlivý a snažil se o maximální realističnost, u některých epizod rekonstruoval scény podle fotografií. V roce 1902 natočil rekonstrukci přírodní katastrofy **Výbuch sopky na Mont Pelé** jako trikový film. O nic menším „kouzelnickým číslem“ nebyl ve svém důsledku ani nahraný dokument z téhož roku — **Korunovace krále Eduarda VII. ve Westminsterské katedrále**, neboť byl uveden do kin ještě před uskutečněním obřadu korunovace! Lidé tak měli možnost vidět něco, co se teprve stane (viz Sadoul s. 29-30).

Záznam skutečnosti se stal pak velmi zásadní pro další žánr. Jako otec filmového dokumentarismu (filmové antropologie) je znám **Robert Flaherty**, který v Hudsonově zálivu v průběhu let 1919-1920 pořídil pro kožešnickou firmu film zachycující život Eskymáků: **Nanuk, člověk primitivní** (viz *tamtéž*, s. 249).

Film, díky svým nepřekonatelným možnostem zhmotnit realitu nejpřesvědčivěji, snadno dokáže ovlivnit masy a stát se tak ideálním nástrojem *propagandy*. Diváci se nejspíše nechávají oklamat právě díky kouzlu kinematografie. Není tedy divu, že **Joseph Goebbels**, který měl v době vlády Adolfa Hitlera neomezený přístup ke kontrole a zadávání filmové tvorby, rozhodl pro ctižádostivou **Leni Riefenstahl**. Z její filmografie je třeba zmínit **Triumf vůle** z roku 1935 propagující krásy a sílu nacistického Německa a jeho *dokonalé* Třetí říše ve velkém duchu (viz *tamtéž*, s. 213-214). Člověka jímá hrůza při sledování tohoto filmu na Youtube, bohužel dnes víme ale jistě, že tehdy film zafungoval.

## 2.2 Hranice ve výtvarném a scénickém umění?

Nejprve zmiňme několik klíčových momentů. Pro přiblížení **tendencí ve výtvarném umění**, které jej dostaly za pomyslnou jeho „hranici“ směrem k umění performativnímu, je potřeba se vrátit o více než půl století zpět. Šedesátá léta v čele s **land artem** (místo galerií krajina) a **body artem** (tělo a jeho autentické prožívání bolesti a extrémů, touha po něčem opravdu skutečném) určila zásadní změnu ve výtvarné praxi. V poslední třetině 20. století (období **akčního umění u nás**), které spojovalo body art a land art, environment, happening a event s místní touhou dělat věci po svém, se mnoho českých malířů a sochařů rozhodlo „vyjít ze svých ateliérů“ a prožít autenticky své tělo ve vztahu k přírodě. Jejich snahy byly často *poetičtější* než u západních *kolegů umělců*. Tvůrci potřebovali nový impuls, aby mohli pak poučení novou zkušeností opět pokračovat ve své malbě/sochařině. Znovu se nadechnout a pak dýchat jinak. S tímto obdobím je spojené i nakročení směrem k **site specific** na našem území (viz Schmelzová 2008, s. 38-43). V body artu, podobně jako v USA **Chris Burden**, který se nechal postřelit (*Shoot* z roku 1971), se v 70. letech pouštěli do extrémů **Jan Mlčoch** (*Velký spánek* z roku 1974) nebo **Petr Štembera** (*Štěpování* z roku 1975). Pro některé byl intenzivní zážitek sounáležitosti vlastního těla s krajinou a přírodními silami natolik zásadní, že se této „spolupráci“ věnují i nadále, ve 21. století. Krásným takovým příkladem je bezesporu **Miloš Šejn** a jeho *společné bytí s přírodou, krajinou, živly, počasím*. Jeho osobitý přístup se pohybuje na pomezí land artu, body artu a performance. Inspirován Frankem van de Venem praktikuje svou verzi **body weather** (tělesné počasí), které je intenzivním setkáváním se těla s okolím často spojeným se zažíváním extrémů počasí — chlad, voda, vítr, déšť, sníh (viz Kesner, s. 20-22). Vznik **happeningů, performance, eventů a environmentů**, obecně spojený s 60. lety ve výtvarném umění vnímám jako jistou touhu po sounáležitosti s někým dalším: *společné prožívání*, sdílení zážitku v daný okamžik (úkol snazší a přirozenější pro scénické představení, viz text níže). Výše jmenované přístupy vzešlé z výtvarného umění mají s divadelní tvorbou mnoho společného (pracují často s předem danou dramaturgií). Důležitější než forma se stala především funkce kritiky společnosti. V případě **scénického umění** zásadní změnu přinesla takzvaná **Druhá divadelní reforma** — pojem **Kazimiercze Brauna**, který mluví o **divadle vzájemnosti**. Tehdejší divák se měl vymanit z pasivní pozice, být zapojený, společně

s inscenátorem by měl mít vliv na divadelní artefakt *tady a teď*. Divák již není pouhým příjemcem, je účastníkem, spolutvůrcem. Cílem umělců je docílit setřetí hranice mezi jevištěm a hledištěm, otevřít tak společenský komunikační proces. Nové divadlo se především snaží o to, hrát tam, kde „doopravdy jsme“. Divadlo je přirozeně samo o sobě jevem společenským, a pak teprve jevem uměleckým. Děje se s lidmi a mezi lidmi (viz Braun, s. 90-92). Jerzy Grotowsky chce učinit z divadla událost, svátek pro každého účastníka. Tvůrci touží po divadle autentickém, nespoutaném konvencemi, experimentálním, s pravými emocemi a flexibilní scénou. Hledají kořeny divadla jako takového, návrat k rituálu, obřadnosti, lidové divadelnosti, karnevalům atp.

Zatímco v předešlé podkapitole jsem zmiňoval techniky se záměrem zachytit skutečnost pomocí její proměny v artefakt, nyní bych se rád věnoval přístupům, které se snaží (umělecky) přiblížit **skutečnému životu coby sdílený zážitek**. V čem se projekty liší, v čem se prolínají? Podívejme se na přístupy tvůrců ke snaze **zapojit publikum/návštěvníky/diváky/místní komunitu**, zaktivizovat je na poli umění vzhledem k autenticitě, prožitku, času a osobním příběhům.

## A) ZAPOJENÍ MÍSTNÍCH

Americké velkoměsto Detroit bylo dlouhá léta prokletým „městem duchů“, situace se díky několika uměleckým projektům natolik změnila, že se teď naopak stává „trendy záležitostí“. Například aktivity **Fritze Haega** přispívají k oživení celých čtvrtí: v **Edible Estate** začal v místech předzahrádek sázet jedlé plody a lidé se k němu postupně spontánně přidávali. „Chladná komunita“ se změnila ve velmi otevřenou a přátelskou, v *pravý sousedský život*. Začali se scházet a pěstování na těchto *nových zahrádkách* nabralo takové intenzity, že to ani nestačili jíst. Společné stolování se stalo běžnou záležitostí, stejně jako spolupráce v udržování projektu při životě. Projekt začal ve 2005 a pokračuje dál i jinde ve světě.<sup>6</sup>

**Kateřina Šedá** se věnuje umělecké práci s komunitou a místem, i „snahou o jeho přenesení včetně místních“ — **Furt dokola** (Biennale v Berlíně, 2008), nebo (**Od nevidím do nevidím**<sup>7</sup> — stěhování vesničanů z jihomoravských Bedřichovic do centra Londýna (2012). Má vizi, produkční schopnosti a nadání pře-

<sup>6</sup> <http://www.fritzhaeg.com/garden/initiatives/edibleestates/about.html>

<sup>7</sup> <http://artalk.cz/2013/11/15/ozvlastneni-zapadlych-vesnic/>

svědčit i ty, které umění jinak nezajímá. V projektu **Nic tam není** (2003) pomocí místního rozhlasu **v Poněticích** zaktivizovala tamních tři sta obyvatel, aby v sobotu v týž čas všichni dělali to samé ze seznamu denních rutin. Prakticky celá vesnice se oddala synchronizované *choreografii*, v tutéž hodinu šli nakupovat, otvírali okna, ve stejnou chvíli zametali chodníky, jedli knedlíky s rajskou omáčkou, šli spolu na pivo a v deset večer ulehli do postele. Název projektu vznikl z konstatování místních *nic tu není, nic se tu neděje*. Sladění denních aktivit jako striktní příkaz z hůry bylo reminiscencí na doby totality (viz Thompson, s. 217).

O projektu **BURNING MAN** jsem se dozvěděl od české programové organizátorky **Michaely Rýgrové** na přednášce na DAMU, která popisuje akci jako sociální experiment, kulturu založenou na deseti principech. Uprostřed nevadské pouště v USA postupně vzniká veliký zabydlený areál (výstavba instalací atd. pro festival na konci srpna, koncerty, *umění všeho druhu* a komunita). Z leteckých snímků místo skutečně připomíná město s uličkami nebo amfiteátr. Nejen karavany, stany a instalace, ale úplně všechno po skončení týdenního festivalu nakonec *zmizí*, jako by to vše bylo jen *fata morgana*. Organizátoři na toto *zmiňování* dohlížejí s vysokou pečlivostí— *leave no trace (nezanechej stopu)* je jedním ze zmiňovaných deseti důležitých principů, pravidel. Lidé se opravdu starají o jejich dodržování. Žádné odpadky ani nedopalky, vše se přiveze a pak odveze. Stane se součástí silného zážitku, který zůstane uložený jen ve vzpomínkách. Několik týdnů stovky dobrovolníků poté uklízí poušť. Velmi důležitý je fakt, že jste aktivním **účastníkem**. Vzhledem k pravidlům a ocitání se uprostřed nehostinné pouště, nejspíše nebude nadsázkou, že se z vás stává minimálně ten týden *komunita*. Když tehdy v 80. letech skromnou akci přátel na Baker Beach zakončil **Larry Harvey** zapálením dvoumetrového panáka, ještě netušil, že se za několik let promění v megalomanský projekt, a že jsou prakticky hned vyprodané lístky<sup>8</sup>.

## B) MOŽNOST VOLBY V ČASE

Na začátku 20. století ve Spojených státech společenské normy preferovaly značně volnější atmosféru v řadách diváků, než jakou známe v kinech dnes. Podobně jako na zábavách, divadelní produkci, zahradních slavnostech, zábavních parcích, vedlejších cirkusových programech (*circus sideshows*), burleskách

---

<sup>8</sup> Rozhovor s Michaelou Rýgrovou o Burning Man lze nalézt na: [http://hradec.idnes.cz/rodacka-z-trutnova-je-clenem-organizatorskeho-tymu-festivalu-burning-man-15z-/hradec-zpravy.aspx?c=A161020\\_2280537\\_hradec-zpravy\\_pos](http://hradec.idnes.cz/rodacka-z-trutnova-je-clenem-organizatorskeho-tymu-festivalu-burning-man-15z-/hradec-zpravy.aspx?c=A161020_2280537_hradec-zpravy_pos)



atp., i v kinech se očekávalo, že lidé dají volný průchod svým emocím, budou se nejen smát, či plakat, ale i povídat, a to bez obav, že by rušili ostatní. Diváci parafrázovali scény atp. (viz Altman, s. 367). V roce 1915, v samotném závěru této *nickelodenové éry*, se **Vachel Lindsay** pokusil zavést „**konverzační kino**“, nabádal provozovatele kin, aby rozdávali návštěvníkům kartičky, v nichž by je vyzývali k diskusím o filmu se sousedem (viz dále *tamtéž*).

Nyní, v době, kdy se stahování filmů stalo prakticky *běžnou věcí* (videopůjčovny již prakticky neexistují), má uživatel možnost si film pozastavit, udělat si přestávku a třeba popovídat s přáteli, se kterými filmový zážitek sdílí, o tom, co jej ve filmu teď zaujalo. Důležité pasáže může *vrátit* a nudné *přeskočit*. Jako další zajímavý přístup k **práci s publikem, filmem a časem** je potřeba připomenout **Kinoautomat**, projekt tvůrčího týmu v čele s **Radúzem Činčerou**. Na EXPO v Montrealu 1967 se tento, jak říkal *otec projektu*, „jednoduchý nápad“, stal důležitou společenskou událostí Československého pavilonu, na niž se vyplatilo vystát dlouhé fronty. Film **Člověk a jeho dům**, ve kterém hrály mnohé domácí filmové hvězdy šedesátých let, se stal celosvětově **prvním filmovým interaktivním projektem**. V určitý moment se film zastavil, **objevil se moderátor a aktivizoval diváky**. Ti měli **možnost hlasovat** pomocí zelených a červených tlačítek, a určit tak, jak se protagonista (**Miroslav Horníček**) na plátně coby „pan Novák“ rozhodne, a tedy jak bude příběh pokračovat (začátek a konec filmu jsou ale vždy stejné). V Montrealu byl oblíbený herec zároveň přítomen též na jevišti jako moderátor (moderátorskou dvojici s ním tvořila **Zuzana Neubauerová**). *Stejně jako je život plný rozhodování, která musí přijít často velmi brzo, i zde mají diváci krátkou dobu na to se rozmyslet*. Měl by podniknout tento krok nebo raději ten druhý? Kratičké ukázky z obou možností měly divákům volbu o něco usnadnit. Film se pak vyvíjel podle toho, **jakou ze dvou možností zvolila většina** (na tabulích byl vidět výsledný poměr hlasů). I přes nebyvalý úspěch, bohužel komunistický režim v tehdejším ČSSR projektu doma situaci jen komplikoval. Nejspíše vnímal slibný projekt spíše jako narážku na (ne)demokratický způsob, kdy je *(jak by řekli nepřátelé státu)* „hlasování v politické sféře podezřele jednomyslné“. Místo toho, aby vnímali kinoautomat jako dobrou reklamu naší kultury. Projekt nakonec *skončil v trezoru*. Na našem území se nakonec promítal v pražském kině **Světobzor** o čtyři roky později, a to pouze v průběhu jednoho roku. Opět se těšil z řad publika velkému zájmu, dokud do toho nezasáhla politická moc (vzpomínali tvůrci a alternující moderátorské

dvojice)<sup>9</sup>. **Alena Činčerová** se zasloužila o to, aby se tam projekt v roce 2007 po letech opět uskutečnil. Bohužel z původních tvůrců (R. Činčera, P. Juráček, J. Roháč a V. Svitáček, včetně M. Horníčka) se toho nikdo nedožil. Roku 2006 byla uvedena obnovená světová premiéra v prestižním londýnském sále britského Národního filmového institutu.<sup>10</sup>

Obdobný interaktivní prvek u performativního umění, jako příklad práce s časem v rukou diváků — s možností se rozhodnout, lze nalézt u **imerzivního divadla** — návštěvníci např. vstupují do místností a sami si mohou určit potřebnou délku setrvání (opět je jen dán konec představení, nebo určité společné „body“ pro další „křížovatky“). Zároveň je jim dána do určité míry svoboda, co navštíví teď, co potom. Problémem může být, že vlastně v každý moment si nechává divák něco ujít, akce se dějí paralelně. Ve svém výsledku se ale tento „problém“ často stává „výzvou“. Nezřídka diváci navštěvují tato představení na několikrát, aby měli možnost vidět a zažít to, co minule nemohli, protože zvolili jinou možnost, jinou skupinu atd. V českém kontextu se širší veřejnost měla možnost seznámit s tímto fenoménem docela nedávno, díky **Tygru v tísni** a jejich projektu **Golem** odehrávajícím se v září 2013 a v dubnu 2014 ve vile na pražském ostrově Štvanice, která se stala souboru později stálou scénou (Vila Štvanice). Předlohou pro tento tým v čele s **Ivem Kristiánem Kubákem** byl stejnojmenný román **Gustava Meyrinka** a prezentace projektu byla poté jedním ze dvou vítězných projektů pro zastupování České republiky na Pražském Quadriennale pro rok 2015. Dalším divácky velmi úspěšným počinem byl pak **Labyrint světa a ráj srdce Dominiky Špalkové, Tomáše Žižky a Ondro Spišáka**, pro **Divadlo Drak v Hradci Králové** na jaře 2015. Inspirací pro divadelní tým bylo slavné dílo **Jana Amose Komenského** a především jeho koncepce rozdělení světa podle **společenských stavů**. Návštěvníci si vyberou jeden z nich a poté jsou co by *poutníci* prováděni jeho zástupci prostory divadla. Obzvláště v tomto případě je do vysoké míry zaručeno, že se divák vrátí — bude chtít zažít představení tentokrát pod optikou jiných průvodců. V určitý moment získává návštěvník možnost vyzkoušet i něco málo z jiných skupin. Tentokrát není vedený zástupci z řad účinkujících, ti se totiž rozprostrou v prostoru a nerušeně pokračují v akci. V neposlední řadě je třeba zmínit i projekty **Lukáše Brychty** — **Letec** (inscenující biografii Antoine de Saint-Exupéryho) v domě v ulici Nekázanka v Praze nebo

<sup>9</sup> Viz **Hovory H ještě po dvaceti letech**, 7. díl, dostupné na <https://www.youtube.com/watch?v=VRqzQto4e-Y>

<sup>10</sup> Viz více o projektu <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

ještě velkolepější počín v rukou jeho týmu — **Pomezí** v domě na Florenci. Čas je obzvláště v performanci velmi zásadní prvek. O tom není pochyb. A v případě směru **time-based art and media** to platí dvojnásob. Ať už se jedná o experimentální film, video art, instalaci, práci se zvukem, performanci či multimediální projekty— společná jim je především možnost diváků vstoupit do akce kdykoli chtějí a stejně tak i odejít. Je dán jen začátek a délka, ale i ta se může protáhnout. Různá média a přístupy, i sofistikované elektronické technologie ve vztahu k lidskému tělu a člověku jako takovému se vším všudy. Hledáme-li kořeny tohoto přístupu ke sdílení času umělců a návštěvníků těchto akcí, kteří na výsledku též participují a jsou jeho neoddělitelnou součástí, nalezneme základní východiska v pracích **Allana Kaprowa** a jeho **happeningů**.<sup>11</sup> V případě **Roberta Wilsona** s naddimenzovanou časovou metráží jde spíše o megalomanství (viz jeho režijně a scénograficky velkolepě pojatý pětihodinový **Einstein on a Beach** z roku 1976 za doprovodu minimalistické hudby **Philipa Glasse** (v tomto případě mohli diváci volně přicházet a odcházet v průběhu umělecké produkce) anebo čtyřiaadvacetihodinové filmů **Andyho Warhola** (během nichž se *prakticky nic neděje*). V oblasti time-based artových projektů 21. století bych se ještě rád zmínil o páru **Dutes Miller a Stan Shellabarger**, jejichž umělecká díla jsou většinou celodenního a často i celofestivalového charakteru. V rámci Time-based Art performance Festivalu v Oregonu v roce 2010 se věnovali tématu smrti. Akce byla jednoduchá, ale silná. Stáli dál od sebe, kopali díru pro hrob. Nepřestali, dokud se nakonec nedostali do takové hloubky, aby se mohli chytout za ruce.<sup>12</sup>

### C) AUTENTICITA A SPOLUPROŽÍVÁNÍ

V případě představení **Quizoola!** je čas důležitý nejen výše zmíněným svobodným rozhodnutím, kdy divák přijde a odejde. Ocítá se totiž, stejně jako tvůrci, uvnitř dvou rovin současně: do jisté míry odděleného vztahu divák X účinkující a zároveň jim je společná jedna věc — lidské tělo se po určité době unaví. V běžné situaci je člověku trapné během představení usnout a dělá vše pro to, aby se tomu vyhnul. V tomto projektu skupiny **Forced entertainment** jde naopak o důležitou skutečnost, že **únava** ovlivňuje všechny. Účinkující, i diváky. Stává se nejen důležitým spoluhráčem, ale **dramaturgem**. Zatímco diváci s ní bojovat nemusí (společenské zábrany opadají, neboť to mají posvěcené přímo od tvůrců),

---

<sup>11</sup> Viz <http://www.artlab33.com/2012/07/what-is-time-based-art/>

<sup>12</sup> Viz více na <http://chicagoartmagazine.com/2011/01/is-time-really-everything-time-based-artists/>

je o to zajímavější sledovat, jak s únavou bojují právě účinkující. Performeři zde kombinují herectví s klaunstvím, improvizací atd. Jak říkají tvůrci, je to napůl divadelní hra, napůl práce s náhodou. Únava se navíc projevuje na různých úrovních myšlení a přístupu k tvorbě vznikající přímo před diváky. Důležité jsou otázky a herecké odpovědi (je pak na každém z účinkujících, zda budou rychlé, zdlouhavé, popravdě, ve lži, v póze, improvizaci). Existuje šestihodinová a celodenní verze. Tím, že mají návštěvníci možnost libovolně přicházet/odcházet nebo si klidně na chvíli zdřímnout, díky jednoduché koncepci dosahují propojení uměleckého, autentického a obyčejného světa.

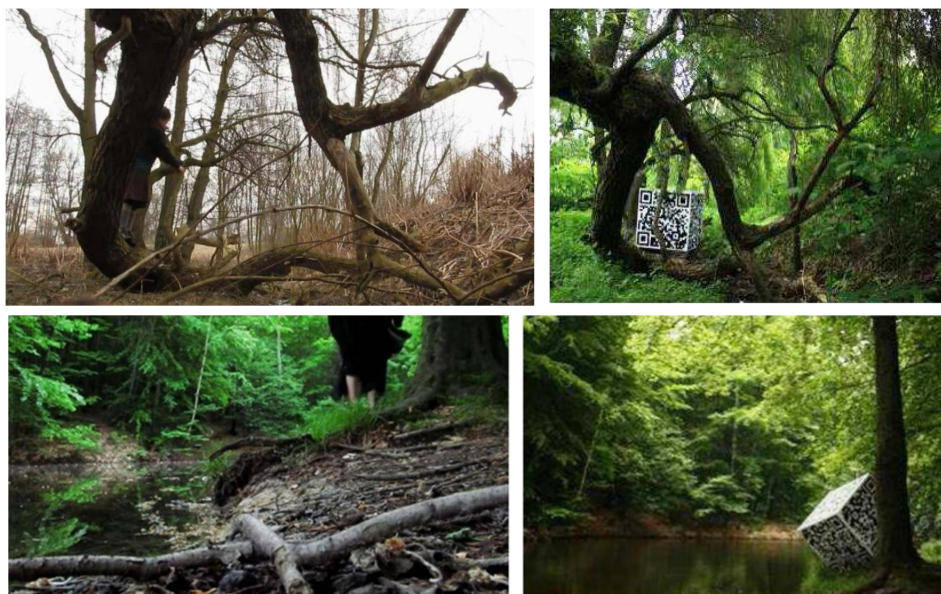
Jedním z nedávných příkladů, **kdy je výtvarný umělec přítomen v galerii po celou dobu výstavy**, byla akce v newyorském Museum Of Modern Art (MOMA) z roku 2010: ***Artist is present (Umělec je přítomen)*** slavné **Mariny Abramovic**. Tato ikona performance výtvarného umění sedí v hale u stolu a návštěvníci mají možnost si sednout naproti ní. Vysoká intimita zážitku je dána pohledem z očí do očí. Akt je to intimní, ale odehrává se za přítomnosti publika (ostatních, čekajících návštěvníků pozorujících stůl z dostatečné vzdálenosti). Velikou událostí a *pomyslným představením* se pak stal moment, kdy si naproti umělkyni nečekaně přisedl její bývalý přítel **Ulay** (vlastním jménem Frank Uwe Laysiepen), též výtvarník, s nímž uskutečnila několik společných akcí. Ta poslední byla spojena s jejich odloučením. V roce 1988 oba obešli Velkou čínskou zeď v opačném směru (***The Great Wall Walk***), aby se po 2500 km znovu sešli a pak se rozloučili. Dojemné setkání po 22 letech se uskutečnilo právě zde, ve slavné newyorské galerii. Video, jak tato legendární dvojice z počátků performance ve výtvarném umění sedí naproti sobě v prestižní galerii, obletěly svět. *Je i na dálku cítit velká energie a napětí, které jistě prodchnulo celou místnost. Podali si ruce. Marinin jindy kamenný výraz přemohly úsměv a slzy. Ulay odchází a „umělkyně, která je přítomná“ čeká následujícího návštěvníka galerie. Další odvážný a zvědavý jedinec, který se jí chce hluboce zahledět do očí.* Tento silný moment připomínající až romantický film má ale silnou dohru. V roce 2015 Ulay žaloval Marinu, že jej ošidila a zapřela v mnoha společných projektech.<sup>13</sup> Marina Abramović je světovou ikonou performance a jednou z prvních, kdo se začal tomuto způsobu uměleckého sebevyjádření věnovat. Ulay, ačkoli se s ní podílel na mnoha projektech, zůstal dlouhá léta v jejím stínu (až do jejich setkání v MOMA v roce 2010).

---

<sup>13</sup> Viz více na <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/nov/11/marina-abramovic-ulya-performance-art-sued-lawsuit>

## 2.3 Sdílení intimity místa a zážitku

Většina výtvarných akcí, které se věnují prožitku těla v dialogu s určitým místem, je intimní povahy, bez přítomnosti publika. Dokumentace takovýchto aktivit, které jsou především založené na osobní tělesné zkušenosti odehrávající se teď a tady, v pouhém okamžiku, je problematická a jak jsem zmínil již dříve, často reprezentována jen fotografií. Zachycení akce na video právě kvůli nepřenositelnosti a nemožnost zaznamenat tělesné zkušenosti nebývají často dobrým řešením a stávají se banálními. Jednou z výjimek je bezpochyby projekt mladé umělkyně **Evy Jaškové *Audiovizuální krajina*** (2013), ve kterém je akce sice znovu zhmotněna digitálně v podobě videa, ale prezentována je nikoli v galerii mimo kontext, ale přímo na daném místě (pomocí QR kódů). Intimita zážitku provázaného těla s místem je na chvíli pomyslně zhmotněna, kdykoli se návštěvník rozhodne vstoupit do tohoto site specific prostoru a pustit si záznam.



6 Eva Jašková: *Audiovizuální krajina* (2013)

Jak již název vypovídá, pro intenzivní dialog s krajinami, v nichž se Evino tělo ocitá, a jímž jsou prožívány, byla důležitá práce s hlasem a dechem se zřetelem na maximální využití kapacity plic. V místech, ke kterým máme vztah, a jsou vydělené od okolí, čas díky intimnímu prožívání subjektivně plyne jinak, než například v rušné ulici. Délku tohoto času určovala právě práce s dechem a hlasem. QR kódy jsou navíc charakteru boxů, soch elementárního geometrického tvaru, připomínajících zadržané místnosti (můžeme si představit, že je performerka uvnitř těchto místností. Napadá mě i příbuznost například k site specific land artové akci **Zorky Ságlové *Kladení plín u Sudoměře*** z roku 1970, v níž je uměleckou intervencí znovu obnovena symbolickým způsobem historie.

U **Evy Jaškové** se stávají onou obnovovanou historií (pamětí) místa právě její akce v digitální podobě, tedy *vně a zároveň uvnitř daného prostoru* (QR kódová instalace). Eva, která je téměř stále na cestách, zmiňuje důležitou skutečnost, že teprve, když jsme mimo domov, si můžeme uvědomit, jak silnou vazbu k němu máme. Míst, ke kterým máme osobní vztah, každý vlastní několik. Autorka se rozhodla zaznamenat a prožít vztah k nim velmi osobitým způsobem i vzhledem k prezentaci a sdílení zážitku s divákem, který je přítomen až záznamu a přeci je „při tom“.

Naše těla se neustále ocitají ve vztahu k prostoru a k času. Paměť a osobnost máme každý unikátní, stejně jako prožívání místa a okolí a s ním spojených zážitků. O sdílení a sdělení těchto jedinečností a zároveň toho, co nás spojuje, se nejlépe může pokusit právě umění. Vtáhnout dovnitř. Nejintenzivnější je pak vedení dialogu jeden na jednoho, nebo s dvojicí. Intimita zážitku dělá z události něco magického, co si člověk může na dlouho zanést do své paměti života. I tohoto je umění schopné a často se na to zapomíná. Jeho pouhá zábavní funkce coby odpočinek od náročného života je stále ještě dominantní. Možná je to ale dobře, asi to tak stejně bude vždycky, a o to více si můžeme užít tyto „výjimky“.

V rámci dílčích aktivit Pražského Quadriennale, které se odehrávají i v období mezi minulým a následujícím ročníkem, byl velmi sympatický a intimní projekt **Etiquette** britského uskupení **Rotozaza**, který se roku 2012 odehrával v několika pražských (kromě Café Imperial) divadelních kavárnách<sup>14</sup>. Já osobně byl v kavárně **Café NoNa na Nové scéně Národního divadla v Praze**. Dvojice zájemců si rezervuje některý z nabízených časů a sejdou se ve vybrané kavárně u speciálního stolku. Ve sluchátkách dostávají instrukce, co mají dělat. Je to velmi zvláštní zážitek, člověk se velmi soustředí, je krapet nervózní, jako kdyby měl hrát představení, o kterém nic neví, a zároveň si tuto magii náramně užívá.



**7 Rotozaza: Etiquette** (v různých prostředích)

<sup>14</sup> Součástí projektu byly dále: kavárna Divadla Na zábradlí, Kafe Komédie (Divadlo Komédie)

Ještě teď si ten pocit pamatuji. Kouzelné na tomto projektu je i kromě intenzivního sdílení zážitku právě i vztah k místu. Scénou je celá kavárna, účinkujícími všichni její hosté a ona dvojice u stolečku, který je mikrosvětlem, dalším z mnoha ostrůvků v kavárně. Sdílení prožívání **ted' a tady** spolu s tím, že tentokrát tu nejste za sebe, *někdo vás na dálku vede, jinak jste ztraceni*. A hlavně to nechcete „pokazit“ tomu druhému. Je to u stolečku tak křehké a kouzelně intimní, takže se snažíte dobře pochopit instrukce. I právě proto byl projekt tak siný. Místo rozhovoru ústy používáte ruce v interakci s předměty. V určitý moment máte druhému něco říci, ale i to slyšíte do sluchátek.

**Dialog jeden na jednoho** (1 návštěvník a umělec) pak byl možný zažít u projektu **Reminiscencia**, který byl součástí většího celku **Stranger gets a gift**. Já osobně zažil verzi v NoDu. Opět byla potřeba rezervovat si čas dle možností (prakticky v každou celou hodinu, 45 minut akce, 15 minut přestávka než přijde další návštěvník). Koncepce je založena na způsobu dialogu, který mám osobně velmi rád — to co mám na mysli je, že se střídáte s druhým (dalšími) po jednom tahu tužkou, vzniká tak kresba, kdy jednotlivé tahy evokují v druhém buď něco podobného, nebo naopak zcela odlišného a je potřeba s tímto faktem pracovat. Autorka projektu **Christina Maldonado** sedí ve vedlejší místnosti (za černou oponou), *má na stole k dispozici stejné portfolio různých objektů a nástrojů*, jako divák, a zároveň *sdílíte oba tyto stoly současně, byť jste každý jinde*. Tedy váš stůl je promítán na stůl Christiny a ten její na ten váš. Vidíte její akci, zareagujete na ni a ona pak na vaši atd. Osobní potřeba být originální a mít dobré nápady, protože to od sebe očekávám, mě krapet blokovala při zážitku v tomto projektu. Je to jako v případě improvizací v kolektivu, někdy to jde lépe, někdy obtížněji. Začínáte vy, aby Christina věděla, že je osoba připravená, a zajímavá hra může začít.

Jako poslední příklad bych rád zmínil projekt **Mika Brookese s Mikem Pearsonem**, akci posouvající divadelní tvorbu zase o něco dále. Publikum tentokrát sedělo v autech, poslouchalo nahrávku z FM přijímače a Mike Pearson šel 5 mil noční krajinou, vyprávěl příběh o osidlování oblasti, kterou kráčel, byl při tom svícen policejní helikoptérou a diváci jej mohli v autech podél cesty následovat<sup>15</sup>.

---

<sup>15</sup> Viz [http://www.academia.edu/315478/Solo\\_Devised\\_Performance\\_-\\_Collaboration](http://www.academia.edu/315478/Solo_Devised_Performance_-_Collaboration)

### **III. Můj magisterský projekt**



### 3.1 „Karlínský projekt“ (Doma je doma: U sousedů)

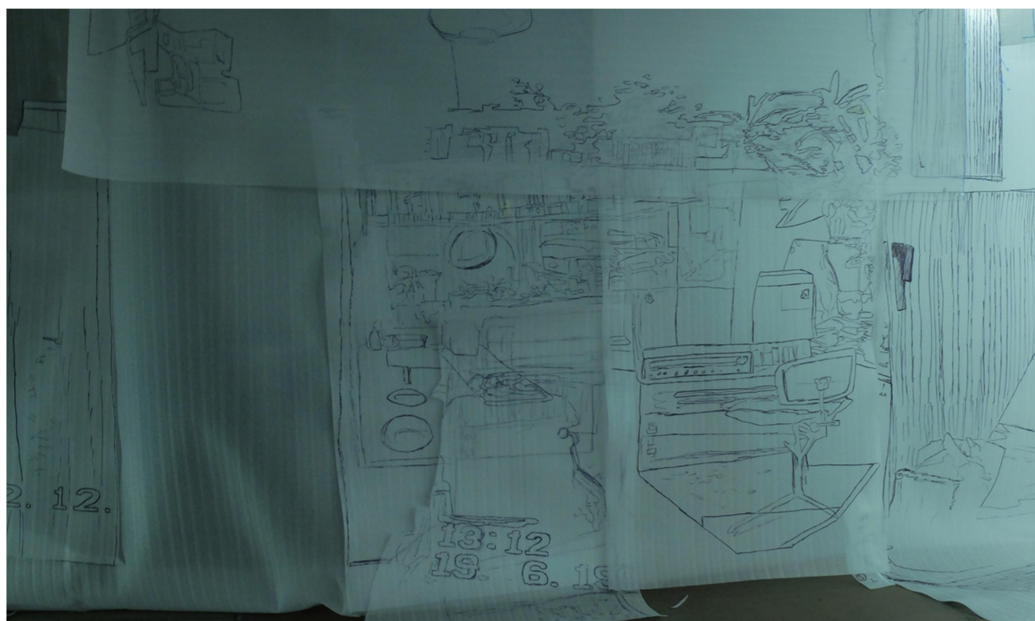
Můj diplomový magisterský projekt se skládá především ze dvou dílčích autorských projektů. Během studia na KALD DAMU jsem se věnoval hledání využití autorských zkušeností z výtvarné školy a zároveň zkoušení možností přesahu své tvůrčí činnosti do divadelní, performativní sféry. Důležité je pro mě, abych byl plnou součástí svého díla. Situuji se tak, kromě pozice scénografa, též do role režiséra, i performerera, ale vždy se snahou o výrazné a osobité výtvarné pojetí. Ve své praktické diplomové práci **NA NÁVŠTĚVĚ I, II**, se věnuji tématu ČLOVĚK-MÍSTO-PAMĚŤ na dvou (potažmo třech) příkladech z naprosto odlišných prostředí a kontextů. Dílčí projekty spojuje práce s fenoménem **bytí na návštěvě** a snaha vtáhnout diváky do hry. Vše se koná v duchu **tady a ted'**. Důležité jsou autenticita, práce s pamětí a sdílení místa. K site specific se snažím přistupovat jak vzhledem k místu, kde se akce odehrává, tak i s ohledem na místo, které tam „přenáším“ díky artefaktům pokoušejícím se paměť zhmotnit a kýženého prostoru se tak zmocnit. Snažím se k jednotlivým výstupům přistupovat co nejintermediálněji, ale z té nejhlavnější trojice bych zdůraznil především setkávání se živé akce, projekce a malby.

**DOMA JE DOMA: U SOUSEDŮ** (tzv. „**Karlínský projekt**“) je prvním ze dvou hlavních dílčích projektů **NA NÁVŠTĚVĚ I, II**. V tomto případě se zabývám přenášením konkrétního místa (které dříve bylo bytem, domovem, osobním a intimním místem, kde jsem strávil dětství) do naprosto jiných prostor majících zase svou historii a genia loci. Pomocí zhmotněných vzpomínek z dětství, malby, projekcí, performancí a dílčích instalací vzniká environment pro sdílený zážitek pojmávaný jako time-based umění. Pro kontext. V roce 2002 zasáhly Prahu povodně. Naším (skutečným) sousedům v Křižíkově 34 v Karlíně voda strhla dům. Ten náš (Křižíkova 32), od té doby neobyvatelný, přečkal až do jara roku 2008. Krátce předtím, než jej zbourali, jsem se tam vypravil s blízkým přítelem **Filipem Wonkou**, který návštěvu domu a bytu zdokumentoval. Při vstupu dovnitř se ozývaly vzpomínky a toto setkání s prostorem, kterému jsem říkával **domov**, je posledním skutečným setkáním s milovaným bytem. Prázdná parcela po našem domě byla léta nevyužitá. A tak, když se začalo i s její zástavbou v rámci plánů Corso Karlín, jsem se pevně rozhodl po několik let odkládaný projekt konečně realizovat. V roce 2014 jsem se pokusil pomocí umělecké iluze

podělit o atmosféru z dětství s návštěvníky galerie **Karlín studios**, kam jsem fiktivně na pár hodin náš byt „přenesl“. V průběhu času a současných změn se stala tato instituce v podstatě „**naším sousedem**“, tudíž velmi vhodným kandidátem pro instalaci a jednorázovou akci. Karlín studios (nejspíše jen do konce roku 2016) sídlí v jedné z mála (prozatím) nezbouraných budov dříve továrních hal pro ČKD, a nese si také svůj příběh. Vylidněná fabrika sloužící několik let jako galerie se najednou změnila mou akcí v intimní prostor. Díky velkému rozměru jednotlivých hal, jsem mohl do hlavního sektoru galerie přenést byt v poměru 1:1. A proměnou návštěvy bytu v zážitek spojený s rituálem přibyl další prvek 1:1. Nejprve spolu s návštěvníky „dokresluje“ krepovou páskou půdorys bytu, kousek odtrhnu (otevírám dveře) a vstupujeme společně do „Předsíně“ a hned se vydáme doleva do „**Dětského pokoje**“, místnosti, která je zatím „prázdná“. Stoupnu si na špičky, odroluji pauzovací papír zavěšený v prostoru a určující směr vybraného pohledu do místnosti. Začínám na něj kreslit barevnými křídami přímo před diváky. Ke vznikající kresbě v dětském duchu přidávám komentáře, na co si v daný okamžik vzhledem k vybrané místnosti, z níž kousek vzniká na místě až díky kresbě, vzpomenu. Pokračujeme dál, do „**Ložnice**“. Na zemi je položený výtisk koláže z několika dílčích still-framů videa pořízeného krátce před zbouráním celého domu. Výtisk je pojímán jako „panoráma“ změněná v mapu. Vytahuji z obálky několik fotografií, které jsou přemalovány, abych zakryl členy rodiny, kteří na nich byli zpodobněni. Jde mi totiž především o prostor, lidé z něj na fotografiích vždy kousek ukrádají, protože část zakrývají. Chci, aby paměť místa, která je spjata s lidmi, kteří v bytě žili, zůstala jen ve vzpomínkách a mých komentářích. To, co se snažím zobrazit, je tedy směr, jakým byl prostor zabydlený. Konkrétně v „této místnosti“ se setkávají minulost z dětství, rozpadající se byt šest let po povodních a malířská stylizace na fotografiích. Pokračujeme dál do „**Obývacího pokoje**“. Jak jsem již zmiňoval v úvodních kapitolách své teoretické práce, když člověk navštíví místo, které zná z dětství, je vždy překvapen, že je menší, než si jej pamatoval. Protože jsem byl jako malý asi tak o 1/3 nižší než jsem nyní, zvětšil jsem o tolik pohled do prostoru (tentokrát velké kresby na mirelonech). Zároveň jsem ve stejném číselném poměru 3:2 pracoval i s druhou částí spojenou s instalací pro tento pokoj. Tentokrát neurčuje míru velikosti vůči realitě, ale poměr stran, v jakých jsou dělány diapozitivy. Jeden takový jsem zhotovil právě pro tuto místnost, kterou zobrazuje. Vzal jsem rodinný filmový archiv, který můj bratr krátce před tímto projektem zdigitalizoval, a vytvořil koláže.







## 9 Martin Vlček: *Doma je doma: U sousedů* (2014)

V této „druhé části“ vstupují návštěvníci do mých vzpomínek (*Obývací pokoj, Kuchyně*).  
Na závěr všichni, podobně jako já s bratrem kdysi, jíme ovocné knedlíky od mé maminky.

Autorem prakticky všech pořizovaných snímků byl tehdy můj otec, který stál za kamerou v průběhu dokumentace našeho dětství a rodinného života. Byl to on, kdo byt znal z naší rodiny nejdéle, byť v jiné podobě a menší (takový, jaký jsem ho znal já, byl totiž již spojený z původních dvou samostatných). V Photoshopu jsem vytvořil koláž z rodinných videí (opět bylo potřeba odstranit ze snímků lidi), abych zachytil pohled do celé místnosti z té nejdelší strany. Tímto způsobem jsem se snažil zpodobnit všechny místnosti, ale nakonec právě v případě „*Obývacího pokoje*“ byl výsledek nejpoužitelnější. Tento pokoj byl původně tvořený dvěma místnostmi, které byly ale propojené zbouráním původní zdi, avšak s trvalou možností je i oddělit. Shrnovací stěnou. Nejenže byla pro tuto „*dvojitou místnost*“ charakteristická, ale především tvořila osu, která ji půlila. Takže jsem v místě, kde by vzhledem k vymezenému plánu stála, zavěsil pás pěti mirelonů s cca 1,5 krát zvětšeným pohledem (kresby byly dohromady 4 x 6m). V určitý moment jsem pustil projekci dříve zmiňovaného diáku a kresby se změnily ve „**vybarvené omalovánky**“. Návštěvníci se spontánně začali postupně stávat součástí místnosti coby stínohra, když si stoupli na opačnou stranu místnosti, tedy té, která je zobrazována (zpětná projekce) a ti, co se dívali, byli v druhé polovině místnosti. Posledním místem návštěvy byla „**Kuchyně**“. Zde byl vstup návštěvníků do cizí vzpomínky ještě intenzivnější. Jako jediná z místností byla tato prezentována reálnými předměty spojenými s tou skutečnou místností (stůl a dvě ze čtyř židlí). Návštěvníci měli možnost si přisednout ke stolu (vždy jen dva) a společně s mou a bratrovou projekcí (Karussel) jíst ovocné knedlíky, které i tentokrát udělala má maminka. Projekce je tvořena nikoli filmem, ale diáky (po jedné vteřině se měnící pro efekt pohybu), protože film by byl do určité míry až příliš realistický. Film zde figuruje jako dílčí část koláží (např. obývací pokoj) a still-framy z videa, kde jíme s bratrem knedlíky, jsem nafotil i jako v případě „*Obývacího pokoje*“ na diapozitivy.

Součástí projektu jsou i „mentální mapy“, když jsem požádal svého bratra a rodiče, aby nakreslili, jak si pomatovali vstup do domu, cestu na dvůr a přes pavlač k nám do bytu, který byl ze všeho nejdůležitější. Zajímalo mě, v čem se výpovědi budou lišit, mluví-li každý z nich o tom samém místě, které já navíc sám také znám. Vznikly kresby na čtvrtky, které poté v druhé fázi každý z nich vybarvoval a videomateriál s komentáři. Výsledným artefaktem by měly být mapy s popisky. Vzhledem k rozsáhlému materiálu jsem zatím zhotovil pouze jednu.

### 3.2 Druhá fáze (další související realizace)

#### A) VELKÝ A MALÝ DVŮR

Krátce po realizaci DOMA JE DOMA: U SOUSEDŮ jsem si uvědomil další důležitou součást vztahu k **bytí na návštěvě**. Samotný „přenášený byt“ se stává „návštěvníkem v jiném prostoru“. Podobně, jako návštěvníci jednorázového eventu založeného na environmentu a performativní části (průvodcování a iniciování „vzniku místností“ tady a teď). **Adopce místa místem jiným** pak byla další součástí tohoto projektu — tentokrát byla realizace spíše artefaktové podoby, tedy nikoli jako akce, ale pouze jako malba o několika vrstvách, které byly do různé míry *průhledné*, aby nebylo upřednostňované žádné z míst, jež vedou tento dialog. Symbióza i na vizuální úrovni. Tentokrát jsem nepřenášel byt, ale celý dům. Když se vešlo do domu v Křižíkově 32, hned za průchodem se rozprostíral „Velký dvůr“, úplně vpravo byly schody do pavlačové části. Náš byt byl vidět hned při vstupu do dvora, zakončoval první pavlačové patro. „**Velký dvůr**“ byl ještě propojený malou chodbou s „**Malým dvorem**“. Prostory v **Karlín studios** jsou podobně řešené, a proto jsem se rozhodl malířsky oba propojit. Tomuto úkolu jsem se věnoval v zimním semestru 2014/2015 v ateliéru malby (Jiří Černický, Marek Meduna) během stáže na VŠUP („UMPRUM“) v Praze, viz samostatné portfolio v příloze na DVD.

#### B) LOŽNICE Z KARLÍNSKÉHO BYTU JAKO NOVÝ DĚTSKÝ POKOJ

Hledání toho společného nikoli ve vztahu k místu a domovu, ale k době a dětství mě přimělo k realizaci dalšího souvisejícího projektu: **Dětský pokoj (Punk Style)** z roku 2015. Charakteristické pro tuto místnost byly: prvek interaktivity, téma návštěvy a site specific. Velkou část práce zabralo kultivování místnosti alespoň do takové míry, aby byla snesitelně „pankáčská“. Musel jsem řešit různé problémy, které protirečily klasickým představám „dětského pokoje“ až příliš. Pokusil jsem se eliminovat silný zápach, který by odradil kohokoli mou místnost navštívit (osvěžovač vzduchu). Mnohem důležitější než estetika byla atmosféra a hravost jednotlivých interaktivních instalací, kterou jsem se snažil zdůraznit v přístupu ke kreativě. Každá další nová generace dětí má k dispozici novější hračky, které sice ztrácejí svou osobitost, ale zato jsou technicky dokonalejší

a stále přesněji napodobující realitu, což je nejpatrnější u počítačových her. Pro ty pixelová grafika sahající jen pár desítek let zpátky je vlastně již „pravěkem“. Vybral jsem z nich ty nejklassičtější, co si pamatuji z dětství, a pokusil jsem se je **pojmut jako hru s hračkami, panenkami, objekty**, které jsou nápodobou reality ve velmi surovém stavu, á la udělej si sám (DIY) a art brut. Podobně surová byla totiž i místnost, v níž byly tyto interaktivní instalace k dispozici.

**Dětský pokoj (Punk Style)** jsem realizoval v červnu 2015 jako součást OFF-programu Pražského Quadriennale v domě v Cihelné č. 4 (projekt PQ\_PRIVAT studentů scénografie KALD DAMU). Díky této skutečnosti a navíc velmi dobré lokalitě v centru města jsem zažil pestrou škálu návštěvníků své místnosti a užíval si nadšení z probuzeného hravého dítěte v každém z nás. Návštěvníci si s pomocí fantazie mohli **hrát na to, že hrají počítačovou hru**. Důležitou složkou byly zvuky, hudba, mluvené slovo. Těmi hrami jsou **Prince of Persia II** (základem jsou zvuky ze stejnojmenné hry, ale místo klávesnice hráč hýbe figurkou, která má zeleně nabarvenou hlavu a počítač s pomocí kamery sleduje, kde se zrovna ocitá. Hrací plocha je rozdělena do několika oblastí. Sotva kamera zachytí postavičku se zelenou hlavou, jak vchází do jednoho z těchto *areálů*, ozve se vždy charakteristický zvuk ze hry (sebere meč atd.). Cílem nebylo přenést počítačovou hru do dokonalého stavu, aby hra s objekty plnohodnotně nahradila počítačovou hru, například přes čidla atp. Naopak šlo o to, co nej-jednodušeji ji pouze napodobit a pracovat s nedokonalostí, již „hraní si s panenkami“ s sebou přináší a je tudíž o to kreativnější. Jediným limitem je hravost příchodního návštěvníka. Naštěstí většina z nich touto vlastností oplývala a někteří se vyloženě vydováděli. Panenka se stala napůl loutkou, napůl „klávesnicí“. Cílem bylo projít stůl přes různé překážky a předměty a nakonec políbit obrazovku, poté se ozval charakteristický zvuk „jdi do dalšího kola“. Technickou realizaci měl na starosti **Vojta Žák**. Každá počítačová hra má svá pravidla, zde tomu byly zvuky, které dodávaly hrací ploše jistý řád. Druhou instalací byl **Pacman (Otesánek)**. Hráči tentokrát procházeli skutečným jednoduchým bludištěm (napnutá guma přes různé objekty) a sbírali magnetky. Během putování měli návštěvníci na uších sluchátka a poslouchali mp3 s nahrávkou Otesánka (ten, podobně jako Pacman snědl vše, co viděl). Pohádku namluvil **Karel Höger**. Původně jsem chtěl osobně namluvit ještě anglickou verzi pro cizince, ale nakonec jsem se, podle mě, rozhodl lépe. Zahraničním návštěvníkům jsem odvyprávěl příběh v angličtině na místě a poté jim, stejně jako

českým a slovenským návštěvníkům, předal sluchátka s hlasem, jenž máme u nás už po několik generací tolik spjatý s dětstvím, na což jsem je samozřejmě upozornil. Není potřeba rozumět každému slovu, ten hlas je natolik příjemný, že vytvoří potřebnou atmosféru. **Pacman/Otesánek** byl tedy vytvořený ze dřevěného odřezu špalíčku s typicky vyříznutou tlamou herní postavy, abych propojil obě předlohy. Kousek vedle stojící pružina z matrace byla symbolem pro „skákačky“, klasické plošinovky. Návštěvníci si mohli zahrát hokej, ale nikoli od EA Sports, ale jako stolní, ovládaný manuálně. Našel jsem ho na půdě na chatě a pochází asi z 80. let. Obří stavebnice **Big Blocks** je německou odpovědí na **LEGO** s tím rozdílem, že jsou kostky mnohokrát větší. Jsou podobenstvím **pixelů**, tedy základních a vizuálně velmi patrných kamenů již zmiňovaných klasických počítačových her. Návštěvníci měli tak možnost *kreslit pixely v prostoru*. Zároveň kostky fungovaly jako odkaz na další legendu (**Tetris**). Též v tomto případě byla místnost pevně spjata se mnou, jako průvodcem. „*Dětský pokoj v pankáčském a art brutovém stylu*“ byl jako jedna z mála místností uzamykatelný. Byl to vlastně „můj“ dětský pokoj zohledňující estetiku místnosti a opačný těm, které si člověk představí (například vzorně uklizené, než přijde návštěva, a útulné). Přístupný byl jen v mé přítomnosti. Spal jsem v něm a byl přítomen co nejvíce, aby byla možnost jej navštívit, a zároveň abych dodržel svou koncepci být součástí svého díla od začátku až do konce (ve vztahu k **návštěvě** a **průvodcovství**). Součástí pokoje byl další z environmentálních prvků, sluch a zrak doplnila dílčí instalace **Vůně dětství** (sokl s mýdlem a lavór s mýdlovou vodou).



10 Martin Vlček: Dětský pokoj (Punk style) (2015)



### 3.3 „Terezínský projekt“

Umění má výjimečnou možnost „*vytvářet svět po svém*“. Anebo alespoň tak to sám vnímám, a proto mě tvorba tolik naplňuje. Zajímají mě ale takové projekty, které jsou plné autenticity, tak jako v samotném reálném životě intenzivně prožíváme dané okamžiky. Umění k tomu může ale přidat ještě nějaký komentář, třeba znejistění. Stylizace, syrovost, art brut, vysoké umění, i kýč se mohou setkat v zajímavém dialogu. Jsou-li propagandistické a umělecké světy za hranicí toho skutečného, pak i návrat do reality může být oním znejistěním. V lepším případě je bezpečným návratem z *nesrozumitelnosti* do *jistoty*. Velmi inspirativní právě se silným pocitem znejistění je propagandistický "dokumentární film" z roku 1944, který přetváří temný svět v koncentračním táboře na ideální místo k životu. Tato snaha o zobrazování jiné reality na pozadí skutečného prostředí se stala součástí tohoto projektu. Ghetto Theresienstadt bylo filmem vylíčeno jako místo, které je až příliš dokonalé, a tedy z něj číší nepřírozenost a divný pocit. Je to skutečné místo, ale ukázané ve *světlych „odstínech“*. Bylo i nebylo. Zároveň tímto souslovím začínají české pohádky. To, že něco „*bylo a nebylo*“ mi přijde velmi vhodné. Pohádky mají v sobě mnohé z reálného života, moudrosti dané kultury a společnosti, s přídavkem něčeho nereálného, stylizovaného (někdy *horror*, *jindy kýč*). Jedná se vlastně o umělecká díla, jsou umělá, mění realitu *podle svého*. Výše zmiňovaný propagandistický „dokument“ se díky manipulaci s realitou také stává „uměním“ i kýčem. To v autorském postdramatickém, vícevrstvěném představení díky malbě, tanci, rituálům, projekci a hudební složce dále rozvíjíme. „Film“ vzniká přímo před diváky v kontextu s původním propagandistickým filmem. Součástí projektu je též natáčení dokumentárního filmu kombinujícího úryvky z propagandistického filmu s malbou a komentáři dvou pamětnic Terezína (Hana Hnátová a Anna Lorencová) nebo britského dramatika Roye Kifta též se zabývajících touto tematikou. Na filmu dále spolupracovali Filip Wonka (kamera) a Dana Vlčková (otevřela téma, sehnala kontakty). Filmové scény pohybově ztvárňují O. Sochůrek a E. Lalos. Setkávají se živá akce, stream, film...

#### 1. FÁZE: ROZPRACOVÁNÍ AUTORSKÉHO FILMU

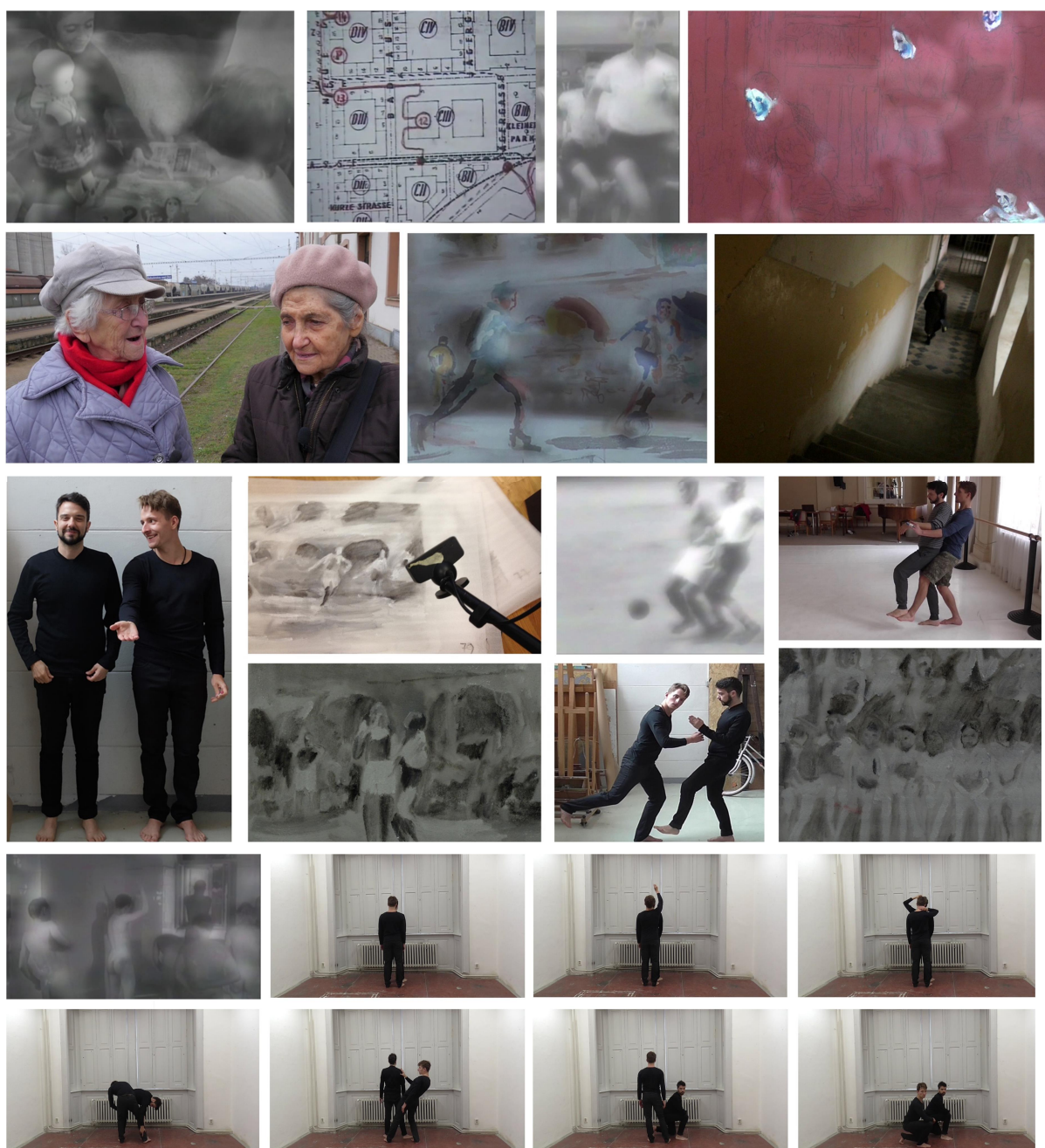
Velká část židovské obce je pro zničení úryvků propagandistického videa ve strachu z jeho filmové přesvědčivosti, že život v Terezíně byl spíše oázou klidu

a centrem kultury uprostřed válčící Evropy. Vždy filmu chyběl ten správný, a nikoli propagandistický komentář. Spolu s Filipem Wonkou za kamerou jsme se rozhodli vytvořit umělecko-dokumentární film. Komentáře podkreslující dění ve filmu jsou tak dvojí, jak původní propagandistické, tak i založené na příbuzných vzpomínkách pamětnic, které v terezínském ghettu přežily. Tyto devadesátnice (tehdy dívky v pubertě) vystupují ve filmu i samostatně, rozpomínáme se v ulicích tehdejšího ghetta Terezína. Dalším prvkem jsou pak vstupy *nás* z *vnějšku*. Zpovídáme britského dramatika, který se zabývá autorem tohoto již samo o sobě stylizovaného dokumentu ve službách propagandy (režisér Kurt Gerron, též Žid a vězeň v Terezíně). V druhé fázi přistupuji tedy k další vrstvě ve stylu dokumentární tvorby. Jsem to já, kdo se stává režisérem místo Kurta Gerrona, a tak začínám i já manipulovat se zobrazováním, přidávám tedy další roviny komentáře, tentokrát z pole umění. Malba je pro tento komentář naprosto ideální, je jasné, že není přesným zobrazením, nechce klamat (tak jako snadno může činit fotografie či film). Malba má něco navíc, notnou dávku nereálného zobrazení. Právě propagandistický přístup k dokumentární tvorbě, která ve své podstatě není dokumentární tvorbou, ale pouhým převypravováním skutečnosti pod zkreslenou optikou, je tak spíše uměním. V umění je manipulace s realitou naprosto legitimní a nutná. Tvůrci filmu ale umělecké dílo udělat nechtěli (minimálně nacisté), ale kdo ví, třeba Kurt Gerron využil své režisérské síly a byl to on, kdo zadanou stylizaci ještě zdůraznil. Mnoho scén je až příliš absurdních, ba kýčovitých. Film je koncepčně chytře promyšlený, i laik si všimne, že je až příliš pečlivě sestříhaný a nakomponovaný. Na filmu jsem pracoval od podzimu 2014 do podzimu 2015 a část (ukázku z něj) jsem prezentoval jako součást výstavy Oheň v jeskyni v Galerii Nod (podzim 2015).

## 2. FÁZE: PRÁCE NA SCÉNICKÉ VARIANTĚ

Základ založený na filmovém jazyce a malbách jsem začal obohacovat o autorskou hudbu. Na podzim 2015 jsem svou prezentací koncepce projektu zaujal **Ondřeje Sochůrka** (tanečník z HAMU) a **Evangelose Lalose** (řecký student na katedře autorské tvorby a pedagogiky na DAMU). Rozhodli jsme se vytvořit scénickou variantu projektu. Od února 2016 jsme začali společně pracovat na pohybové části. Pod mým režijním vedením se Ondřej ujal choreografie a spolu s Evangelosem jsme začali *trénovat* FOTBAL. Sestříhal jsem film, složil hudbu a kluci v kontrastu ke sportovní soutěživosti a boje naopak pracují v pomalém,

ladném tempu, fotbal se stává estetickou podívanou, vysokým uměním. Ondřej se stává *řeckým atletem*, zatímco Evangelos naopak *českou marionetou*, kterou Ondřej později manipuluje. Živou akci snímá kamera a je promítaná jako živé streamování, dávané do kontextu s propagandistickým filmem, který jsem zpomalil a sestříhal dle potřeby a běží po celou dobu. V určitý moment akce performerů přestává být natáčena (PC střížna) a druhá zapojená kamera snímá černo-bílé malby na mirelonu (á la filmová okénka), jejichž výměnami vytvářím "film". Další část jsou SPRCHY. Intimita scény v propagandistickém filmu (nazí muži se sprchují) mě vedla ke snaze ji zesílit též ve vztahu obou performerů. Jsou jedním celkem, později dvěma těly v souladu a nakonec dvěma soupeři, kteří se snaží podobně jako například na castingu modelek zviditelnit, vyhrát nad tím druhým.



**11 „Tereziński projekt“ a jednotlivé rozpracované části (film, pohybová část)**

### 3.4 Na návštěvě I, II

V rámci studentské residence ve Studiu Alta jsem dostal k dispozici „půdní prostor“ a v průběhu jeho *zabydlování* jsem objevil, že je pod ním ještě jedna „*tajná místnost*“. Děti se na půdu bojí, je s ní spojené i něco temného a jako taková je vlastně přirozeně nehostinná (v zimě je zde hůře než v jiných částech domů), to samé v létě (větší vedro a dusno než jinde). Návštěvníci se ocitají na půdě, místě, které bývá obvykle plné zapomenutých vzpomínek, artefaktů se silnou pamětí, stávají se svědky odkrývání paměti, artefaktů, příběhů. V projektu **Na návštěvě I, II** spojuji „Karlínský“ a rozpracovaný „Tereziánský“ projekt v jeden celek rozdělený na dva oddíly. Spojuje je téma návštěvy, vztah k místu a paměť. Osobní kontra propagandistická povaha obou prezentovaných míst je velmi kontrastní, s čímž právě pracuji.

Návštěvníci vejdou do místnosti, plné věcí (většina z nich je zakrytá). Prostor ale působí jako prázdný, mrtvý. Tak jako při modelové situaci, když člověk přijde na půdu plnou *pokladů*, které je potřeba začít zkoumat, oživit je. V místnosti je přítomen pouze kameraman, „účinkující je někde ukrytý“. Po chvíli se objeví v levém rohu místnosti v televizi šum, který přejde v obraz. Diváci jej začnou sledovat a uslyší „odněkud poblíž“ **docela tiché, intimní vyprávění o milovaném místě z dětství** (karlínský byt), obrazový doprovod je značně odlišný. Na obrazovce televize pozorují záběry z návštěvy bytu šest let po povodních. Promítám je v tajném prostoru, jsem „*pod podlahou*“, na níž sedí diváci. Není to video, je to stream, projekci v prostoru natáčím a komentář nejde z přehrávače, ale z místnosti pod nimi. **V případě Karlína** byl pro mě zvláště důležitý zážitek, když jsem se spolu se svým nejlepším kamarádem (Filip Wonka) **v roce 2008 vydal do rozpadajícího se domu**, který se po povodních změnil ve squat a kdy při vstupu do míst, jimž jsem říkával domov, jsem se již jako doma moc necítil, genius loci tam sice byl stále patrný a každá místnost promlouvala jako známá a povědomá, ale stejně převažoval pocit „bytí na návštěvě“. Možná hrálo též velkou roli, že tímto místem provádím takto blízkého člověka, který byl v domě a bytu poprvé, a tak se cítím zodpovědný za to jej provést, navíc i já se tak trochu cítím jako na návštěvě. Tato poslední a nepříliš pěkná vzpomínka prostoru, který jsem znal 17 let, mě pak zavedla k „přelepování“ těmi hezkými z dětství, které *nakonec přerostly ve snahu je zhmotnit*, a tím tak *vytvořit byt znovu* (viz **Doma**



**je doma: U sousedů**). Je jistě patrné, že to musel být zážitek opravdu silný a intenzivní, když se mu věnuji i po tak dlouhé době. Pro oba projekty („Tereziňský“ a „Karlínský“) je převrstvování vzpomínek klíčové. **V případě Tereziňa** a obzvláště návštěvy Červeného kříže (dovedené ještě dál posléze v natáčení propagandistického filmu) šlo o zkrášlování, iluzi. Souběžnost temného a krásného, až kýčovitého, zidealizovaného (podobně jako dětství, viz „Karlínský projekt“). Komise měla vidět svět, kde by chtěl žít každý. Kde by chtěli všichni „bydlet“, v extrému evokovat až jakousi *oázu* v Evropě uprostřed války. Právě členové komise ale měli to štěstí, které spočívalo v přesném opaku, mohli jen „přijít na návštěvu“ a pak zase odejít. Postava **Kurta Gerrona** (režiséra propagandistického filmu) a jeho posedlost tvorbou se pro mě stala u „**Tereziňského projektu**“ (*Sólo pro Bylo-Nebylo*) inspirativní ve vztahu k mé osobnosti. Snažím se vytvořit Gesamtkunstwerk a nechávám se tímto světem pohltit. Lze se vrátit zpátky do reality, zabydlí-li se člověk v představách té své? Je-li pro mě návratem do reality autenticita, proč ji nevyužít i v samotné umělecké akci?



**12** Pokračování „**Karlínského projektu**“, Studio Alta, „na půdě“



**13** Pokračování „**Tereziňského projektu**“, Studio Alta, „na půdě“

### 3.5 Kontext a reflexe

**Letní studentskou residenci v Altě** (2016) jsem pojal jako možnost propojit starší rozpracovaný projekt („Karlínský projekt“) s tím současným, „Tereziňským“ (jako celek tvoří NA NÁVŠTĚVĚ I, II). Spolu s mentorem (**Dirk Förster z LOFFT**) a s **Robertem Smolíkem** jsem konzultoval své nápady, jak tento projekt začlenit do „půdního prostoru“ nad halou 23 Studia Alta. **Sólo pro Bylo-Nebylo** je pokračováním mých posledních projektů zabývajících se vztahem k místu a paměti, soustředících se na zážitkovost, fenomén „bytí na návštěvě“. A že to vzniká teď a tady. V případě „Tereziňského projektu“ je to příprava scény (filmového studia), vznikání jednotlivých performančních částí před zrakem diváků a jejich přetavení v live projekci v kombinaci s přednatočeným, přednahráným materiálem a mírně upraveným propagandistickým filmem, který provází akce. Nejsem jen autorem koncepce, vizuální a zvukové složky (nebo střihu), jsem též účinkujícím na scéně, využívám malby, videa, stylizovaných akcí a zážitku teď a tady. Každý z těchto přístupů k uchopování reality je odlišný a v něčem silnější než ostatní. **Ve Studiu Alta se zaměřuji na jednotlivce, sebe samotného vkládám do dialogu se scénou,** Ondřej (sám, bez Evangelose) je součástí Fotbalu. Čeká na střídačce, pak se stane součástí scény a opět z ní zmizí. Zbytek akce je pak na mně. Nejde nám o didaktické vylíčení hrůz holocaustu, ale o práci s realitou, pamětí a její deformací v autorské proměně v umělecké dílo. Projekt je rozdělen na dva zásadní oddíly. Scénické pojetí a dokumentárně umělecký film. Ve scénickém ztvárnění zvláštního světa se vši jeho nereálností v kontextu s realitou chceme pracovat s naší autenticitou a diváckým bytím při tom. Zážitek teď a tady. Tereziňské ghetto z let 1942 až 1944 (případně 1945) vnímám jako model svébytné (ne)reality, který se mohl odehrát kdekoli na mapě světa. Proto vybírám z původního propagandistického filmu takové záběry, kdy není úplně patrné, kde byl film natáčený. Výjimku tvoří scéna s fotbalem odehrávající se uvnitř kasáren. Ty zase připomínají Koloseum a římské gladiátorské zápasy, či zábavu typu naumachií. Návrat zpátky do reality byl pro ty, kdo přežili koncentrační tábor, velmi drsný. Většinou neměli kam se vrátit. Přišli o jistotu. Zároveň se vzpomínky začaly časem mísit s příběhy jiných. Člověk si je brzy přisvojí, nebo říká to, co se očekává a sluší, že by měl říct. Výpověď tak ztrácí na své autenticitě. Začínají se měnit v pouhé obrazy, dochází k vytlačování nejen těch temných, ale také těch příjemnějších chvil, maličkostí,

kteřé člověka drží nad vodou a umožní mu přežít. I toho se snažíme v našem filmu s Filipem Wonkou všimnout a nějak zdůraznit skutečnou autenticitu. Nejistota ve světě, který by mohl být kdekoli, se pak změní v dokumentárně-uměleckém filmu v konkrétní místo s jeho kontextem dějin a jednotlivců na základě paměti. Podobně jako v případě Terezína (***Sólo pro Bylo-Nebylo***) se i v projektu **DOMA JE DOMA** věnuji překrytí temných vzpomínek těmi hezkými a zidealizovanými. V roce 2008 jsem dům a byt, který jsem dobře znal 17 let, navštívil již opuštěný a neobyvatelný (jako důsledek povodní z roku 2002) a s kamarádem vše zdokumentoval. Najednou jsem se necítil jako doma, ***ale spíše jako na návštěvě***. Bylo to odlišné místo, temný squat. Prolínaly se hřejivé pocity z dětství s cizostí prostoru, který je už jiný a nehostinný. Tento zážitek se pak stal určujícím impulsem pro můj projekt. **Diváci** se jak v rámci „**Karlínského projektu**“, tak „**Terezínského projektu**“ stávají spolu-účastníky, návštěvníky, svědky. **A já absolutním tvůrcem, i průvodcem**. V případě procesu instalace karlínského bytu do **Karlin studios** jsem se vtělil do svého otce, který přibližně v mém věku budoval náš byt. Tentokrát bych byt chtěl postavit já. Sám. Otec mi ale v několika klíčových momentech pomáhal, což bylo ideálním souzněním vzhledem k jeho budování na podzim 1984 (tehdy jsem ještě nebyl na světě) a mým v září 2014, kdy jsem byl podobně starý jako tehdy můj otec. V případě terezínské propagandy jsem se vtělil do **Kurta Gerrona** a jeho posedlosti tvorbou. Snaha dělat věci sám a zároveň neslevovat ze svých nároků je pro oba projekty společná. V případě „Terezínského projektu“ mám spolupracovníky, zakouším tak poprvé roli režiséra, ne jen autora, a zároveň se učím spolupráci. Výhodou je, že Ondřej Sochůrek, Evangelos Lalos, i Filip Wonka se mnou zatím rádi spolupracují, což musím sebekriticky přiznat, velmi obdivuji. Jsem až příliš zvyklý pracovat sám a bohužel opravdu velmi dlouhou dobu trávím vymýšlením koncepce projektu, který ve snaze jej zdokonalit stále předělávám. Práce mi tak zabírají hodně času. Kdybych se naučil pracovat v týmu, mohlo by to jít rychleji a lépe. Během studia na KALD DAMU jsem cítil, že mi chybí zázemí týmu, i spolužáků. Vstoupil jsem do rozjetého vlaku a navazující magisterský stupeň studia je takový, jaký si jej člověk udělá. Měl jsem stále pocit, že se až příliš hledám. Sebevědomí klesalo a stále si myslím, že toho zvládám málo a není nic tak dobré, jak bych chtěl. Možná se mi přeci jen podařilo najít svou cestu a být si jistější. V tomto ohledu mě velmi ovlivnil **Tomáš Žižka**, díky kterému jsem začal intenzivněji pracovat, ale zároveň mám pocit, že nedostatečně dobře. Co se týče času, druhou důležitou postavou je pro mě **Robert Smolík**,

ke kterému jsem pak přestoupil, a který má pro mou fantazii a tvůrčí přístup natolik velké porozumění, že jsem tento boj nevzdal a mé velmi nízké sebevědomí a přetrvávající nejistoty jsou tím léčeny. Velmi silný vliv na mě měl i **Michal Pěchouček**, se kterým mám spojené počátky svého studia na KALD DAMU a spojuje nás malba. Při psaní této práce jsem si uvědomil, jak širokému spektru tvorby se věnuji a jak veliký je tedy i pro mě **kontext umělců**, do něhož bych mohl vložit svou práci. Prakticky většina umělců, co jsem zmínil, do něj nějakým způsobem spadá a proto jsou také součástí mé teoretické práce. Budu-li hledat **kontext své tvorby** v opravdu nejbližších přístupech, není potřeba chodit příliš daleko, jsou to většinou projekty v Alfrédu ve dvoře a samozřejmě **Handa Gote**. Jejich **Mraky** jsou blízké mé práci s tématem dětství, osobními příběhy, **Ekran** (více obrazů na projekci, diapozitivy a živý výstup) a především **Mutus liber** (předlohou v mém případě nejsou ilustrace knihy, ale jednotlivé scény z filmu, které měním v malby i živé výstupy). Současně době těžím ze štěstí, že je **Robert Smolík** mým vedoucím pedagogem magisterského programu na KALD DAMU. Měl bych zmínit též tvorbu **Christiny Maldonado** a její intervence do filmového materiálu (**What she does, Woman with the camera, Theorem of Wanting**). Důležitá je tentokrát projekční plocha jako materiál. Velmi inspirativní jsou pro mě pak finští **WHS** v čele s **Kalle Nio**. Jedná se o výtvarníka, akrobata a kouzelníka pracujícího s iluzemi (zrcadla atp.) v nejednom ze svých představení. Skupina ve svých uměleckých akcích kombinuje živé vystoupení s projekcí-obrazem nikoli jako stream, ale spíše jako partner (viz např. **Keskuteluja**). Jejich tvorba je pro mě inspirativní i tím, že některé projekty prezentují jak v galeriích, tak i jako představení, například **Départed** (jako představení) a **Bardo** jako video-instalace. Tedy různé varianty toho stejného projektu. Vzhledem ke „**Karlínskému projektu**“ a Karlin studios bych určitě měl zmínit instalaci **Kamily Ženaté Horizont událostí**, pracovala v něm s tématem paměť, dětství, podvědomí atd. Jako site specific zvolila sklepní prostor Karlin studios a využila i jeho funkce skladiště zapomenutých, odložených uměleckých děl. Důležité byly samozřejmě hračky atp. To, čím je projekt příbuzný s mým, spatřuji například i v poslední fázi svého magisterského projektu, když pracuji s půdním prostorem ve Studiu Alta, který je též místem s odloženými předměty, které jsem zakomponoval i do svého díla. Při práci na scénické verzi „**Terezínského projektu**“ jsem si, i díky komentářům ke klauzuře, postupně začal uvědomovat, že mi nestačí být režisérem vně scény, pro kontrolu, a možná by bylo vhodné se inspirovat přístupem *bytí součástí díla na jevišti* svébytného **Tadeusze Kantora**.



## ZÁVĚREM

Vztah ČLOVĚK-MÍSTO-PAMĚŤ je natolik elementárně spjatý se životem, že není překvapivé, v kolika různých uměleckých přístupech se objevuje. Kvůli velmi široce zvolenému tématu, i své osobní povaze protiřečící rozumnému *multum non multa*, se věnuji tomuto vztahu objevujícím se ve výtvarném a scénickém umění z mnoha různých úhlů. Pojmy většinou nevysvětlují v dostatečné míře v domněnku, že se čtenář v tématu do určité míry pohybuje. A tak se například spokojují v případě *body artu, land artu, happeningu, eventu i performance* spíše jen s konstatováním, že se jedná o výchozí body pro umělecké práce převážně z 21. století, o nichž pojednávám. Většina přístupů je intermediálních z důvodu komplexnosti problematiky, a tak se v mnohém setkávají (např. u *site specific*).

**Nejprve bych rád připomenul, čemu se věnovaly jednotlivé oddíly práce.**

**V Prvním oddíle — Člověk v dialogu s místem** jsem se zabýval osobní rovinou jedince v toku času („čtenář prostoru“), tělo a paměť v dialogu s historií a specifičností místa a dalšími kontexty a jejich provázaností. Zmiňoval jsem se o fenoménu *butó*, o *geniu loci* a *site specific*, a *mentálních mapách*.

**V Druhém oddíle — (Ne)zdokumentovatelnost** jsem se v úvodu věnoval lidské touze „zmocnit se reality“ nejprve pod optikou přístupů, které se snaží přeměnit skutečnost do hmotného artefaktu (malba, fotografie, film). V druhé podkapitole jsem uváděl příklady z výtvarného a divadelního světa vzhledem k autenticitě, vztahu k času na příkladech hledajících možné cesty, jakými lze překročit hranici *umělec x divák*. Učinit z příjemce (spolu)účastníka. V poslední podkapitole se věnuji míře intimity zážitku a jeho sdílení i sdělení v jeho nejintimnějším dialogu — *ve vztahu já a ty* (jeden na jednoho).

**V Třetím oddíle** věnovaném vlastní umělecké práci (magisterský projekt) se na příkladu přístupu k fenoménu „*být na návštěvě*“ věnuji pocitu „domova“ a „cizosti“, díky zapojení vzpomínek nebo umělých konstruktů a manipulace. Paměť jako fenomén umělecky uvádím do dialogu s malbou, fotografií, projekcí, environmentální instalací, performancí, zvukem a to s ohledem na specifičnost místa a jeho (ne)přenositelnost. Tématizuji ryze, i absurditu, krásu, i kýč.

**Vzhledem k tématice práce mi vyvstaly dvě základní otázky, na něž jsem hledal odpovědi u uměleckých příkladů a jejich přístupů, jak téma řešit.**

**A) Jaké jsou hlavní přístupy výtvarného a scénického umění ve snaze zapojit příjemce/diváka/návštěvníka? — *Kladu si za cíl nalézt především příklady, kdy se jazyk výtvarného umění a scénického navzájem prolínají***

Mluvíme-li o snaze rozbourat hráz mezi *umělcem-dílem-příjemcem a životem*, považuji pak především za důležité zdůraznit, že o co usiluje *určitá skupina* divadelníků, je v mnohém společné pro *určitou skupinu výtvarných umělců*. Zdůrazňuji slovo *určitá*, neboť v umění nejspíše vždycky bude několik *základních typů tvůrců (a interpretů)* — jedni budou chtít pokračovat v tvorbě, jejíž výsledky budou zábavou, spektaklem, i kýčem; pro jiné budou zásadní technika a řemeslo (ono „vysoké umění“); další se budou snažit uskutečnit dialog bořící hranice (ale i přesto s vysokou uměleckou hodnotou) atp. Mluví-li **Kazimierz Braun** o *divadle vzájemnosti*, mohla by dvojice *herec a divák* být nahrazena obecněji *umělec a divák* a jejich vztah pak *uměleckým aktem vzájemnosti*.

*Site specific s prvky performance a práce s komunitou ve vztahu k site specific* jsem zvolil jako dva z nejvhodnějších přístupů, kdy se prolínají oblasti výtvarného umění a scénického umění a zároveň při nich dochází k zapojení diváka/návštěvníka vzhledem k místu, paměti a zážitku authenticity. Rád bych demonstroval tento dialog na konkrétních příkladech, o nichž jsem se zmiňoval v prvních dvou teoretických oddílech své práce.

Jako zajímavý přístup ke spolupráci umělce s místem jako *site specific s virtuálně přítomnou performancí*, kterou je možno „znovu“ shlédnout právě jen, pokud jste na místě, kde se před tím odehrávala, připomeňme **Audiovizuální krajinu Evy Jaškové**. Ve videích spatřujeme tělesné zakoušení prostoru v podobě hlasu a dechu, návštěvník tohoto místa by si pak teoreticky mohl zkusit to samé též sám. Místa v přírodě se svým přítomným *tichem* jako protiváha městu. **Site specific projekty odehrávající se v městském prostředí** umožňují návštěvníkům vstup do míst, kam by se běžně nikdy nedostali. Spatřuji jejich silný potenciál pro uměleckou tvorbu právě i díky *surovosti* — *jsou ve stavu, na němž se podepsal čas*. Umění je sice *oživí*, ale nezabývá se úplně své opuštěností (rozlehlý prázdný prostor, ačkoli zaplněný uměním). Jsou blíže životu i právě díky patrnému opotřebování, důsledkům času. Ve své nedokonalosti si udržují lehčeji autenticitu. Věřím, že právě tím, že nejsou institucionalizované, nejsou divadelní ani galerijní budovou, i to jim umožňuje překlenout onu propast mezi

tvůrcem a divákem. Jedná se o místa provázaná ve vztahu člověka s místem a pamětí. Prostory, které nebyly uměleckými domy se všemi výhodami i nevýhodami, které to pro uměleckou produkci přináší. Z uměleckých příkladů, které jsem v textu své práce zmínil, bych jako nejvhodnější vzhledem **k dialogu performance a site specific** připomenul tyto tři projekty — **1.) Dům** jako součást festivalu **4+4 dny v pohybu** (a především jeho **performativní zážitkový projekt Vedlejší účinky**, který se odehrával v této bývalé stomatologické klinice); **2.) provokativní práci s převlekem a skrytou kamerou (Mužské lázně Katarziny Kozyry)** a **3.) umělecké zinscenování procesu s Miladou Horákovou (Spitfire Company — Procesy 10/48/7830)**. Ve všech třech zmiňovaných příkladech bylo umělecké ztvárnění dělané přímo na míru místu, v němž se odehrávalo/ocitalo.

**Práce se specifickou komunitou ve vztahu ke specifickému místu**, jež jej spoluutváří, je jednou z klíčových oblastí, kterými se site specific projekty zabývají. Snaha vtáhnout komunitu do uměleckého procesu otevírá jak jim, tak i umělcům nové obzory, mohou se navzájem učit jeden od druhého. Umění se setkává s antropologií, sociologií, sociální psychologií atd. Z projektů vtahujících do nových interakcí určitou **komunitu** (v případě **Edible Estate** a **Furt dokola** to byli *sousedé*) je patrna důležitost *setkávání* se v daném prostředí. *Každý si přirozeně hlídá svůj pozemek, svůj plot a trávník*. Ono *setkávání* může být díky umění nakonec vnímané jako příjemné, nebo přinejmenším aspoň jako zpestření rutiny dne — **sled jednoduchých činností** (např. po celý den dělají ve vsi všichni **synchronně** to samé — **Nic tam není Kateřiny Šedé**).

I u příkladů z oblasti **performance** začneme nejprve projektem **ve vztahu jeden na jednoho**. Marina Abramovic' ve svém **Umělec je přítomen** na první pohled *pouze sedí naproti* dobrovolnému partnerovi, kterého po chvíli vystřídá další odvážlivec. Ve skutečnosti je ale plně přítomna, tak jak tvrdí název její práce a jak je pro performanci charakteristické, *je zde sama za sebe, jedná sama za sebe*. To co zažívají ti dva v pohledu z očí do očí, jeden na jednoho, lze na dálku (přihlížející) jen těžko vstřebat, určité momenty jsou ale „nakažlivé“, ať už dojemné setkání s Ulayem po letech nebo mnohé příklady, kdy se na židli naproti performerce dotyčný návštěvník rozplakal. Pohled z očí do očí je velmi invazivní vstup do „prostoru toho druhého“. Zároveň nejeden z návštěvníků chtěl využít možnosti se zviditelnit, a podnikl laciný pokus o to šokovat. „Reklama zadarmo“ v prestižní galerii a bohužel i často s prakticky *nulovým úsilím*. Marina (tedy

*umělec, který je přítomný) se stává i divákem a návštěvník možným účinkujícím. Je plně přítomna, může být vším. U Quizoola! zkoumají tvůrci vliv únavy na umělecké dílo jak mezi diváky, tak účinkujícími (jsou v představení přítomni jako určité postavy, i sami za sebe s přiznanými limity, které nám tělo nastavuje). Hlavní dramaturg je čas, ale nikoli „od... do...“, ale v intencích „ještě ne, až teď“ — v případě akce páru D. Miller a S. Shellabarger — na první pohled „pouze kopou hrob“. Až díky pointě (když se dostanou dostatečně hluboko a mohou se chytnout za ruce), zjistíme, jak nebanální to ve skutečnosti byl čin. Fyzická práce z běžného života se přetavila v umělecké dílo.*

**B) Je touha po sounáležitosti, autenticitě a přiblížení se reálnému životu podobně aktuální i ve společnosti politicky uvolněné? — Předpokládám kladnou odpověď a hledám příklady, které toto tvrzení podporují**

Při psaní tohoto textu jsem se až příliš často setkával s momentem — ještě bych neměl zapomenout zmínit tento projekt a tento přístup, prakticky se text neustále rozvětvoval, a já tak musel mnoho příkladů vypustit. Fakt, že existuje ještě mnoho dalších příkladů projektů ve snaze zapojit diváky/návštěvníky, o nichž bych se býval mohl nebo měl zmínit, jen dokazuje, že kořeny potřeby po změně pramenící z tak často zmiňovaných kulturně silných 60. let 20. století, se ukazují do stále vysoké míry jako aktuální, i nyní, o více než půl století později. Tato skutečnost nejspíše pramení z trvalého kritického přístupu ke společnosti a usilovného hledání alternativních cest, které přibližují tvorbu blíže k životu. Slavná šedesátá léta 20. století byla obdobím „krizí v umění“, tvůrci se obávali onoho odcizení. Řekl bych, že se „**UMĚ-ní**“ stává až příliš **UMĚ-lým**. Předpokládám, že nejsem sám, kdo pociťuje, že, že mluvíme-li ale o **životě**, je to právě on, který se nám v procesu vývoje lidské společnosti a jejich pravidel a preferencí v západní kultuře naopak v mnohém odcizuje). Jedinec této kultury, která je postavená především na individualitě, propadá často depresivním stavům. Podle mne jedním z hlavních iniciátorů je **pocit samoty** (podporované soutěživostí, mocí peněz a vládním systémem, který i v demokratickém modelu komplikuje běžný život). Umění, ve kterém se návštěvník nalezne, postřehne v něm něco ze svého života, a zároveň to sdělení není polo-patické (nabízí prostor pro příjemce, aby s ním pracoval, ale nevnučuje mu autorovu „pravdu“), takové bývá tím nejsilnějším. Ona samota, soutěživost, vysoké nároky na sebe a na druhé (a mnohé další příklady) v nás o to více zin-

tenzivňují potřebu něčeho skutečného, křehkého, milého, nalezitelého díky autenticitě. Například populární projekt **Burning Man** je postavený na přeměně diváků v účastníky a posléze komunitu (alespoň po dobu společného setrvání uprostřed pouště). Návrat z této *oázy* zpět do *civilizace* a pracovního koloběhu může být dost nepříjemný. Dospělí, kteří jsou v životě obklopováni situacemi, kdy je potřeba *něco předstírat* (jít proti své přirozené vůli), ve hře, ve které vám tvůrci podávají pomocnou ruku a vedou vás procesem s daným scénářem, mohou zakoušet to, co jim v životě chybí. Přístupy v projektech **Etiquette a Reminiscencia** (zmiňované na konci Druhého oddílu) **vedou průběh dialogu ve dvojici pojímaném jako hra**". U přístupů **jeden na jednoho** je zážitek mnohem silnější, osobnější, a zároveň tak velmi citlivý. Zažíváte kouzlo autenticity v jedné z jejích maximálních podob. Hra a dramaturgie (v tomto případě jako návod, který vás vede) mohou v komunikaci zmírnit (nejen) prvotní ostych. Jedním z takových příkladů byl bezesporu můj osobní zážitek z **Etiquette** britského uskupení **Rotozaza**. Nese si s sebou intimitu, která je navíc umocňována příjemným hlasem ze sluchátek, který vám říká, co máte dělat nebo říkat. Nemusíte se bát, že uděláte chybu. Poetická a intimní atmosféra spolu s vědomím, že vás někdo vede, jako byste byli znovu malými dětmi po boku rodičů, dělá z vašeho setkání u stolu nezapomenutelný zážitek. I v tomto případě je podle mého názoru důležité místo — kouzlo kaváren/divadelních kaváren (např. Café Imperial nebo Café NONA). Je-li interaktivita díla spojená s **herním principem oproštěným od nepraktického vyhrát/prohrát** (obava z prohry může být pro některé návštěvníky natolik velká překážka, že se nakonec zajímavému projektu budou chtít vyhnout). Zde se tedy ocitáme v „bezpečné zóně“, protože není vítězů ani poražených a všichni z účastníků vědí o základním pravidlu — ve hře je vše *jenom jako*. U projektu **Reminiscencia Christiny Maldonado**, podobně jako u Mariny Abramovic‘, lze říci, že i zde je „umělec (plně!!!) přítomen“ a je připravený vést speciální typ dialogu s příchozím návštěvníkem — ti se opět „střídají za *stolem*“ v průběhu dnů v předem stanovených intervalech (tentokrát je nutná rezervace předem, na určitou hodinu, a ona „*přítomnost umělce*“ je realizovaná „na dálku“). **Maldonado sedí ve vedlejší místnosti a zároveň virtuálně s vámi**. Ale stůl, na kterém se dialog uskutečňuje, je do určité míry „společný“ — stoly díky projekci „*splynou v jeden*“ (reálné předměty na vašem stole, se kterými můžete libovolně zacházet, jsou projekcí na stole umělkyně ve vedlejší místnosti a obráceně). V obou případech tak jedinec (Christina nebo návštěvník) mají na svém stole předměty „dvakrát“.

Protože druhý stůl nevidíme, je to, *jako by neexistoval*. Díky projektoru vidíme nejen předměty toho druhého, ale i akci (onoho protihráče i spoluhráče zároveň) „odehrávající se právě teď“ jako stream. Jsme-li u herních principů, mluvíme o důležitém prvku — akci návštěvníka, který se stává aktivní součástí díla. Interaktivita, o níž jsem se zmiňoval v případě **kinoautomatu** má s **imerzivním divadlem** společnou právě **možnost volby** — v určitý moment na několika dějových uzlech si lze vybrat. U prvně jmenovaného zvítězí volba většiny, zatímco u druhého rozhoduje návštěvník i jako jedinec a volbu naplní například tím, že odejde s tou či jinou skupinou, která se rozhodla jako on (na začátku jste ve skupince), pak v určitý moment máte možnost si jednotlivé „pokoje“ sám navštěvovat v jakém pořadí chcete a opouštět je, kdy uznáte za vhodné, tedy než přijde finální část a konec představení (často je situace podobná, jako v případě kinoautomatu — před první volbou a po poslední volbě, začátek a konec jsou dané). Takovéto projekty proto mohou posloužit i pro výzkumy společenských věd. **Dalšími vhodnými příklady** jsou představení **dokumentárního divadla, v nichž se příběh ze života dostává na jeviště spolu s jeho nositelem**. Pro tento přístup jsou zásadní především — silný příběh a často nezáviděníhodná situace, subkultura, do níž jedinci patří, politická situace atd. Pro většinu prací dokumentárního divadla jsou **v první fázi** pro práci s komunitou důležité jak příběhy a specifičnost komunity, tak i místa, v němž se ocitá, a které se samozřejmě spolupodílí na jejich životě (viz výše). **Veřejnosti prezentovaný výstup se může „přenést“ i na jiné místo**, protože v tomto případě (oproti site specific), není důležité upozornit na konkrétní prostředí pouze za předpokladu, že se v něm návštěvníci ocitají. **V případě dokumentárního divadla** jsou primárně důležité příběhy dané komunity — jejich jedinců. Nutnost prezentovat práci na různých místech je logická a velmi důležitá, neboť je s ní spojena **důležitost odlišností mezi jednotlivými druhy publika**, které je pestřejší než v „běžném“ případě — představení pro ostatní členy komunity, nebo členy majoritní/opoziční skupiny, pro školy, pracovníky fabrik, a samozřejmě širokou veřejnost na festivalech. **Pro srovnání** zmíním další z projektů **Kateřiny Šedé — *Od nevidim do nevidim*** v němž se věnovala i možnostem přenášet komunitu z původního místa do jiného se vší autenticitou (Bedřichovice x Londýn).

**Osobně spatřuji jako společnou odpověď oběma otázkám, že jsou u nich zásadní autenticita a opravdovost, ať už jste herec, performer, či výtvarný umělec (nejen typu Kateřiny Šedé). Není-li tvorba upřímná, je pak**

**zapojení diváků náročnější, vztah člověk-místo-paměť slábne v důvěře).**

**Ve svém uměleckém magisterském projektu** jsem vycházel z vlastní potřeby propojit onu **ústřední trojici člověk-místo-paměť** a snažil se alespoň v nějaké míře dosáhnout něčeho z toho, co jsem spatřoval u zmiňovaných uměleckých projektů jiných autorů (**jak se „přiblížit životu, zážitku“**, zároveň bylo pro mě ale důležité, aby dané výstupy byly stále ještě také **uměním**). Nepracoval jsem s komunitou (musím sebekriticky přiznat, že ještě nejsem v té fázi tvůrčího vývoje, abych to uměl), a „Karlínský projekt by byl o to zajímavější, ale snažil jsem se — **v případě „Karlínského projektu“ včetně „Dětského pokoje (Punk Version)“** maximálně se věnovat divákovi, až na osobní rovině. **Nebylo to divadlo, bylo to pozvání na návštěvu. Někteří vpluli dovnitř, pro jiné bylo náročné pozvání plně přijmout.** Ale tak už to bývá. U „Terezínského projektu“ jsem opět pracoval s tématem **na návštěvě**, tentokrát jsem ale snahu o **osobní přístup — divák vs. „hostitel“** eliminoval, a udržoval **rozdílnost účinkující vs. divák — „tvůrce posedlý svým světem“ předvádí bizarní svět, ale udržuje si odstup — návštěvník se nemá cítit jako doma, on se pouze dívá, a já pouze předvádím.** Diváci sedí na svých místech, scéna se nezměnila v interaktivní instalaci. Jednotlivé **předměty** před návštěvníky ožívají, jenže pouze **v ruce** toho, **kdo je prezentuje**. Pro **nacisty — zadavatele** měl být **film „o životě v Terezíně“** důležitý nástroj **propagandy, pro jeho režiséra — Kurta Gerrona** to mělo být především **umělecké dílo**) — tato „schizofrenie“ se stala hlavním tématem „**Terezínského projektu**“. V případě **Na návštěvě I, II** ve Studiu Alta se i „**karlínská část**“ (televize, projekce, stream) vztahovala k místu, které je v danou chvíli jinde, než diváci. **Site specific** bylo, že **jsme na půdě** — kde lze nalézt **předměty, jejichž historii často neznáme** — já je **oživuji** jako **průvodce** a posléze jako **tvůrce**.

**Na závěr bych chtěl touto cestou poděkovat** Šárce Havlíčkové za péči a doporučení vzhledem k teoretické části DP, Michaele Rýgrové a Vladimíru Czumlouvi za inspirativní přednášky. Vzhledem k praktické části pak v první řadě děkuji svému vedoucímu magisterského projektu Robertu Smolíkovi za podporu v mém tvůrčím snažení a velkou inspiraci, Tomáši Žížkovi za možnost si užít program s bakaláři (DTNP) a silnou motivaci pilně pracovat, jít si za svým snem. Dále pak Filipu Wonkovi, Studiu Alta za residenci, O. Sochůrkovi, E. Lalosovi, A. Lorencové, H. Hnatové, R. Kiftovi, V. Žákovi a svým rodičům a bratrovi, kteří mě plně podporovali a byli ochotni se osobněji angažovat do „Karlínského projektu“.

## SEZNAM VYOBRAZENÍ

**1 Počátky butó** (koláž z různých zdrojů, řazeno takto: dva snímky vlevo a jeden snímek vpravo), dostupné z:

<https://www.youtube.com/watch?v=i2d5a3c1Gb0>

<http://www.kazuoonodancestudio.com/common/images/perform/perform2016/kof2016/kijiki.jpg>

**2 K porovnání** (koláž z různých zdrojů, řazeno takto: čtyři snímky vlevo a tři snímky úplně vpravo), dostupné z:

<http://www.ctyridny.cz/archiv2010-1996/pages-jine/fotogalerie/fotogalerie.06.htm>

<https://interventionsjournal.net/2014/07/03/bloom-new-public-memorializations-of-mental-health-history/>

**3 Katarzyna Kozyra: Mužské lázně (1999)** (koláž z různých zdrojů, řazeno takto: snímek vlevo, nahoře uprostřed, dole uprostřed a vpravo), dostupné z:

<http://cca.org.il/en/casting-katarzyna-kozyra/6-katarzyna-kozyra-in-make-up-for-mens-bathhouse-1999-fot/> (foto Jacek Markiewicz)

<http://linneawest.com/a-glut-of-naked-men/>

<http://www.artfacts.net/artworkpics/12577.jpg>

<http://archive.balticartcenter.com/katarzyna-kozyra/>

**4 Spitfire Company: Procesy 10/48/7830**, dostupné z:

<http://deepa-shama.blog.cz/1010/milada-horakova-ozivlapodruhe-u-vrchniho-soudu-v-expresionisticky-ladene-dramatizaci-divadelniho-souboru-spitfare-company-na-premiere-dne-3-10-2010>

**5 Jiří Černický: Slzy pro Etiopii (1993-1994)**, dostupné z:

<http://cernicky.com/cs/reactions/tears-for-world/>

**6 Eva Jašková: Audiovizuální krajina (2013)**

z archivu Evy Jaškové

**7 Rotozaza: Etiquette** (v různých prostředích), dostupné z:

<http://www.festivaldivadlo.cz/cs/predstaveni/95/>

**8 Martin Vlček: Doma je doma. U sousedů (2014)**

**9 Martin Vlček: Doma je doma. U sousedů (2014)**

**10 Martin Vlček: Dětský pokoj (Punk style) (2015)**

**11 Martin Vlček: „Tereziňský projekt“ a jednotlivé rozpracované části**

**12 Martin Vlček: Na návštěvě I, II**

(Pokračování „Karlínského projektu“, Studio Alta, „na půdě“)

**13 Martin Vlček: Na návštěvě I, II**

(Pokračování „Tereziňského projektu“, Studio Alta, „na půdě“)



## POUŽITÁ LITERATURA A PRAMENY

ALTMAN, R. Filmový zvuk — se vším všudy. In SZCZEPANIK, P. (ed.) *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury* (s. 366-367). Praha: Hermann & synové. 2004

BRAUN, K. *Druhá divadelní reforma?* Praha: Divadelní ústav, 1993. ISBN: 80-7008-037-X

BUČILOVÁ, L. *Zorka Ságlová: úplný přehled díla*. Praha: KANT, 2009. ISBN: 978-80-7437-001-4

CÍLEK, V. *Krajiny vnitřní a vnější*. Praha: DOKOŘÁN, 2002. ISBN 80-86569-29-2

CÍLEK, V. *Makom: Kniha míst*. 2., rožíř. vyd. Dotisk. Praha: DOKOŘÁN, 2010. ISBN 978-80-7363-120-8

ČERNICKÝ, J. Slzy pro Etiopii In Barrie, L., Černický, J., Pospiszyl, T. *videus*. Praha: Divus, 2003. ISBN 80-86-450-25-2

GUNNING, T. Estetika úžasu: Raný film a (ne)důvěřivý divák. In SZCZEPANIK, P. (ed.) *Nová filmová historie: Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audio-vizuální kultury* (s. 149-150). Praha: Hermann & synové. 2004

KESSNER, L. *Miloš Šejn: Bytí krajinou*. Plzeň: Západočeská galerie v Plzni, 2010. ISBN 978-80-86415-70-3

KINSKY, M. Komunikujeme s duší zděděnou po předcích, říká Sumako Koseki. In J. Dvořák (ed.) *Orghast 2004, Almanach příští vlny divadla/ Revue nezávislé scény/ RED – s přílohou 10 let festivalu ...příští vlna/ next wave...*, 2003, s. 44-45. Praha: Nakladatelství divadelní literatury Pražská scéna.

LIPPARD, L., R. (ed.) *The Lure of the Local: Sences of Place in a Multicentered Society*. New York: New Press. ISBN 978-1-56584-247-2

MELICHAR, D. Zmuchtat a roztrhat, *Taneční zóna*, 2014, roč. 18, č.2, s. 149-150. ISSN 1213-3450

MORGANOVÁ, P. *Akční umění*, 2. rozšíř. vyd., Olomouc: J. Vacl, 2009. ISBN 978-80-904149-1-4

NORBERG-SCHULZ, CH. *Genius loci: krajina, místo, architektura*. Praha: Dokořán, 2010. ISBN 978-80-7363-303-5

REZEK, P. *Tělo, věc a skutečnost v umění šedesátých a sedmdesátých let*. Praha: Jan Placák- Ztichlá klika, 2010, ISBN 978-80-903898-5-4

SADOUL, G. *Dějiny světového filmu od Lumière až do současné doby*. 2. vyd., Praha: Orbis, 1963.

SCHMELZOVÁ, R. Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění, *Art & Antiques*, únor 2008, č. 2, s. 38–43. ISSN 1213-8398

SCHMELZOVÁ, R. (ed.) *Divadlo v netradičním prostoru, performance a site specific*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2010. ISBN 978-80-7331-184-1

THOMSON, N. *Living as form: Socially engaged art from 1991-2011*, New York: Creative Times Books, 2012. ISBN 978-0-262-01734-3

VÁCLAVOVÁ, D., ŽIŽKA, T. *Site specific*. Praha: Pražská scéna, 2008. ISBN 978-80-86102-44-3

## ELEKTRONICKÉ ZDROJE

CULL, L. *Theatres of Immanence: Deleuze and the Ethics of Performance* [cit. 2016-8-18], dostupné z [https://books.google.cz/books?id=H0t78CRdvw0C&printsec=fronter&hl=cs&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?id=H0t78CRdvw0C&printsec=fronter&hl=cs&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

CULTURE.PL *Katarzyna Kozyra* [cit. 2016-8-16]  
dostupné z <http://culture.pl/en/artist/katarzyna-kozyra>

DEY, M. *Solo Devised Performance - Collaboration* [cit. 2016-8-19]  
dostupné z [http://www.academia.edu/315478/Solo\\_Devised\\_Performance\\_-\\_Collaboration](http://www.academia.edu/315478/Solo_Devised_Performance_-_Collaboration)

FORCED ENTERTAINMENT. *Quizoola!* [cit. 2016-8-20]  
dostupné z <http://www.forcedentertainment.com/project/quizoola/>

FRAILEIGH, S. *Butoh: Metamorphig Dance and Global Alchemy* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z [https://books.google.cz/books?id=vIrttLE2zHkC&printsec=frontcover&hl=cs&source=gbsge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.cz/books?id=vIrttLE2zHkC&printsec=frontcover&hl=cs&source=gbsge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

HAEG, F. *About: Edible Estates* [cit. 2016-8-20]  
dostupné z <http://www.fritzhaeg.com/garden/initiatives/edibleestates/about.html>

CHARNEY, N. Ulay v Marina: how art's power couple went to war. *theguardian.com* [cit. 2016-08-01] dostupné z <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/nov/11/marina-abramovic-ulyay-performance-art-sued-lawsuit>

CHEUNG, G. Bloom: New Public Memorializations of Mental Health History. *Interventionsjournal.net* [cit. 2016-8-14] dostupné z <https://interventionsjournal.net/2014/07/03/bloom-new-public-memorializations-of-mental-health-history/>

Chicago Art Magazine. *Is Time Really Everything? Time-Based Artists* [cit. 2016-8-19], dostupné z <http://chicagoartmagazine.com/2011/01/is-time-really-everything-time-based-artists/>

KINOAUTOMAT. *O kinoautomatu* [cit. 2016-12-14]  
dostupné z <http://www.kinoautomat.cz/o-kinoautomatu.htm>

mickkeyful. *Hovory H ještě po dvaceti letech 7 - Kinoautomat* [cit. 2016-12-14]  
dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=VRgzQto4e-Y> [videozáznam]

POŠMURA, L. Vše je tu možné, říká Česka o neskutečném festivalu v nevadské poušti. *hradec.idnes.cz* [cit. 2016-12-18] dostupné z [http://hradec.idnes.cz/rodacka-z-trutnova-je-clenem-organizatorskeho-tymu-festivalu-burning-man-15z-/hradec-zpravy.aspx?c=A161020\\_2280537\\_hradec-zpravy\\_pos](http://hradec.idnes.cz/rodacka-z-trutnova-je-clenem-organizatorskeho-tymu-festivalu-burning-man-15z-/hradec-zpravy.aspx?c=A161020_2280537_hradec-zpravy_pos)

ravachol20. *Butoh: Piercing the Mask* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z <http://www.youtube.com/watch?v=i2d5a3c1Gb0> [videozáznam]

RIMINI PROTOKOLL *Home visit Europe* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z [http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project\\_6692.html](http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_6692.html)

SHABAKA, O. What is Time-Based Art? *Artlab33* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z <http://www.artlab33.com/2012/07/what-is-time-based-art/>

SHE SHE POP *Schubladen* [cit. 2016-12-15]  
dostupné z <http://www.sheshipop.de/en/productions/schubladen.html>

VATULIKOVÁ, A. Ozvláštňení zapadlých vesnic. *Artalk.cz* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z <http://artalk.cz/2013/11/15/ozvlastneni-zapadlych-vesnic/>

WAYCHOFF, B. *Butoh, bodies, and being* [cit. 2016-8-18]  
dostupné z <http://opensiuc.lib.siu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1003&context=kaleidoscope>