

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Režie činoherního divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**SCÉNICKÉ ZTVÁRNĚNÍ EXISTENCIÁLNÍHO
DRAMATU**

Alžběta Burianová

Vedoucí práce: MgA. Hana Burešová

Oponent práce: Doc. Mgr. Milan Schejbal

Datum obhajoby: 18. 9. 2018

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2018

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatic Arts

Directing of Dramatic Theatre

MASTER 'S THESIS

**SCENIC INTERPRETATION OF EXISTENTIAL
DRAMA**

Alžběta Burianová

Vedoucí práce: MgA. Hana Burešová

Oponent práce: Doc. Mgr. Milan Schejbal

Datum obhajoby: 18.9.2018

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2018

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma **Scénické ztvárnění existenciálního dramatu** vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

UPOZORNĚNÍ

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

ABSTRAKT

Práce je reflexí osobní zkušenosti autorky se scénickým ztvárněním her *Žena z dřívějšíka* a *Arabská noc* Rolanda Schimmelpfenniga a her *Opilí* a *Letní vosy nás štípou už v listopadu* Ivana Vyrypajeva. Slovo „existenciální“ v názvu práce především poukazuje na důraz, který autorka kladla na existenciální témata při výkladu textů a při jejich scénické realizaci. Práce se snaží sledovat, jak se autorem zvolený způsob výpovědi promítá do inscenačních řešení a snaží se odpovědět na otázku, jak lze vyprávět o něčem tak subtilním a racionálně neuchopitelném, jako je existenciální prožitek člověka.

ABSTRACT

The thesis is a reflection of author's personal experience with scenic expression of Roland Schimmelpfennig's two plays *The Arabian Night* and *The Woman Before* and Ivan Vyrypaev's two plays *Summer Wasps Bite Us Even in November* and *The Drunk Ones*. The word "existential" in the title is primarily implying author's emphasis on existential motives in the interpretation of the plays and its scenic realization. The thesis has the intention to uncover, how the playwright's chosen expression is reflected into the specific scenic means and instruments. It is trying to answer, how it is possible to express something so subtle and rationally ungraspable as existential human perception.

OBSAH

ÚVOD	11
1. FILOSOFIE EXISTENCE.....	13
1.1 Existencialismus	14
1.2 Subjektivita	14
1.3 Absurdita	15
1.4 Dynamická existence	16
1.5 Svoboda a zodpovědnost	17
1.6 Vztah k druhému	18
1.7 Lék na absurdno	19
2. ROLAND SCHIMMELPFENNIG	21
2.1 Charakteristika her	21
3. ŽENA Z DŘÍVĚJŠKA	29
3.1 Inscenační výklad hry žena z dřívějška	29
3.1.1 Téma minulosti	30
3.1.2 Souboj dvou minulostí jako existenční boj na život a na smrt	32
3.2 Scénické ztvárnění hry Žena z dřívějška	38
3.2.1 Mnohožánrovost	40
3.2.2 Ztvárnění minulosti	42
3.2.3 Závěrečný obraz	45
3.2.4 Monology Tiny	48
3.3 Závěrečné zhodnocení inscenace	51
4. ARABSKÁ NOC	52
4.1 Inscenační výklad hry Arabská	52
4.1.1 Téma podvědomí	52
4.1.2 Odcizenost postav	53
4.1.3 Propojenost a izolovanost postav	55
4.2 Scénická ztvárnění hry Arabská noc	57
4.2.1 Scénografické řešení	58
4.2.2 Orientace v ději, simultaneita vyprávění	60
4.2.3 Osudovost	63
4.2.4 Práce se symboly, znakovost	65
4.2.5 Evokace představy	69
4.2.6 Zkušenost s absolventskou inscenací studentů Akademie umění v Bánské Bystrici	70

4.3 Závěrečné zhodnocení inscenace	70
5. IVAN VYRYPAJEV	72
5.1 Charakteristika her	73
6. OPILÍ	75
6.1 Inscenační výklad a scénické ztvárnění hry Opilí	75
6.1.1 Volání po Bohu	76
6.1.2 Opilost	78
6.1.3 Motiv íránského filmu	81
6.1.4 Síla výpovědi	83
6.2 Závěrečné zhodnocení inscenace	85
7. LETNÍ VOSY NÁS ŠTÍPOU UŽ V LISTOPADU	86
7.1 Inscenační výklad hry Letní vosy nás štípou už i v listopadu	86
7.2 Scénické ztvárnění hry Letní vosy nás štípou už i v listopadu	89
7.2.1 Scénografie	89
7.2.2 Vývoj režijní koncepce	90
7.2.3 Obranné mechanismy	94
7.2.4 Bláznovství a záchvěvy upřímnosti	96
7.3 Závěrečné zhodnocení inscenace	98
ZÁVĚR.....	100
SOUPIS POUŽITÉ LITERATURY.....	103

ÚVOD

V této práci se budu věnovat reflexi části své režijní praxe, v jejímž centru stojí zájem o existenciální témata. V inscenacích, které jsem doposud režírovala, včetně mé absolventské inscenace na DAMU, jsem se vždy nějakým způsobem zabývala existenciální situací člověka. Zajímaly mě hry, které poukazují na zákonitosti, jež podmiňují lidskou existenci a které se zároveň zabývají základní zodpovědností člověka. Budu se zabývat svou osobní zkušeností se scénickým ztvárněním her *Žena z dřívějšíka* a *Arabská noc* Rolanda Schimmelfenniga a her *Opilí* a *Letní vosy nás štípou už v listopadu* Ivana Vyrypajeva. Oba autoři píšou o univerzálních tématech, která nahlížejí současnou optikou. Výše zmíněné hry je možno nazvat existenciální, ale slovo existenciální v názvu diplomové práce především poukazuje na důraz, který jsem na existenciální témata při výkladu textů a jejich scénickém ztvárnění kladla. Pokusím se sledovat, jak se autorem zvolený způsob výpovědi promítl do inscenačního řešení. Bude mě zajímat jakým způsobem je možné vypovídat o něčem tak subtilním a racionálně neuchopitelném, jako je existenciální zkušenost člověka.

V první kapitole práce se budu věnovat filosofii existence jako myšlení, které je v zásadě staré jako uvědomování si povahy existence člověka a existencialismu jako časově ohraničenému filosofickému proudu. Popíši hlavní myšlenky existencialismu a v závěru pojmenuji aspekty, které inspirovaly mé uvažování o hrách.

Ve druhé kapitole se budu věnovat dramatikovi Rolandu Schimmelfennigovi. Po stručném představení autora se pokusím definovat, co je pro jeho způsob psaní charakteristické.

Ve třetí kapitole se budu zabývat scénickému ztvárnění hry *Žena z dřívějšíka* a hry *Arabská noc*. Hru *Žena z dřívějšíka* vyložím na pozadí myšlenek Karala Jasperse. Bude mě zajímat způsob, jakým autor vypovídá o existenciální situaci člověka. Poté rozeberu hlavní problémy zkoušení. Na charakteristických

příkladech z inscenace se pokusím ukázat, jaký přístup jsme pro scénické ztvárnění této hry zvolili. Bude mě zajímat, jestli způsob, jakým autor o existenciálních témtech pojednává, implikuje nějaká rizika pro inscenování. Poté zhodnotím proces zkoušení a výsledný tvar představení.

Následně se budu věnovat zkoušení *Arabské noci*. Nejprve výkladu hry, který opřu o existenciální východiska a poté problémům, se kterými jsme se v průběhu zkoušení potýkali. Bude mě zajímat jakým způsobem se tematické zaměření hry projevilo ve struktuře inscenace a jak ovlivnilo výběr inscenačních postupů. V závěru opět zhodnotím proces zkoušení a jeho výsledek.

Ve čtvrté kapitole uvedu dramatika Ivana Vyrypajeva a definuji základní rysy jeho dramatické tvorby.

V šesté kapitole se budu zabývat mou osobní zkušeností se scénickou realizací her Ivana Vyrypajeva: *Opilí a Letní vosy nás štípou už v listopadu*. Při výkladu obou her uplatním existenciální hledisko. U hry *Letní vosy nás štípou už v listopadu* se také budu věnovat naší inspirací absurdním dramatem. Reflexe procesu zkoušení bude zdůrazňovat aspekty, které nám měly umožnit pojednat otázky týkající se podstaty člověka a pomoci nám vyloupnout smysl inscenace. Na některých příkladech se pokusím ukázat, jaký inscenační přístup jsme zvolili, a jak jej podmiňoval náš důraz na existenciální tematiku. U každé inscenace v závěru shrnu, co bylo na zkoušení nejtěžší a do jaké míry se nám podařilo realizovat inscenační záměr.

1. FILOSOFIE EXISTENCE

O existencialismu lze uvažovat jako o myšlení, které je v zásadě stejně staré jako uvědomování si povahy existence člověka. V době před i po existencialismu, jako časově ohraničeného proudu, najdeme umělecká díla, ve kterých je existence člověka pojímána obdobným způsobem. Václav Černý v úvodu *Prvního sešitu o existencialismu* rozebírá Tolstého *Vojnu a mír* a Gidova *Prométhea* a nalézá v nich způsob myšlení později charakteristický pro existencialisty. V obou dílech postavy prožívají pocit životní absurdnosti. Na specificky existencialistickou literaturu navazuje absurdní drama. Existencialistická literatura i absurdní drama pojímají existenci člověka jako absurdní. Zobrazují svět tak, že zdůrazňují jeho absurdní aspekty. Martin Esslin považuje za předchůdce absurdního dramatu Franze Kafku, Václav Černý jej považuje za předchůdce existencialismu.

Existencialismus pojímá existenci jako specifický způsob bytí vlastní pouze člověku. Jde o takový způsob bytí, které si uvědomuje samo sebe. Teoretik umění Jindřich Chaloupecký v knize *Evropa a umění* o této základní schopnosti člověka píše: „*Atť jakkoli je člověk bytostí přírodní, jeho lidskost sama, to, co jej činí člověkem, z přírody není. Není ani z rozumu. Je z vědomí, totiž z vědomí sebe, sebevědomí. Člověk je v učiněném světě, a zároveň vně něho, svět je pro něho něco, co může pozorovat, a on je si sebe vědom jako něčeho, co není tímto světem a proč také se musí rozhodovat. Lidskost je nestvořeností ve stvořeném, je svobodou.*“¹

Černý o této základní schopnosti člověka píše: „*Ex-istuje: ční ze sebe, vnímá svět, ostatní existence a věci, jeho stavem je otevřenost, schopnost pojímat, co není v něm samém, mít vztahy ke světu lidí i věcí.*“²

¹ (Černý, 1992, str. 24)

² (Černý, 1992, str. 18)

Tím je podle Černého schopen otevřít se ostatním existencím a jsoucnum, myslet, že existuje, sám sebe pozorovat zpochybňovat a být sám sobě účelem.

1.1 Existencialismus

Existencialismus jako ohraničený filozofický směr vznikl po první světové válce a svého největšího vlivu dosáhl po druhé světové válce, kdy byl považován za „filozofii naší doby“. (Za tím stojí otřesná zkušenost druhé světové války, která vedla k novému tázání, přehodnocování a promýšlení lidskosti.) Jméno si dali existencialisté sami, zpětně je ale do tohoto směru řazen také například Camus, který se za existencialistu nepovažoval. Pojem existencialismus je odvozený z latinského *existere* a znamená stát mimo (vně) svého nitra. Existencialismus je zároveň směr velmi rozrůzněný. Podle Václava Černého je tolik existencialismů jako je existencialistů a zároveň je existencialismus pouze jeden. Existují myšlenky, které jsou pro existencialisty typické.

Nyní pojmenuji některé základní myšlenky existencialismu. Budu především vycházet z knihy *První a druhý sešit o existencialismu*, ve kterém se Václav Černý zabývá nejvýraznějšími znaky existencialismu a podrobuje tento myšlenkový proud kritice. (Černý vychází především z ateistického proudu existencialismu, do kterého spadají jeho hlavní představitelé Sartre a Camus.)

1.2 Subjektivita

Naprosto zásadní a neodmyslitelným rysem je, že myšlení existencialistů se opírá o jedinečnou a nezaměnitelnou životní zkušenost jedince. Tím se zároveň vysvětluje ona rozrůzněnost existencialistických přístupů, protože prožitek existence (sebeprožitek) není u žádných dvou individuí stejný.

„Vezmeme-li v úvahu, jak blízko má myšlení filozofů existence ke konkrétnímu prožívání, pak pochopíme, že pro jednotlivé

existenciální filozofie byl podnětem filozofické práce zvláštní, jedinečný ‚existenciální prožitek‘: u Jaspersa poslední, bezvýhodné ztroskotání člověka v ‚mezích situacích‘ jako jsou smrt, utrpení, zápas a vina, v osobní oblasti také izolovanost, do níž upadl za vlády Hitlera (jeho žena byla Židovka, nesměl přednášet ani publikovat); u Sartra zkušenost naprostého zhnusení – obzvláště významný Sartrův román se jmenuje Nevolnost (La nausée); u Marcela patrně kierkegaardovský, zásadně náboženský prožitek.“³

Václav Černý píše, že holý proces existování, jež každý vnímá sám v sobě, je jedinou poznatelnou zkušeností a stojí před vší zobecninou. Existencialisté se staví proti filozofii obecného člověka, proti systémům objektivní a rozumové pravdy. Je podle nich třeba soustředit se vždy na konkrétní individuum a jeho konkrétní problém. Řešení konkrétního problému nelze vyvodit z žádných obecných principů. Takto uvažuje již Kierkegaard, který bývá považován za předchůdce existencialistů.

1.3 Absurdita

Podle Václava Černého je pro existencialistu člověk absurdní. Je vržen na svět bez logické nutnosti, aniž by věděl proč, byl sám sobě příčinou. Rodí se s jedinou jistotou a to s jistotou smrti, jejíž čas a způsob si opět nevolí a která veškeré životní činy smazává. Pokud se rozhodne ukončit svůj život sebevraždou, projevuje tím sice svoji svobodnou vůli, ale zároveň tím samu absurditu stvrzuje. (Volí to, co je mu zvenčí dané, volí nutnost.) Jeho údělem je žít bez nějakého zvnějšku daného smyslu, se strašnou potřebou osobního smyslu.

Pokud neutíká před pravdou bytí, pokud si uvědomuje sám sebe, pociťuje nadpočetnost a odcizení. V prožitku absurdity nahlíží svou cizotu vůči světu, vidí se jako opuštěnou, světu lhostejnou existenci, pociťuje úzkost. Úzkost Václav Černý popisuje také

³ (Störig, 2007, str. 446)

jako „příchutí, s níž přichází lidskost, jakmile stane tvář tvář jistotě života absurdního.“⁴

Prožitek cizosti vůči světu, pocit, že člověk není ve světě náhle doma se podobá mystickému prožitku prvotní zkušenosti, který Rudolf Otto nazývá „Mysterium tremendum“. Druhou možnou podobou kontaktu s tajemstvím je zkušenost, kterou Otto nazývá „Mysterium fascinosum“. Obojí je základem zbožnosti. Jindřich Chalupecký ve své knize *Evropa a umění* píše, že Mysterium tremendum na nás dopadá jako děsivé, nebezpečné tajemství, jako něco radikálně neznámého a nepochopitelného, před čím ochabuje naše schopnost rozhodování. O kus dál píše, že vesmír se nám tehdy jeví jako nekonečná cizota, sklad věcí, obludný mechanismus. Podle Chalupeckého při prožitku „mysteria fascinosum“ nevnímáme vesmír jako nějaké cizí a neosobní „ono“, ale jako osobní ty a prožíváme radostné oslnění z jeho přítomnosti. V tu chvíli se: „subjektivita vesmíru ... prostírá jako nedohledné pozadí, které patří ke všemu, co existuje. Transcendenci našeho ducha odpovídá transcendentnost vesmíru, je před námi jako zrcadlení nás samých.“⁵

1.4 Dynamická existence

Existencialisté chápou existenci dynamicky. Způsob, jakým o ni přemýšlí, najdeme již u Heideggera. Ten zavádí do filosofie pojem „Dasein“, který pojmenovává existenci člověka. Německé „Dasein“ je složeninou slov být a tady. Tím je vyjádřena situovanost člověka ve světě. „Dasein“ není neměnné, statické bytí („Das Seiende“), stále se proměňuje. Člověk se stále děje a zároveň sám sebe neustále přesahuje. Totiž je svou minulostí a zároveň se také v přítomnosti rozvrhuje a plánuje novou podobu sebe sama. Ze své svobody tíhne ke svému budoucímu

⁴ (Černý, 1992, str. 36)

⁵ (Chalupecký, 2005, str. 32)

já. Podle Heideggera tím člověk sám sebe neustále „znicuje“. Když volí nově sám sebe, zároveň tím ruší nebo odstavuje své minulé já. Černý píše, že člověk se tak nikdy nemůže plně ztotožnit sám se sebou, nemůže se stát úplností své existence. Ukončený, hotový se stává teprve smrtí. Člověk je tedy pojímán časově, je bytím v čase. Proto podle Hanse Störiga čas a problémy času zaujímají v existenciální filozofii obzvlášť podstatné místo.

1.5 Svoboda a zodpovědnost

Podle existencionalistů je svoboda údělem člověka, člověk je k ní odsouzen. Člověk se musí neustále rozhodovat, neustále jednat. Jedinou svobodu, kterou nemá, je svoboda nevolit. A protože se nemůže řídit žádnými obecnými zásadami, přejímat hodnotové vzory, musí vždy pro každý čin vynalézt svůj vlastní zákon. Nejsou uznávány žádné obecně lidské hodnoty, jsou jen hodnoty individuální, subjektivní. Tím se zvětšuje tíha odpovědnosti, která na člověku leží.

Podle Černého je pro existencionalisty také svět volitelný v tom smyslu, že ho člověk vykládá, přičítá mu svoje významy. Volí ho podle cílů, které si klade svým sebeprojektem. Volí si, co pro něj konkrétní skutečnosti znamenají, jak na něj budou působit. Volí stanovisko, které k nim zaujímá.

Sartre ve své přednášce *Existencialismus je humanismus* z naprosté svobody člověka odvozuje jeho naprostou zodpovědnost, závaznost jeho jednání. Podle Sartra zodpovídáme za to, co jsme a také za to, čím je člověk vůbec. Tím, že volím sám sebe, volím totiž člověka. Když na konci *Prvního sešitu o existencialismu* Černý kritizuje zvnitřku existencialismus, zavádí do něj kategorii osobnosti. Dokládá, že již Sartre s kategorií osobnosti vlastně pracuje, když klade na člověka požadavek odpovědnosti nejen za své činy, ale i za činy všech lidí, činí ho zodpovědným i za to, co se děje na druhém

konci planety. V tu chvíli pojímá člověka jako osobnost, která se cítí být v jednotě se všemi lidmi, a tudíž je za ně odpovědná. Jako osobnost, která cítí metafyzickou vinu, tedy která pociťuje stud za člověka, dopouští-li se takových nebo takových činů. Jde např. o to, může-li člověk mučit či zavraždit jiného člověka. Subjekt je daností a je absurdní, ale osobnost ze sebe člověk vytváří, stává se jí. Ke kategorii subjekt dochází Černý přes domýšlení existencialistického konceptu člověka jako projektu. Člověk neustále vynalézá sám sebe, je sám sobě projektem. Projekt je vždy osobním projektem, vždy mě utváří a mění, je tedy sebe-projektem. Cílem sebevytváření je právě osobnost. Osobnost je tedy tím, co vede mé rozhodování, řídí mé činy. Je naší touhou po „sebe samých úplně“, „až do konce sebe“, „do dokonání sebe“, „do sebedokonalosti“. K tomuto obrazu dokonalého já míříme dle Černého nikoliv náhodou, ale z povahy. Jde tu zároveň o naši touhu po nekonečnosti, věčnosti a dokonalosti. Černému se existencialismus jeví jako *„úsilí, jímž se subjektivní existence přivádí k co nejplnějšimu vědomí své povahy, jako reflexivní odraz osobní svobody v sebe samu, aby si dala význam (a řekl bych i cíl)“*.⁶

1.6 Vztah k druhému

Podle Černého představuje v existencialismu mezilidská komunikace jednu z hrozeb odcizení člověka sobě samému. Koexistence lidí je vnímána jako konfliktní a problematická, subjekt a druhý se popírají. Vztah s druhým člověkem je vždy bojem a obvykle během něho dochází k odlidšťování a „zvěčňování“ člověka. Druhý vnímá prvního jako věc, to znamená jako statický, strnulý předmět, který nějakým způsobem hodnotí a klasifikuje. Pohled druhého člověka přirovnává Černý ke statické zastavené realitě na fotografii. Tím, že na mě druhý pohlíží jako na věc, mohu ztratit svou svobodu. Je zde totiž

⁶ (Černý, 1992, str. 26)

hrozba, že začnu vidět zvěčňujícím pohledem druhého a přestanu vidět sám sebe. S tímto zvěčňujícím pohledem se pojí pro existencialismus typická kategorie hnusu. Pocit zhnusení je vyvolán „*vším, co člověka poutá, váže, co z něho dělá věc lepkavou a přilnavou, co jej ze subjektu-projektu mění v objekt, hotovou fakticitu.*“⁷

V pasáži kritizující existencialismus staví Černý vedle pocitu zhnusení pocit obdivu. Vliv druhého nemusí podle něj nutně člověka odosobňovat a zvěčňovat, ale naopak ho může objevit jemu samému a zosobnit ho. Druhého pak nevnímám jako své omezení, ale jako pramen sebe sama.

1.7 Lék na absurdno

Sartrovo “řešení” existenciální situace člověka je paradoxní. Absurdno nelze zrušit, je třeba ho přijmout, přitakat životu takovému, jaký je, a zároveň činit opak toho – pohrdat jím. Nezbabělá ryzí cesta životem je cesta hrdinské vzpoury. Přijetí znamená chtít to, čím jsem z náhody a absurdně. Pohrdání vychází z neutuchajícího rozhořčení nad nespravedlivostí údělu. Podle Černého je pro existencialisty jediným pravdivým způsobem života život tvořivý, nasazený a zodpovědný. Píše, že existencialismus definuje člověka aktivitou a vkládá osud do jeho vlastních rukou, je tedy antikvietistický.

⁷ (Černý, 1992, str. 43)

1.8 Závěr

Na existencialistickém myšlení mě oslovuje postoj úplné zodpovědnosti jedince, kdy je jednání člověka vedeno vědomím, že každý čin ovlivňuje stav jeho vlastního bytí i morální podobu světa. (Které se pojí se snahou) Snaha o tvořivou cestu životem, na které člověk každou situaci pojímá jako jedinečnou a snaží se pro ni vynalézt osobité řešení. Člověk nesmí podlehnout zoufalství, musí aktivně utvářet sám sebe, při stálém vědomí smrti.

„... žítí opravdově znamená právě žít tak, abych v kterékoliv chvíli mohl zemřít, a pokaždé být sám sebou.“⁸

⁸ (Černý, 1992, str. 73)

2. ROLAND SCHIMMELPFENNIG

Roland Schimmelpfennig je jedním z nejhranějších a nejocetovanějších současných německy píšících autorů. Narodil se v roce 1967 v Göttingenu. Vystudoval divadelní režii a dodnes také občas režíruje. Po ukončení studia se stal asistentem režie a později členem uměleckého vedení mnichovské Kammerspiele. V letech 1999 až 2000 byl kmenovým autorem a dramaturgem berlínské Schaubühne. V sezóně 2001/2002 působil jako kmenový autor v hamburském divadle Deutsches Schauspielhaus. Napsal více než 30 divadelních her a dvě prozaická díla.⁹ Schimmelpfennig se zabývá univerzálními tématy, která nahlíží současnou optikou. Absurdní úděl člověka vidí v relaci ke společenským podmínkám. Ko-existence se ve hrách vždy projevuje jako boj. Svět jeho her je světem, kde není možné se nedopouštět násilí a neomezovat svobodu druhého.

2.1 Charakteristika her

Tematické zaměření

Schimmelpfennig ve svých hrách zdůrazňuje skutečnosti, které postavy nemohou ovlivnit a ptá se po zodpovědnosti člověka. Jeho postavy si zpravidla neuvědomují svou existenciální situaci. Jejich situace se jeví jako bezvýchodná. Události příběhu jsou jakoby zcela nevyhnutelné a předurčené. V jeho hrách je silně cítit osudovost. Skrze koncept osudu Schimmelpfennig uchopuje existenciální zkušenost člověka. Osudovost je tu vyjádřením údělu konkrétního člověka. Zahrnuje nejen skutečnosti dané naší existenci, ale také skutečnosti nutně vyplývající ze života, který je vůči své existenciální situaci slepý.

⁹ (aura-pont.cz/schimmelpfennig - roland, 2009)

Práce s tradicí a historií

Schimmelpfennig pracuje ve svých hrách s tradičním a s tradovaným. V jednotlivých hrách se vždy setkáme s kombinací vícero tradic. Autor originálně zpracovává známá z generace na generaci předávaná vyprávění, která obsahují archetypální situace. V *Arabské noci* se výrazně inspiroje tradičními orientálními příběhy, v *Ženě z dřívějška* především antickým mýtem o Méde. V jeho hrách nalezneme řadu křesťanských a pohanských motivů a řadu odkazů na slavná umělecká díla. Vyprávění her vřazuje do rámce kulturní paměti a zasazuje je do řady obdobných životních zkušeností. Myšlenku, že situace, které zažíváme, zažilo již mnoho lidí před námi a zažije ještě mnoho lidí po nás, nám vnuknou i typické situace her. Podobného účinku dosahuje také zdvojováním příběhu. Tím mám na mysli to, že události, které někdo ve hře zažil, zažije také ještě někdo jiný. V *Ženě z dřívějška* je milostný příběh Andyho a Tiny jakousi modifikací příběhu Franka a Romy. V *Arabské noci* zase Lomeier to, co prožil na balkóně se svou první ženou, znovu prožívá na konci hry s Františkou.

Předměty, které se v Schimmelpfennigových hrách objevují, vždy sehrají nějakou roli, často významnou. Obvykle volí autor takové, které již samy o sobě nesou určitý význam. Odkazují na tradici nebo jsou nositeli osobní historie postav anebo obojí. V průběhu hry jsou na předměty obvykle nabalovány významy další. V *Ženě z dřívějška* je takovým předmětem igelitová taška s Eiffelovou věží. Ta sama o sobě asociuje turistickou návštěvu Paříže, města zamilovaných. V příběhu hry nejprve konzervuje nostalgickou vzpomínku na zamilované období Klaudie a Franka. Poté se z ní ironií osudu stává vražedná zbraň, kterou Romy udusí Andyho. Dále ji dává Romy Frankovi jako dárek pro Klaudii. Načež ji Klaudie rozbalí, taška vzplane a ona společně s ní uhoří. (Médeovský motiv dárku se ve hře objevuje ještě jako něco podstatného, co dala Romy Frankovi, ale ten si to

nepamatuje. Jeho chabá paměť vede k tomu, že Romy nakonec odmítne s Frankem odejít.)

Komplexnost a tajemství

Schimmelpfennig ukazuje příběh hry vždy v určité komplexnosti. Dělá to paradoxně tak, že určité skutečnosti neukazuje, nevykládá, viditelně je vynechává a zamlčuje. Je tam vždy nějaké: „Tohle není všechno.“ Vidíme výsek, a to navíc výsostně komplikovaný a mnohoznačný. Všechna témata autor problematizuje. Jeho hry jsou otevřené, mnohoznačné. Celku to dodává na objektivitě v tom smyslu, že zobrazované tak více odpovídá složité skutečnosti.

O postavách hry a jejich minulosti toho víme velmi málo. To, jaké postavy jsou, se částečně odkrývá v průběhu hry. Většinu informací o nich uhadujeme pouze z jejich jednání. Postavy nám nesdělují své motivace. Nikdy se nestane, že by rozebíraly, jak o dané věci smýšlejí. V *Ženě z dřívějšíka* je někdy dokonce nejasné, jaký vztah k situaci vůbec zaujmají. Tím vytváří Schimmelpfennig od postav jistý odstup, náš náhled na dění je tak objektivnější, více nezaujatý. Brání nám to zaujímat k postavám výraznější sympatie nebo antipatie.

Na druhou stranu ví divák mnoho věcí, o kterých nemají postavy ani tušení. Uvědomuje si okamžiky, které byly v rámci jejich příběhu rozhodující; rozhodnutí, která se jim stala osudová. Všimá si také „znamení“, která ohlašují příchod tragédie. To divákům pohled opět jaksi objektivizuje, shlíží tím na dění jakoby z výšky.

Kolážovité uspořádání her

Schimmelpfennigovy hry obvykle sestávají z mnoha částí, které dohromady vytvářejí pestrou koláž. Způsob jejich uspořádání se liší podle témat, kterým má struktura sloužit. V *Ženě z dřívějšíka* vytváří uspořádání jednotlivých fragmentů časové

posuny z přítomnosti do minulosti a naopak. Některé části se přitom ve hře jednou či víckrát zopakují. Dění právě probíhající se za nějaký čas odehraje na jevišti znova, tentokrát již jako minulost, která se vrací. Struktura hry tak souzní s ústředním tématem hry, kterým je právě téma vracející se minulosti.

V *Arabské noci* je příběh vyprávěn chronologicky a zároveň, což je podstatnější, ve více příběhových liniích a rovinách současně (rovině snu a bdělého stavu). (Chronologičnost vyprávění je pro orientaci v dění nezbytná.) To odpovídá autorovu zájmu o lidské podvědomí. Na naše jednání působí přece vždy zároveň vědomá i nevědomá složka naší osobnosti.

Napětí mezi realistickou a nerealistickou rovinou

Schimmelpfennigovy hry jsou realistické v tom smyslu, že zobrazují skutečnost v její komplikovanosti a mnohoznačnosti. Způsob vyprávění však většinou realistický není. Realistická rovina příběhu se často prolamuje do roviny nerealistické. Hry obsahují místa, která si při scénické realizaci žádají práci se znakem. (Například v *Arabské noci* je Kalil uvězněn ve skleněné lahvi a na konci padá z výšky sedmi pater.) Hry obsahují fantaskní a surreální momenty, které mají symbolický význam. Symbolicko-fantastická rovina dobře slouží k vyjádření skutečností, kterou z rozličných důvodů nemáme pod kontrolou a kterou můžeme pociťovat jako projevy nějaké vyšší temné síly. V *Arabské noci* i v *Ženě z dřívějška* jsou to síly podvědomí, potlačované touhy a obavy. V *Ženě z dřívějška* fantastické magické skutečnosti navíc vřazují příběh do řady mytických vyprávění o Médee, v *Arabské noci* zase do rámce starých příběhů arabského světa.

Prostor pro fantazii diváka

Zamlčování a vynechávání určitých aspektů a přítomnost fantastických a surreálních momentů vytváří prostor pro fantazii diváka. O Schimmelpfennigových hrách se někdy říká, že jsou vhodnější pro rozhlasové zpracování. Může za to také jejich otevřenost (složitá mnohoznačnost a neurčitost). Je zde riziko, že způsob inscenování otupí otevřenost her a jejich důraz na představivost diváka.

Narativní postupy, epičnost

Schimmelpfennig ve svých hrách používá epické postupy. Způsob vyprávění udržuje diváka v odstupu od dění na jevišti. Zabraňuje vytvoření iluze tím, že zdůrazňuje skutečnost, že stále sledujeme umělecky (uměle) ztvárněnou realitu.

Odstup je textem dán také pro vztah herce a postavy. Herecká interpretace vyžaduje zřetelnou míru odstupu. Autor vylučuje ztotožňování herce s postavou. Vede herce k tomu, aby si uchovával vědomí hry, kterou vytváří. Buduje také prostor pro sdělení hercova osobního stanoviska k postavě. Na škále tradice představování – prožívání je herectví výrazně blíže představování. Na škále charakter – typ je postava více typem.

Ve *Zlatém drakovi* a *Arabské noci* obsahují repliky postav řadu scénických poznámek (narativních částí s charakterem scénické poznámky), které odstup zdůrazňují. Schimmelpfennig také v obou hrách používá princip, kdy je jedna událost popisovaná z více úhlů pohledu.

Oba principy nalezneme v prvním obraze *Zlatého draka*. Obraz začíná takto:

„MUŽ

Zlatý Drak.

Časný večer.

Bledé letní světlo dopadá okenními tabulemi na stoly.

Pět Asiatů v maličké kuchyni Thajsko-čínsko-vietnamské rychlo-restaurace.

MLADÁ ŽENA

Mladý Číňan, v panice z bolesti:

panicky.

To bolí, to bolí, to bolí -

MLADÁ ŽENA křičí bolestí.

MLADÝ MUŽ

Neplakat, neplakat.

MLADÁ ŽENA křičí bolestí.

MLADÁ ŽENA

To bolí -

ŽENA PŘES ŠEDESÁT

Má bolesti."

Samotné použití popisu akce zvnějšku druhou osobou, která dění sleduje, vnáší do vnímání situace patřičnou distanci. Utrpení muže s bolavým zubem je ztvárněno jak křikem Mladé ženy a jejím emotivně zabarveným „*To bolí.*“, tak komentářem další osoby, který má podobu faktického konstatování: „*Má bolesti*“. Prostředky těchto dvou replik Mladé ženy stojí v jistém kontrastu proti replice Ženy přes šedesát, obojí zakládá jinou míru odstupu a ztotožnění.

Ve *Zlatém drakovi* Schimmelpfennig dále využívá prostředek, který známe z Brechtových Lehrstücků. Jeden herec ve hře představuje více postav. Tím je podobně jako u Brechta dění na jevišti zcizeno. Udržení tohoto hereckého principu je posíleno tím, že mužské postavy hrají ženy a naopak nebo tím, že věk a zjev herce kontrastuje s věkem a vzhledem postavy.

K posílení odstupu a zcizení a zároveň k praktickému zorientování diváka používá Schimmelpfennig představování

postav, které také známe z Brechtova epického divadla. Druhý obraz hry tak začíná replikou:

„MLADÝ MUŽ: Příjemný večer v pozdním létě.

Starý muž, šedé vlasy, velmi hubený, vychrtlý, snad nemocný, stojí na balkoně svého bytu. Navštívila jej jeho vnučka, dědečka, dědečka. Bydlí nahoře ve stejném domě se svým přítelem v malém bytě v podkroví, a teď chtěla svému dědečkovi říct vlastně něco mimořádného, něco velmi mimořádného, ale přece jen mu to neřekne, protože dědeček vypadá nepřítomně, buď v myšlenkách, nebo má starost.

Pod nimi: červené lampióny Čínsko-thajsko-vietnamské restaurace ZLATÝ DRAK. V kuchyni údajně pracují pouze Vietnamci. Jestli to tak ale je -

Starý říká:

Kdybych si mohl něco přát.

Pauza.

Kdybych si mohl něco přát."

Práce s časem

Typická je pro Schimmelpfenniga specifická práce s časem a časovostí. Události příběhu nejsou řazeny chronologicky, takže si je divák postupně skládá do mozaiky příběhu. Tím autor diváka aktivizuje a napíná jeho zvědavost. S časem také pracuje tak, že jej prodlužuje, natahuje. Doba vyprávění je podstatně delší než časový úsek, o kterém vypráví. Skutečnost je popisována detailně, jsou popisovány jednotlivé fáze dění. Divákovi je zprostředkováno pomalejší a pozornější vnímání, má pocit jako by se čas zpomalil. Je to zároveň způsob, kterým Schimmelpfennig ozvláštňuje běžné věci. Tento postup používá hojně v *Arabské noci*. Příkladem je replika, v průběhu které Karpati poprvé zahlédne Františku.

„Karpati: Za chvíli bude tma. Dívám se z okna na průčelí bloku

3. *Něco mě oslepuje, odraz světla mi padá do oka. Koupelnové okno z mléčného skla, v bytě v sedmém patře protějščího domu je otevřené dokořán. Ve skřínce nad umyvadlem se zrcadlí večerní slunce, stojící hluboko na západě. Rozeznávám dokonce i kartáčky na zuby v pohárku vedle vodovodního kohoutku. Nakrátko ostříhaná plavovlasá žena vchází do koupelny.*" (str. 5, *Arabská noc*)

Čas je „natažen“ v celé hře *Arabská noc*. Vyprávění o konkrétní události je z hlediska reálného času změněno tím, že je prokládáno vyprávěním o událostech jiných. (Současně se před očima diváka rozvíjí vyprávění pěti různých příběhů.)

3. ŽENA Z DŘÍVĚJŠKA

Inscenaci hry *Žena z dřívějška* jsem režírovala v Městském divadle v Brně. Premiéra představení proběhla 4. listopadu 2017. Představení dramaturgoval Jan Šotkovský, scénografii navrhla Pavla Kamanová a hudbu složil Jakub Kudláč. Roli ženy z dřívějška nazkoušela Markéta Sedláčková, roli Franka Igor Ondříček, postavu Andyho Vojta Blahuta a postavu Tiny Eliška Skálová.

3.1 Inscenační výklad hry žena z dřívějška

Osud

Hra se zabývá existenciální situací člověka, kterou autor uchopuje skrze koncept osudu. Vyvolává v nás pocit nevyhnutelnosti. Její důraz na skutečnosti, které postavy v konkrétní dané situaci svého bytí nemohly ovlivnit, je výrazný. Byla by však chyba si myslet, že v ní běží o předurčenost, která by popírala svobodnou vůli člověka. Schimmelpfennigovi hry nás konfrontují s realitou, v níž je svobodná vůle silně omezená, ale neproklamují její bezvýznamnost. Osobně se domnívám, že je v nich tím silněji uplatněn určitý nepřímý apel na její aktivní uplatňování. Bezmocnost postav nevyplývá pouze z neovlivnitelných okolností, ale také z jejich zaslepenosti vůči údělu člověka (jeho existenciální situaci) a z jejich celkového postoje k životu. Z pasivity a nezávaznosti jednání vyplývají nutné důsledky a konsekvence.

Postavy *Ženy z dřívějška* jsou svému osudu odcizené, odcizené jsou tedy i samy sobě. Nepřijímají svůj úděl, protože jej pocítují jako z vnějšku vnucený. To se projevuje například v jejich touze být někým jiným nebo na jiném místě či v jiném čase. (Toto téma Schimmelpfennig nejvíce rozvíjí ve hře *Zlatý drak*.) Jejich jednání postrádá závaznost a smysl. Jejich schopnost aktivně se chápat života je ochromená, a tak se ocitají ve vleku událostí.

Osud zde tedy není žádnou vševědoucí božskou entitou, která by trestala hřích. Není spravedlivý a není dokonce ani nespravedlivý. Není morálním imperativem, ačkoliv morální otázky hry nepochybně otvírají. (Kritérium morálky je však třeba aplikovat na postavy hry. Na jejich jednání v daných okolnostech.) Smysl osudu je zde takový, že navrácí každému okamžiku platnost, dává mu vážnost, závaznost, význam. Schimmelpfennig tak reaguje na vyprazdňování smyslu ve společnosti, které dominuje konzumní přístup k životu. Reflektuje lhostejnost, nezodpovědnost, netvůří pasivitu současného člověka.

Osud zde také vyjadřuje pocit bezmocnosti člověka. Schimmelpfennigovy hry se zabývají údělem člověka ve smyslu univerzálním i jeho specifickou situací v soudobé společnosti. Obojí však do jisté míry splývá. Ve vztahu k nepochopitelnému a nedozírnému vesmíru člověk zažívá pocit bezmocnosti a malosti podobně jako jej zažívá vůči nepřehledné globalizované společnosti, kterou ovládají neosobní ekonomické síly. Může si tak připadat jako bezvýznamné kolečko v jakémsi nesrozumitelném obrovském soustrojí. Osudovost je úzce spjatá s tématem minulosti. Pocit nevyhnutelnost je budován skrze návraty minulého.

3.1.1 Téma minulosti

Jedním z hlavních témat hry *Žena z dřívějšíka* je minulost, toto téma mě také na ní zajímalo nejvíce, a proto jsem si je určila jako hlavní téma inscenace. Minulost se ve hře ukazuje ve své ambivalentnosti. Vzpomínání nám může poskytnout útěchu před proměnlivým nestálým světem, ale pokud se do něj ponoříme příliš, hrozí, že přestaneme žít. O minulosti v tomto duchu píše Václav Černý v knize *První a druhý sešit o existencialismu*. V existencialismu je minulost, jež je jedinou stálostí a ukončeností, kterou máme, jednou z hrozeb odcizení člověka.

Postavy se před minulostí snaží utéct nebo ji vrátit, v obou případech se jedná o projev nostalgické touhy po jiném lepším čase. Jejich snažení je z podstaty věci odsouzeno k neúspěchu a postavy musí za svou pošetilost nést důsledky.

Před minulostí nelze utéct

Klaudie s Frankem chtějí změnou místa bydliště utéct před problémy. Na začátku hry zastihujeme rodinu Franka ve zlomovém okamžiku. Opouští místo, na kterém prožili devatenáct let, a loučí se se vším, co je s tímto místem spjaté. Přepadá je pocit ztráty a dislokace a zároveň jsou plni očekávání nového začátku, od kterého si mnohé slibují. Jsou na rozhraní starého života, před kterým chtějí utéct a nového života, který plánují začít. Nalézají se v podivném bezčasní. Ještě nejsou v novém domově, ale jako by už zároveň nebyli ani v tom starém. Rodina se rozhodla utéct před minulostí, to však není možné, a proto minulost vzápětí do domu vtrhává a opanuje vše přítomné i budoucí. V tomto smyslu je odjezd rodiny od začátku odsouzený k neúspěchu. Vývoj událostí je předvídatelný. Z tohoto pohledu je i tragické vyústění hry nevyhnutelné. Ovládne-li minulost vše, budoucnost již neexistuje. Znamená to definitivní konec života, vše se stává strnulým a ukončeným. Nevyhnutelnost je proto ve hře budována skrze ohlašující se minulost, kterou nelze fixovat, vrátit ani vymazat.

Postava ženy z dřívějška

V symbolické rovině příběhu vstupuje s ženou z dřívějška do Frankova bytu minulost. Romy je vyslancem minulosti, před kterou se snaží manželé utéct. Romy v podstatě nezná budoucnost ani přítomnost, minulost je jí vším. Mezi budoucností a minulostí pro ni není rozdíl. O postavě nevíme, podobně jako o všech postavách této hry, téměř nic. Její jednání je pro nás nepředvídatelné a překvapivé. Romy se natolik topí v minulosti,

že se odcizila sama sobě a ztratila smysl pro realitu. Od samého začátku působí jako blázen. Je s nesmírnou jistotou a naivitou přesvědčená, že Frank opustí ženu a syna a začne žít s ní. V závěru se její šílenství vyjevuje absolutně.

Z úst Romy se v patnáctém obraze dozvídáme, že se kvůli Frankovi vzdala možnosti mít rodinu a děti. Žádný z mužů nebyl jako Frank tenkrát. Nedostatek lásky nahradila milostným vztahem se svou představivostí. Žila svými vzpomínkami natolik, až přestala rozlišovat mezi tím, co je skutečnost a co je jen její fantazie. Když se dívá na Franka, vidí v něm Franka z minulosti a stejně tak ho v některých okamžicích vidí v jeho synovi Andym. Přichází, aby si vybrala slib věčné lásky, který jí prý Frank kdysi dal. Nechce ale budoucnost s dospělým Frankem, chce vrátit minulost. Proto je pro ni tak důležité, co všechno si Frank z jejich minulosti pamatuje. Když zjistí, že si nevzpomíná ani na ty nejzásadnější okamžiky, odmítne s ním odejít a zmizí.

3.1.2 Souboj dvou minulostí jako existenční boj na život a na smrt

V Schimmepfennigových hrách se často setkáváme s krutostí a násilím. V *Létajícím dítěti* otec nechtěně přejede autem své dítě. Ve *Zlatém Drakovi* postava Muže v pruhovaném tričku znásilní sestru Čířana, který umírá na vykrvácení, a jehož poté hodí do řeky. V *Arabské noci* Fatima zavraždí Kalila, Františka nedopatřením způsobí smrt Karpatiho a Lomeir vráží své ženě do očí šroubovák. V *Ženě z dřívějšíka* Romy zavraždí Andyho, Klaudii a způsobí smrt Franka. Násilí však ve hrách nalezneme i mimo tyto krajní polohy.

Dle existencialisty Karla Jaspersa je násilí nevyhnutelné, život člověka je vždy bojem. Ve svém textu *Mezní situace* píše, že pokud by člověk nechtěl nikdy žít na úkor jiného člověka, musel by rezignovat na život. Důsledné zavrnutí násilí by bylo formou

sebevraždy. Je tedy nutné dopouštět se násilí na druhých i sám na sobě. *„Mé pobývání jako takové něco ubírá druhým, stejně jako druzí něco ubírají mně. Každé postavení, které zaujímám, vylučuje někoho jiného, nárokuje si pro sebe nějakou část omezeného prostoru, který je nám k dispozici. Každý úspěch, jehož dosáhnu, snižuje úspěchy druhých. To, že žiji, je podmíněno vítězným bojem mých předků. To, že podléhám, se nakonec ukáže v tom, že v průběhu následujících staletí mne nikdo nebude znát.“*¹⁰ O kus dál Jaspers píše: *„Zůstává mezní situací: chci-li žít, musím užívat násilí i sám někdy násilí trpět, musím poskytovat i přijímat pomoc a být za to vděčný, musím omezit jasné bud' – anebo a přistoupit na shodu a kompromis.“*¹¹ Toto myšlení je Schimmelpfennigovým hrám blízké. Všechny postavy v Schimmelpfennigových hrách se dopouštějí násilí a všechny do jedné také trpí. V mikrokosmu *Ženy z dřívějška* se odehrává existenční boj o „širší prostoru k pobývání“, zákonům tohoto boje podléhají všechny mezilidské vztahy.

Postavou, která se dopouští nejbrutálnějšího násilí, je Romy. Lásky Romy k Frankovi je zvráceně majetnická a manipulativní. Chce mít Franka jen pro sebe, vyrvat ho ze všech pout. Od začátku žárlí na Klaudii a ještě více na jejich syna, protože je jejich pokračováním. Ve hře probíhá souboj dvou minulostí: Franka s Klaudií a Franka s Romy. Když se Frank rozhodne s Romy odejít, požaduje po něm Romy, aby se zřekl své ženy i svého syna. Frank si je vědom toho, že to není možné: *„Jak se mám zříct syna? (ona pokrčí rameny.) Chci říct – i když odtud odejdu, syn tu bude pořád. Prostě bude vždycky – stejně jako byl těch čtyřadvacet let – celý ten čas bez tebe.“* A ví to i Romy, protože v tento moment je už Andy mrtvý a v místnosti leží vražedný dar pro Klaudii. Romy chce, aby Frank vyslovil, že *„všechny ty roky vůbec neexistovaly“*, ale zároveň považuje za

¹⁰ (Jaspers, 2016, str. 69)

¹¹ (Jaspers, 2016, str. 80)

nutné oba dva fyzicky zničit. Snaží se ovládnout Frankovu minulost tím, že zavraždí jeho syna a ženu.

Jaspers v textu popisuje extrémní polohu, kdy se člověk bezuzdně oddává násilí a vede boj pro boj. Taková poloha podle něj vede k vyprázdněnému a bezobsažnému pobývání. Podle Jasperse: „*Pouhá moc v podobě násilí naopak uvádí na cestu, na jejímž konci by zůstal osamělý jedinec, který vše zničil nebo si vše podmanil, který získal sám pro sebe neomezený prostor, ale nemá si v něm co počít.*“¹² Romy se jako důvodem pro své počínání ohání láskou, ale její jednání vede mnohem spíše touha po moci. Chce zpátky svůj zpackaný život, který promarnila čekáním. Touží Franka vlastnit, bezohledné rozpínání moci ji dovede až k vraždě. Všechny nepřátele zničí a zůstane sama.

Vraždu Andyho lze vykládat dvojím způsobem. Za prvé jako impulsivní, nepromyšlený čin, ve kterém Romy vraždí v Andym mladého Franka, který ji zradil. Těsně před tím, než ho začne dusit, říká, že jí připomíná mladého Franka; o kus dřív začne při pohledu na Andyho zpívat píseň, kterou jí Frank zpíval. Následné škrcení působí náhle a překvapivě. Člověk, který nemyslí na budoucnost jedná bez myšlenky na následky, bez zodpovědnosti. Nebo ji můžeme vnímat jako důslednou a promyšlenou snahu absolutně se zmocnit Franka. Co nelze ovládnout, to je třeba zničit. V inscenaci jsme se snažili zachovat obě možnosti živé. Předání vražedného daru jsme hráli jako vědomý promyšlený tah, u škrcení Andyho jsme akcentovali spíše impulsivnost.

Krutého násilného činu se dopustí i Andy, když trefí Romy kamenem do hlavy. Z textu hry je zřejmé, že kameny po neznámých lidech házeli Andy s Tinou opakovaně. Jako první se o činu dozvídáme od Tiny, říká, že ani jeden nevěděli, proč po ženě kameny házeli. Tím je zdůrazněno, že příčina, strach z cizího a neznámého, je zarytá hluboko v podvědomí postav.

¹² (Jaspers, 2016, str. 76)

Když poté incident popisuje Andy, jako důvod udává, že v nich pohled na ženu vyvolal vztek. Cizí a neznámé je považováno za nepřátelské. Cizí vzdálený člověk nevzbuzuje lítost. Podobně krutým momentem je, když Klaudie Frankovi navrhuje, aby zraněnou Romy vystrčili v bezvědomí před dveře.

Zodpovědnost jako připravenost vzít na sebe svou vinu

Schimmelpfennig ve svých hrách otvírá téma viny. Z her jako je *Žena z dřívějšíka* nebo *Létající dítě* vysvítá, že nehřešit není možné, nebo jinak, není možné se nedopouštět násilí. Zajímá ho násilí, kterého se dopouštíme nevědomky a neúmyslně. Pokládá otázku, zda a do jaké míry za takové jednání neseme zodpovědnost.

Schimmelpfennig se v některých hrách také zabývá tématem viny v ryze aktuálních souvislostech. Ve *Zlatém drakovi* se Schimmelpfennig dotýká problému vykořisťování migrantů, téma viny se zde pojí se zodpovědností za sociální nerovnost ve společnosti. Ve hře *Peggy Pickitová vidí boží tvář* se zase dotýká zvětšující se propasti mezi bohatou Evropou a zeměmi třetího světa. Procesem globalizace se odtržení činu od jeho důsledků prohloubilo.

Karl Jaspers ve své knize *Mezní situace* o kolektivní vině píše: „*Tím, že svým pobýváním připouštím, aby se mé životní podmínky utvářely v boji s druhými a za působení příkoří druhým, nesu vinu za to, že žiji díky vykořisťování, jakkoli sám za zjištění předpokladů nutných k životu platím cenou vlastního utrpení, námahy v práci, a konečně svým zánikem.*“¹³ Být zodpovědný podle Karla Jasperse znamená být připraven vzít na sebe svou vinu. Člověk má přijmout vinu i za násilí, které se děje skrze něj, aniž by to sám chtěl. Násilí, kterého se nevyhnutelně

¹³ (Jaspers, 2016, str. 88)

dopouštím nás podle něj zavazuje k výkonu, k aktivnímu jednání. Nevstupovat do světa, být pasivní, znamená selhávat.

Tím, že se budu snažit vyvarovat viny, které se vyvarovat můžu, - mohu podle Jasperse – dojít k vlastní hlubinné nevyhnutelné vině. Vedle toho, že jsem součástí společnosti, ve které, pokud žiji, musím se dopouštět násilí, je člověk zatížen vinou existenciální. Ta leží v samotné podstatě lidské existence a je objektivně neuchopitelná a nepochopitelná. Existenciální vina vychází z toho, že kdykoliv volím jedno, zamítám tím jiné možné. *„Uskutečňování existence rozhodnutím pro jedno nachází nezrušitelnou pravou vinu v tom, že zamítlo možnost existování.“*¹⁴ V případě Franka je tím jiným možným buď Klaudie s Andym, nebo Romy. Povětšinou v povrchní a odvozené podobě se v současnosti tento pocit viny projevuje výrazně. Proces individualizace nám přinesl nespočet možností, mezi kterými musíme dennodenně volit. Volba je však spíše řízena nenasytností zbytnělého ega a provázena sebelítostí, než hlasem svědomí a pocitem odpovědnosti. Frankova vina je z tohoto náhledu neoddiskutovatelná.

Frank ale, stejně jako ostatní postavy *Ženy z dřívějška*, před nedozírností a nevyzpytatelností důsledků jednání zavírá oči. Postavy hry jsou nezodpovědné, protože nejsou připraveny přijmout vinu. Před zodpovědností se snaží uniknout tím, že se rozhodování a jednání vyhýbají. Jejich činy jsou ledabylé, nahodilé, nezávazné, protože nejsou vedeny žádnou hodnotou, nejsou naplněny smyslem. Vzhledem k tomu, že postavy Schimmelpfennigových her stojí vůči svému osudu slepě v radikální nevědomosti, je téma viny ve hře stavěno jako porušení hodnot, ne jako prožitek postav. Pokud na Franka doléhá pocit viny, děje se to až na samém konci hry.

Pod otázku viny ve hře spadá i pouze vyslovené, smyslu a zodpovědnosti zbavené slovní jednání. Nejzápadnějším

¹⁴ (Jaspers, 2016, str. 90)

příkladem je slib, který dal Frank Romy a který si Romy, jak říká, přichází vybrat. Jako Médea přichází Romy s apelem na věrnost a dodržování slibů. Tím, že trvá na dodržení slibu, apeluje zdánlivě na Frankovu zodpovědnost. Ve skutečnosti po něm však chce spíše něco nezodpovědného a poštilého. Požaduje tím, aby Frank zradil Klaudii, s níž má Frank mnohem delší a pevnější vztah, a aby opustil syna. Věrnost k Romy musí být vykoupena porušením věrnosti ke Klaudii. Dodržení jednoho slibu podmiňuje porušení slibu druhého. Navíc se zdá, že na mladém Frankovi ji vábila především jeho nespoutanost a svobodomyšlnost. Zároveň se z obecného hlediska zdá, že se samotným morálním požadavkem, aby se sliby dodržovaly, lze těžko nesouhlasit. Etická otázka viny a zodpovědnosti je ve hře *Žena z dřívějška* důkladně problematizována.

Slova mají ve hře až magickou moc. Pouze vyřčené se stává skutečností. Ve čtvrtém obraze hry říká Romy, v přítomnosti Klaudie, Frankovi: *„Je to noční můra – děsivý sen, ze kterého se hned zase probudím. A až otevřu oči, budeš se nade mnou sklánět, těsně nad mým obličejem, a něžně se mě zeptáš: ‚Jak je? Cítíš se dobře?‘ A já, ti řeknu: ‚Já to věděla, konečně sis pro mě přišel.‘ A pak se políbíme.“* Osmý obraz hry je pak téměř výlučně realizací řečeného. Obdobně si v sedmém obraze předpoví Andy svou vlastní smrt: *„Za ten okamžik, kdy jsem hodil kamenem, zaplatím celým svým životem.“* Síla slov je také výrazně tematizována ve třináctém a čtrnáctém obraze. Klaudie obviňuje Franka z náklonosti k Romy, načež jí Frank krutě říká, že je stará, opotřebovaná a ošklivá. Když do situace poté vpadne Romy, na Klaudii už je toho příliš, a proto odchází. Nabízí se tak otázka, jak by se dění vyvíjelo, pokud by Frank zlá slova nevyřkl. Pasivita postav

Frank stojí v centru hry, o Franka se bojuje a je také tím, kdo musí celou věc rozhodnout. (Je také postavou, do které nám

Schimmelpfennig dává nahlédnout nejvíce.) Jeho situace je bezvýhodná v tom smyslu, že nemůže učinit nic, čím by neublížil buďto Romy nebo Klaudii s Andym. Frank však povahu své situace nezná a odmítá přijmout za to, co se děje, zodpovědnost. Jeho postoj je pasivní a jakoby lhostejný. Nastalé situace za něj řeší Klaudie. Například v první situaci komunikuje s Romy mnohem více Klaudie než Frank a je ta, kdo Romy nakonec vyhodí ze dveří. Když pak Andy přinese Romy zpátky, Klaudie rozhoduje o tom, do jakého pokoje ji uloží. Frank se chová, jako by si myslel, že nejlépe udělá, když do celé věci bude zasahovat co nejméně. Jako by se nehrálo o něj a nebyl tím, kdo by měl celou věc rozhodnout a vyřešit. Otvírá se otázka, jak by vše dopadlo, pokud by se Frank postavil k situaci čelem. Kdyby jeho jednání nebylo tak chabé, kdyby se v první situaci vůči nárokům Romy výrazně vymezil a odmítl ji, nebo byl tím, kdo ji vyhodí ze dveří. Proti přítomnosti Romy Frank neučiní téměř nic, naopak jediná výrazně aktivní věc, kterou udělá, je, že ji ošetří a odnese do pokoje. Frankova pasivita umožní, aby k tragédii došlo. V duchu existencialismu: když Frank nic nedělá, dělá toho velmi mnoho. Když se zdráhá rozhodnout, rozhoduje se tím.

Ovšem i způsob, jakým se se situací vypořádává Klaudie, odpovídá Frankově snaze vyhnout se konfrontaci a problémy raději ignorovat nebo jejich řešení přehazovat na druhé. Když Romy do bytu vstoupí poprvé, přibouchne jí dveře před obličejem. Po druhé ji chce vystrčit na chodbu, aby problém vyřešil někdo jiný, a když se Romy vrátí do bytu potřetí, odejde s výhružkou pryč.

3.2 Scénické ztvárnění hry Žena z dřívějška

Mnohoznačnost a otevřenost hry je její kvalitou. Schimmelpfennig nemoralizuje, nechává diváka, aby si utvořil svůj vlastní názor. Etické tázání ve hře *Žena z dřívějška* přichází zároveň s pocitem nespravedlnosti a bezmocnosti, je jím dokonce provokováno. Svou podstatou krouží kolem otázky

viny. Je Frank zodpovědný za vraždy, které nespáchal? Při zkoušení mě trápila obava, aby pocit nevyhnutelnosti neumlčel otázky, které hra klade. Nechtěla jsem, aby inscenace vyvolala pouze pocit nespravedlnosti, že si postavy svůj krutý osud nezasloužily a tázání bylo zrušené úvahou, že osud postav byl řízen jakousi vyšší silou, vůči které byli bezmocní. Vedena touto obavou snažila jsem se stupňovat nebo vůbec vnášet do inscenace pocit nevyhnutelnosti skrze vracející se minulost. Významově ho spojit s tímto tématem. Dále jsem se snažila posílit Frankovu pasivitu a to, jak se postavy noří do minulosti. Vzhledem k vyznění hry mně šlo o to provokovat úvahu, jak by se příběh vyvíjel, kdyby Frank jednal aktivně. Snažili jsme se situace řešit v souladu s tím. Na začátku inscenace proto například Frank pouze sedí a Klaudie kolem něj kmitá a nosí na stůl. Nebo v šestém obraze „balení“ Klaudie zvedá a manipuluje těžkými bednami, zatímco si Frank nostalgicky prohlíží své staré věci. Nebo když v sedmém obraze přinese Andy do bytu „mrtvou“ Romy, je jednání Klaudie opět rychlé a aktivní oproti Frankově pomalé bezradnosti atd.

Nešlo však o to pocit nevyhnutelnosti zeslabit. Inscenace se měla zhruba v poslední třetině dostat do bodu, kdy se události již zcela vymknou postavám z rukou. Život rodiny je totálně závislý na vůli ženy z dřívějšího. Kolos msty se zastavuje až po jejím naplnění, graduje závěrečným obrazem, prodchnutým mýtem a tragikou. Napětí jsme chtěli postupně budovat od samého začátku. Záměrem bylo rozmístit průběžně do celku momenty, které povedou k tragickému vyústění a budou jej předznamenávat. Na začátku zkoušení bylo tedy mým záměrem vystavět inscenaci takovým způsobem, aby její sledování vyvolávalo v divákovi pocit, že kolem členů rodiny se s postupujícím časem stále více utahuje smyčka. Během zkoušení se však má pozornost stále více soustředila na jiné aspekty celku a kýžený dojem se vytvořit úplně nepodařilo. Obecně se nám málo dařilo udržovat napětí v rámci hereckých interakcí a záměr podkopala naše nedůsledná nebo málo

výrazná práce s motivy, které předznamenávají tragický konec. Jedná se například o hraní se dveřmi, které se rozbily, a už nejdou zavřít. Když Andy nese do bytu Romy, o které se domnívá, že je mrtvá, rozrazí násilím vchodové dveře, které se pak postavy během hry marně snaží opravit. V závěru hry je Frank dveřmi, které nejdou otevřít, uvězněn v hořícím bytě. Významotvorný pohyb dvěř sděluje skutečnost, že únik před minulostí je marný. Dále se jedná o okamžiky, kdy vpadává na scénu minulost, jejichž příklady uvádím níže.

3.2.1 Mnohožánrovost

Hra *Žena z dřívějška* se pohybuje na pomezí několika žánrů. Vyjma doposud zmíněných pracuje s feydeauovskou situační komedií a s hororem. Je pochopitelně na inscenačním týmu, bude-li se všemi žánry pracovat a v jakém poměru. Pokud však inscenátor nepřistoupí k radikálnější úpravě textu, je mnohožánrovost obsažená již v textu samotném.

Mým záměrem bylo pracovat se všemi žánry. Dominantní ale měla být tragická struna, která se měla realizovat také skrze práci s hororovými prostředky. Nakonec jsme však tyto pasáže z inscenace vyřadili nebo nebyly dovedeny k žádoucímu účinku. Na druhou stranu byly tyto více méně neúspěšné pokusy poučné.

První obraz

První obraz měl být vystavěn na kontrastně působícím dění uvnitř domu a před domem. Pohodová večeře manželů měla být postavena proti zneklidňujícímu zjevení ženy z dřívějška. Zatímco manželé za zvuků veselé, banální melodie večerí, zpoza domu přichází na forbínu Romy, zastavuje se v dešti a někoho vyhlíží. Akce herečky hrající Romy však neobsahovala nic výrazně podivného nebo jinak zneklidňujícího, a proto ani nemohla vytvořit dostatečný kontrast k dění v domě. Také nápad

vnést její přítomnost do bytu ještě před jejím reálným vstupem tím, že Klaudie omylem přinese ke stolu třetí skleničku, byl skutečně nedostatečně výrazně a nevzbudil kýžené zamrazení v zádech.

Dušení Andyho

Podobně naprázdno vyšla situace dušení Andyho. Tato scéna je zajímavá tím, že používá principy situační komedie a zároveň má v sobě jistou drsnost a syrovost. Je jedinou situací hry, v níž je (dle scénických poznámek textu) na jevišti explicitně předvedené násilí.

Romy se Andyho podaří udusit díky souhře náhod. O to více vnímáme situaci jako osudovou. Jako osudové vnímáme někdy zvláště ty události, které se zpětně ukázaly pro náš život zásadní a které se přitom staly, aniž bychom k nim přispěli svou vůlí. Romy s Andym několikrát vyjdou a zase zajdou do Andyho pokoje a dvakrát se tak v předsíni těsně minou s Klaudií. Ta už málem Andyho spatří a zachrání, ale pokaždé nakonec zajde dřív, než se Romy s Andym na chodbě objeví. Princip těsného míjení postav, využívající několika dveří, známe ze situačních komedií. Obyčejné klidné nevzrušené procházení Klaudie se střídá a ostře kontrastuje s dramatickým zápasem o život.

Abychom zvýraznili kontrastnost a posílili vědomí tragické (ironické) osudovosti, snažili jsme se, aby zápas Andyho s Romy působil realisticky surově. Chtěli jsme v divákovi vyvolat nepříjemné emoce. Pro nedostatek mé důslednosti a režijní obratnosti jsem tuto snahu nakonec vzdala a zápas jsme realizovali realisticky a decentně. Ve snaze dostat explicitně do dění na jeviště alespoň nějakou krutost, rozhodla jsem se ukázat divákovi Andyho mrtvé tělo již v této fázi hry (oproti předloze). Přidali jsme okamžik, kdy se ještě jednou rozevřou dveře Andyho pokoje a na zem z nich vypadne již mrtvý Andy. Do toho poté zaznívá komentář Tiny, který připomíná moment, kdy Andy hodil po Romy kamenem. Podobně jako v závěrečném obraze

jsme konečný důsledek spojili s jeho příčinou a vypíchlí jakousi nevyhnutelnost události. Původní hrozivou v pravém slova smyslu hororovou hudbu jsme nakonec nahradili hudbou laděnou do grotesky a lacině „béčkové“ hororovosti. Jednalo se o poměrně sporný pokus proměnit nepovedené v záměr. Lepším řešením by pravděpodobně bylo ztvárnit dušení Andyho znakem, který by byl pro herce snadno proveditelný, ale zároveň výrazně působil na emoce diváka.

3.2.2 Ztvárnění minulosti

Časové skoky

Téma minulosti je rozvíjeno již strukturou hry, jejími časovými skoky. Části, které se v celku hry opakují víckrát, jsme neobměňovali, ale odehrály se vždy stejně. Bylo tedy třeba, aby si herci přesně pamatovali a dodržovali mizanscény, temporytmus i herecké provedení. Stejný přístup zvolil i režisér Michal Lang v inscenaci ve Švandově divadle v roce 2006. Klára Cibulková, která v tomto představení hrála Ženu z dřívějšíka říká, že to byla jedna z nejtěžších věcí na zkoušení inscenace. Při zkoušení volil inscenační tým stejný postup jako my: zkoušeli situace na střídačku jak v chronologickém sledu, tak podle textu hry, s časovými skoky.

Krabice

Minulost je zpřítomněná na scéně skrze krabice připravené k odstěhování. (Plné stěhovací bedny jsou napsané i v autorově scénické poznámce popisující jevištní prostor.) V naší inscenaci jsme zvolili průhledné bedny, které byly vysypané polystyrenovou náplní a byl v nich vystaven vždy jeden výrazný předmět nebo více předmětů jednoho druhu. Bedny postavy používaly i místo nábytku, který byl již odstěhovaný. (V první scéně nahradily stůl a židle, v sedmé scéně na ně Frank pokládá Romu.) S krabicemi jsme pracovali symbolicky například

v patnáctém obraze. Když se Frank rozhodne odejít s Romy, společně je vyhazují do propadla.

Nostalgické pasáže

Téma minulosti bylo v inscenaci nesené také nostalgickou náladou. Tu spoluvytvářela nostalgicky laděná hudba. Nejvýrazněji se nostalgické noření do minulosti objevilo na dvou místech inscenace, kdy jsme akci časově natáhli a zpomalili, podkreslili ji hudbou a světelně potlumili. Dále jsme ji doplnili o projekci. Na bílou stěnu bytu za herci, byl promítán detail právě probíhajícího dění na jevišti.

Andy klečí u otevřené bedny a zálibně si prohlíží „angličáka“, pomalu s ním krouží ve vzduchu. Romy sedí na krabici vedle něj a dívá se na něj, jako by před sebou viděla mladého Franka, vstane a pomalu se k němu přibližuje. Nad Andyho hlavou vidíme detail autíčka a jeho tváře. Andy vzpomíná na své dětství a Romy vzpomíná na Franka.

Na jiném místě Klaudie s Frankem vysypou z tašky kameny (Hühnergotte), podívají se na ně a zastaví se. Světlo vytvoří detail na kameny. Začne hrát nostalgicky laděná hudba. Frank s Klaudií synchronně a pomalu přidřepnou k tašce, Klaudie zvedá kámen, oba si jej prohlížejí, načež se k ní Frank natahuje, aby ji políbil. Oba v tu chvíli vzpomínají na čas svého mládí, kdy kameny sbírali a byli zamilovaní. Kamera snímá detail jejich obličejů. Zvolené prostředky měly vytvořit dojem, že minulost na okamžik ovládla přítomnost.

Patnáctý obraz

Minulost jsme výrazně tematizovali také v patnáctém obraze hry, když se Frank rozhodne odejít s Romy. V souladu s inscenačním záměrem jsme usilovali o to, aby situace evokovala čas mládí Franka a Romy. I v této situaci jsme použili hudbu a projekci. Poté, co se Frank rozhodne s Romy odejít, chce

po něm Romy, aby ji zazpíval milostnou píseň. Frank si slova nepamatuje, a tak píseň začíná zpívat Romy. Do toho začíná hrát hudba. Romy se začne pohupovat v rytmu hudby a zpívá text, Frank se k ní přidá. Společný tanec má evokovat osmdesátá léta, dle toho jsme volili taneční pohyby. Tanec společně s hudbou graduje s narůstající veselostí a rozjařeností, až se oba herci se smíchem sesunou k zemi. Romy poté začne vyhazovat věci z beden i celé krabice do propadla. Frank se k ní vzápětí přidá, čímž jakoby symbolicky zahazuje minulost s Klaudíí. Frank následně vyběhne na navršené bedny a zjitřeně vypráví o zamilovaných nocích, které společně strávili. Načež Romy vyběhne za Frankem a obejmě ho. Od chvíle kdy dvojice začne vyhazovat bedny, přenáší se celá akce na zeď za nimi. Projekce se zasekne ve chvíli, kdy Frank omylem shodí Romy z krabic, čímž se přetne nostalgický čas vzpomínání. V tu chvíli také skončí hudební podkres. Vše se na chvíli zastaví. Promítaný obraz zůstává na jevišti ještě poté, co se akce zase rozběhne. Ve chvíli, kdy je jasné, že Frank a Romy spolu neodejdou, stále nad nimi visí vidina společné budoucnosti, ale již statická a definitivně ukončená.

Používání kaospedu

Téma minulosti, jsme také rozvíjeli skrze práci s kaospedem. Eliška Skálová, hrající Tinu jej používala téměř ve všech svých monolozích. Nahrávala na něj některé části svých replik a poté je pouštěla. Nahrávka zaznívala samostatně nebo pod další hereččiny repliky, někdy také rytmizovala její hereckou akci. Primárně mělo nahrávání evokovat právě vracející se minulost. Příklad přehrával zakonzervovaný, strnulý úsek již proběhlého dění. Opakováním získávalo řečené na významu. Umožňovalo nám to vršit na sebe v čase vzdálené okamžiky a uvádět je do vzájemného vztahu. V některých případech Tina minulé části dialogů nepouštěla z kaospedu, ale říkala do mikrofonu.

Když na konci dvanáctého obrazu vypadl ze dveří mrtvý Andy, nad kterým stála Romy, pustila Tina z kaospedu: „*A pak Andy vezme kámen a hodí ho po ní.*“ Tuto větu říká Tina v pátém obraze hry.

V sedmnáctém obraze, v němž Klaudie rozbálí dárek od Romy, říká Tina ve chvíli, kdy přitiskne Klaudie ucho ke dveřím, část dialogu Franka s Klaudií z první situace: „*Bylas přece v koupelně. No byla, jistě. Hlasy v koupelně, to známe, hlasy z potrubí, hlasy z jiných poschodí.*“ Používání kaospedu bylo problematické tím, že jeho ovládání místy nepříjemně zdržovalo hereckou akci.

3.2.3 Závěrečný obraz

Problém, před kterým inscenátoři Schimmelpfennigových her nezřídka stojí, je jakým způsobem ztvárnit symbolické obrazy her, které popisují nereálné skutečnosti. V případě *Ženy z dřívějšíka* se jedná o závěrečnou pasáž textu, ve které Tina a Frank vidí hořet Klaudii. Vždy se samozřejmě nabízí řešení nechat vše pouze na textu. Je však také možné pokusit se na scéně dění nějakým způsobem znakově vyjádřit nebo jiným způsobem evokovat. Závěrečná část hry je navíc obtížná tím, že se v ní tragický a mytický rozměr hry náhle projevuje v plné síle. Do v zásadě realistického vyprávění proniká magie. Z Romy se naplno stává mstitelka a kouzelnice Médea.

Autor tragické vyústění hry sděluje, jak je u něj obvyklé, z více perspektiv. Uhoření Klaudie je zprostředkováno skrze vyprávění Tiny a následuje detailní scénická poznámka popisující rozfázovanou jevištní akci, během které Frank nejprve nalezne mrtvolu svého syna, poté uvidí svou hořící ženu a nakonec sám uvízne v hořícím bytě, protože vchodové dveře nejdou otevřít. V závěru hry jsme se snažili zobrazit osudový, tragický a mytický rozměr příběhu. Závěrečnému výstupu Tiny, ve kterém popisuje vzplanutí Klaudie, předchází jediný dialog v celé hře, který

herečka vede s jinou postavou hry, a to s Frankem. Do tohoto dialogu se herečka po celou dobu inscenace pohybovala mimo ostatní dění, pouze na rampě se zábradlím umístěné nad jevištěm. (Rampa byla upevněná na boční stěny bytu.) Před tímto dialogem Tina vbíhá do dění hry a stává se jeho přímou součástí. Výraznou změnou u postavy Tiny se inscenace dostává do jiného módu. Závěrečný monolog začíná říkat v propadlu před prostorem bytu. Její vyprávění jsme nedoplňovali žádným dalším scénickým obrazem (druhým plánem) a zachovali jsme tak prostor pro vizuální představy diváka, který tento způsob sdělování nese. Herečka monolog začíná představou, že před sebou vidí v pokoji Klaudivii, která dává ruku do igelitové tašky. Vidíme, jak se dívá před sebe a mimoděk provede pohyb, který vidí. (Jako by pravou ruku někam vsouvala.) Když poté akci slovně popisuje, pohyb znova třikrát zopakuje, naposledy pomalu a v tichu. Proměňovali jsme míru hereččina odstupů, ta se snižovala a poté zase zvyšovala. Nejnižší byla v bodě, kdy vidí, jak Klaudivie vzplane. Ke konci monologu vběhla herečka do prostoru domu a strhala ze zadní a jedné boční strany stěn tapety: za nimi se zjevil mrtvý Andy a Klaudivie.

V závěrečném obrazu inscenace jsme oproti předloze zkombinovali epický popis s názorným předvedením popisovaného. (Jedná se o část, kterou v textu tvoří scénická poznámka popisující, jak Frank najde tělo Andyho, uvidí hořící ženu a zůstane uvězněn v bytě.)

Popis akce byl říkán Andym a Klaudivií. Obsahově jsem vyšla ze scénických poznámek Schimmelpfenniga, ale text jsem rozvinula o určité detaily a upravila do poetičtějšího jazyka, ironizovala jsem jej a vystavila na kontrastech. Drsné skutečnosti psané poetickým jazykem však herci říkali s odstupem, co nejvíce obyčejně, stroze nebo ledabyle. Čím více si drželi od popisovaného odstup, tím více na diváka doléhala krutost situace. Zároveň s tím se odehrávala v prostoru domu popisovaná akce. Nesnažili jsme se o realistické ztvárnění,

naopak jsme v případě Franka volili záměrně stylizované pohyby, které působily dojmem, že Frank své tělo neovládá. Popis dění místy předcházel fyzické akci, především na začátku, a tak vznikal dojem, že Andy s Klaudíí vodí svými slovy Franka po jevišti jako loutku. Chtěli jsme tím podtrhnout nevyhnutelnost, se kterou Frank musel poznat své utrpení. Skutečnost, že již nelze události zastavit. Frankův pohyb po jevišti byl rozfázován, ustával tak, jak to určovala slova, často zastavován v nepřírozených pozicích. Na konci pohyb nabíral na intenzitě a zrychloval se, gradoval až do frenetičnosti a zběsilosti, až rázem zcela ustal, když jeho tělo nekontrolovatelně dopadlo na zem. Šlo nám o to vytvořit emocionálně působivou scénu, která však zachová prostor pro divákovu představivost. Proto jsme volili nerealistický způsob názorného ztvárnění Frankova počínání, který působil na emocionální složku a zároveň společně s textem podněcoval divákovu fantazii svou asociativností a znakovostí.

První část, která se vztahovala především k Andymu, říkal Andy. Pasáž, ve které Frank uvidí svou hořící ženu, přebrala po Andym Klaudie. Hoření jsme nenaznačovali žádným vizuálním znakem. Frank si pouze Klaudie všiml, poté zareagoval, jak kdyby uviděl, že hoří a chvíli pak kopíroval její pohyb. (Oba šli naráz po scéně zleva doprava, pak se Klaudie zastavila a Frankův obloukovitý pohyb po prostoru už jen následovala pohybem na místě.)

Na samý závěr inscenace jsme přidali ještě jeden obraz, kterým jsme inscenaci dotáhli do epického tragického vyústění. Když se Frankovo tělo sesunulo k zemi, zhaslo se na okamžik v zadním plánu jeviště a za průhlednými stěnami se náhle objevily vedle Andyho a Klaudie také Romy a Tina. Všechny ženy poté zpívaly rockovou árii, kterou pro inscenaci složil Jakub Kudláč. Použili jsme v ní slova milostné písně, kterou Frank zpíval Klaudii a jejíž části v inscenaci zazněly do té doby třikrát. Touto písní také Frank slíbil Romy, že ji bude navždy milovat. Slib, který byl příčinou celé tragédie, tak zaznívá naposledy v samém závěru

inscenace. Divák před sebou vidí obraz zkázy a hudba mu připomíná to, co jej vyvolalo. Doléhá na něj tragika osudu, který prožívá jako absurdní, ironický a krutý.

Obraz utrpení hořící ženy, který byl do té doby pouze slovně sugerován, jsme během rockové árie vizualizovali. Herci stojící za průhlednou zadní stěnou domu, byli nasvíceni proti nim na zemi umístěnými světly, jejichž intenzita se zvětšovala a poté zmenšovala, až na konci vystupovaly ze tmy pouze jejich zářící obličeje. Hlas Klaudie v závěru songu nabýval na intenzitě a přecházel v táhlý vysoký tón, který připomínal křik. Nasvícené tváře tak v kombinaci s hudbou vypadaly jako by hořely.

Proti emocionálně nabitě hudbě jsme postavili statický, vizuálně čistý obraz. Dopracovali jsme se k poměrně působivému tvaru, který umožňoval vyvolání emocionální odezvy u diváka, zvolenou estetikou souzněl s tragičností a osudovostí hry a podtrhoval ji. Podařilo se nám tak postupně vygradovat napětí a pocit nevyhnutelnosti.

3.2.4 Monology Tiny

V *Ženě z dřívějšíka* používá Schimmelpfennig epické postupy pouze u postavy Tiny. Kromě jedné situace, v níž vede dialog s Frankem, sestává její part ze samostatných monologů. Monology převážně pojednávají o událostech, které zažila společně s Andym. Tina vypráví o událostech, které již proběhly, ale mluví o nich v přítomném čase – jsou zpřítomňované (jen místy přechází do trpného rodu). Obsahují i části dialogů. Desátý obraz končí slovy: „...A když se pak octneme před Andyho vchodem, on řekne: *Tak ahoj – (Krátká pauza) – miluju tě, ale už se nikdy nevidíme. Jo, říkám já, já vím. Ahoj. Měj se.*“ Narativní části oživují a ozvláštňují celek hry, který jinak sestává z dialogických situací.

Při scénické realizaci monologů lze různou měrou akcentovat jejich zpřítomňování nebo zpětnost vyprávění. Zvyšovat nebo

snižovat odstup vypravěče. Při zkoušení inscenace jsme se nejprve snažili monology zpřítomňovat co nejvíce. Interpretka Tiny hrála výstupy s představou, že to, o čem vypráví, se odehrává právě teď a právě tady. Do vyprávěného se výrazně vciťovala. Tím jsme šli proti odstup, který epizace událostí v určité míře zakládá vždy. Za prvé jsem chtěla postavit její výstupy kontrastně k ostatním situacím hry, neboť jsem předpokládala, že ty budou naopak málo prožívané. Druhý důvod byl následující: Frank se nakonec rozhodne odejít s Romy proto, že je v minulosti pojilo silné citové pouto. Tento intenzivní ještě nezdeformovaný cit jsem chtěla divákovi zprostředkovat skrze lásku Tiny k Andymu. (Divák si minulost Franka s Romy domýšlí podle vztahu Tiny s Andym.) Vedle toho se ve vztahu Tiny a Andyho projevuje jistá mladistvá nespoutanost a lehkovážnost, po níž si Frank stýská a která jej přibližuje rozhodnutí opustit rodinu. (Pevný dlouhodobý vztah poskytuje Frankovi pocit jistoty a bezpečí. Zároveň však závazek a zodpovědnost s ním spojené vnímá jako omezující. Touhu po svobodě a touhu po bezpečí prožívá Frank jako něco ne příliš slučitelného. Jeho manželství s Klaudíí je prostoupeno stereotypem, který jej ubíjí. Přál by si zažít ve svém životě více spontaneity, pocitu lehkosti a nevázanosti. Původně jsem se domnívala, že zbylé situace hry nebudou skýtat dostatek prostoru pro předvedení, ale také prožití těchto skutečností, a proto jsem je chtěla evokovat skrze prožívané a zpřítomňované vyprávění Tiny.

Ostatní situace hry však nakonec byly výrazně emotivní až patetické a bylo naopak třeba vnést do Tininých výstupů podstatně větší odstup. Nově měla herečka míru odstupu během vyprávění měnit. Tato skutečnost však vyplynula až během posledního týdne zkoušení, a proto se nepovedlo zvýšit distanc tak, jak jsme si přály.

Například v monologu, který pojednává o poslední noci s Andym, ironizuje a shazuje film, který shlédli. Mimo jiné tím,

že o části popisující děj filmu, mluví přes kaosped, který její hlas moduje do lacině dramatické podoby. Následuje pasáž, kdy věcně říká, jak jim poté začala být nesnesitelná zima a jak se proto rozhodli jít k ní domů. Pasáž, která popisuje dění v domě rodičů Tiny, říká herečka naopak velmi citlivě a její emoce odpovídaly tomu, jak situaci prožívala tenkrát. Vyprávění o této části započala tím, že si vzala mikrofon a nazpívala trojhlasnou melancholickou a jako by starodávnou melodii, která poté z kaospedu zněla po téměř celou zbývající část monologu. (Úsek vyprávění, ve kterém leží milenci v tichém domě, který jim připomíná hrobku, upomíná na Romea a Julii. Tento odkaz jsme posílili zvolenou melodií.) Na podkresu melancholické hudby zaznívalo Tinino převážně radostné vyprávění. V kombinaci obojího dostávala sdělovaná událost sladkobolný ráz. Následovala pasáž, ve které herečka zaujímala od vyprávěného odstup v tom smyslu, že vše hodnotila zpětně s emocií, která znatelně neodpovídala obsahu textu. Herečka tedy střídala zpřítomňování situací, během kterého byla emocionálně v souladu s vyprávěním, se zpětným hodnocením prožitého a se zcela nezaujatým popisem dění.

Pasáže nezaujatého věcného vyprávění jsme rozšířili o pár vstupů, které nejsou v předloze textu obsaženy. Šlo nám o to posílit pozici, v níž herečka vystupuje jako jakýsi vypravěč stojící nad příběhem hry. Již při vstupu diváků byla Tina na jevišti a broukala si popěvek milostné písně (kterou Frank zpíval Romy). Děj hry se poté spouštěl Tininou replikou scénického rázu, která odpovídala následující herecké akci. Replika zněla: *„Frank stojí u domovních dveří. Jeho žena Klaudie se sprchuje.“* Obdobně například osmý obraz hry byl uveden scénickou poznámkou Tiny, která popisovala právě probíhající dění v domě. Její specifická pozice v rámci inscenace korespondovala s tím, že se kromě závěru hry nacházela po celou dobu inscenace nad pódiem jeviště. Se snahou posílit Tininu vypravěčskou pozici šlo ruku v ruce použití technického prostředku kaospedu a mikrofonu.

3.3 Závěrečné zhodnocení inscenace

Při inscenování bylo třeba zohlednit, že většinovým repertoárem divadla jsou divácky přístupnější předlohy. Bylo třeba počítat s tím, že velká část diváků přichází s očekáváním, že uvidí zábavnou a možná i komediální podívanou. Specifické zaměření divadla se projevilo během zkoušení tím, že herci měli tendenci zdůrazňovat komickou stránku hry, protože se obávali negativních reakcí publika. Tím, jak chtěli, aby situace byly komické, stával se jejich herecký projev někdy vnějškový. Na některých místech nedostatek jejich pravdivosti a vnitřní energie zeslaboval celkové napětí a situace působily nevěrohodně. Přesto se podařilo vytvořit inscenaci s výraznou atmosférou, která do velké míry nesla nejednoznačný, zneklidňující smysl. Ponuré a emocionálně vypjaté dramatické situace dobře kontrastovaly s epickými pasážemi, interpretovanými odlehčeně a s odstupem. Zatímco první rovině dominovala strohost, druhá se nesla v převážně melancholické náladě. Příběh se podařilo sdělit s dostatečnou mnohoznačností a tajemstvím. To nakonec přesvědčilo i publikum, že představení vnímalo většinou pozorně a s porozuměním.

4. ARABSKÁ NOC

Inscenaci hry *Arabská noc* od Rolanda Schimmelpfenniga jsem režírovala v divadle Antonína Dvořáka v Příbrami. Představení dramaturgovala Pavlína Schejbalová, výpravu navrhla Pavla Kamanová, hudbu k inscenaci složil Matyáš Řezníček a k pohybové spolupráci jsme přizvali Blanku Burianovou. Postavu Františky hrála Daniela Šišková, postavu Fatimy Ivana Krmíčková, postavu Lomeiera Vladimír Senič, postavu Kalila Petr Florián a postavu Karpatiho Filip Müller. Premiéra proběhla 15. června 2017.

4.1 Inscenační výklad hry *Arabská*

Arabská noc se stejně jako *Žena z dřívějšíka* zabývá existenciální situací člověka. Poukazuje na zákonitosti, které jsou pro naši existenci určující a které tkví v její samotné podstatě. Spolu s tím hra poukazuje na skutečnosti, které jsou pro náš život neméně určující a které jsou dány povahou naší současné společnosti. Ocitáme se opět ve světě, ve kterém je nevyhnutelné dopouštět se násilí a snášet je od druhých. Nevyhnutelnost a s ní se vynořující myšlenka osudu je zde opět dána radikální nevědomostí postav, jejich odcizeností a jejich postojem k životu. Stěžejním tématem hry je podvědomí a jeho vliv na vědomí člověka.

4.1.1 Téma podvědomí

Hlavním tématem hry je podvědomí člověka. Příběh *Arabské noci* popisuje vnitřní zkušenosti a psychologické stavy člověka. Postavy hry nepříjemné události, traumata, strachy a myšlenky potlačují a vytěsňují. Tyto skutečnosti pak významně ovlivňují jejich vědomé jednání, aniž by si toho postavy byly vědomy.

Tím, že postavy potlačovaly jisté skutečnosti, derou se nyní na porch s o to větší silou. Podobně jako v *Ženě z dřívějšíka* udeří

minulost právě proto a tím silněji, že se postavy před ní snažily utéct.

Podvědomí je v této hře totožné se snem nebo lépe řečeno postavy jsou s ním konfrontovány prostřednictvím Františčina snění. Realistická rovina hry se prolamuje do snové a to v okamžiku, kdy se Františce začíná zdát sen. Ovšem, podobně jako v *Ženě z dřívějšíka*, se snové fantastično ohlašuje již před tímto zlomovým momentem. Obě roviny se natolik spojí, že nakonec přestane být možné rozlišovat mezi tím, co je skutečnost a co sen. To však není podstatné, sen je stejně důležitý jako realita. Splynutí obou rovin je (symbolickým) vyjádřením skutečnosti, že za bdělého stavu je naše vědomé jednání neustále pod vlivem nevědomí.

Hra nás upozorňuje na důležitost našeho vnitřního světa a varuje před jeho přehlížením a podceňováním. Nedostatečný zájem o duši vede také k neschopnosti být sám a zvyšuje pocit osamělosti postav.

Při výkladu hry a její scénické realizaci jsme hledali inspiraci v psychoanalytických výkladech pohádek a mýtů. Čerpali jsme především z výkladů pohádky o Sněhurce a z oidipovského mýtu. (V obou případech jsme našli s *Arabskou nocí* shodné nebo podobné motivy, situační a vztahové modely.)

4.1.2 Odcizenost postav

Postavy jsou vůči svému osudu (údělu člověka) opět v radikální nevědomosti. Žijí v odcizení od sebe samých. To je smyslem (sdělením) kletby, kterou uvalí na Františku šejkova první žena. „*Františka: Zbavena trupu, v prachu, křičí na mě její strašlivá lebka ještě jednou: Budiž prokleta. Měla by ses rozplynout, vypařit, nevzpomeneš si už na nic z toho, čím jsi bývala kdysi. Neštěstí budeš přinášet každému, kdo tě políbí na rty a nikdy už neuvidíš měsíc, dokud se jednou v noci nestaneš tím, čím jsi ve skutečnosti.*” Františka je odsouzena šířit kletbu dál, dokud

nepomine. Františku ve hře postupně políbí všechny tři mužské postavy. Kletba však leží na všech pěti postavách hry. Každá z nich si v sobě nese určité trauma, se kterým není vyrovnaná, nebo strach, který vytěsnila do podvědomí. Dokud je nepozná a nevyrovná se s ním, je odsouzena opakovat stále tytéž chyby. Opravdu naživu budou postavy pouze, pokud se stanou tím, kým jsou ve skutečnosti. Pokud poznají sami sebe. Nebo také jestliže poznají svou existenciální situaci, pravdu o svém nitru a budou žít v souladu se svým osudem.

Pasivita a liknavost

Protože si postavy nejsou vědomy své existenciální situace a jsou odcizeny sami sobě, jejich životy postrádají smysl. Jejich jednání je vyprázdněné. Proto žijí pasivní, jakoby z vnějšku vnucené životy. Absence přesahu se projevuje tím, že svůj život pociťují jako rutinní a nudně stereotypní.

Stereotypní jsou jevy, které postrádají smysl, jevy vyprázdněné. Takové, které se přestaly proměňovat, jejich pohyb se zastavil, ustrnul. Jevy stojící, neměnné, a tedy mrtvé. Především na začátku je hra prostoupena nudou a podivnou ospalostí a malátností. Františka vykonává nezáživnou nenaplnující práci. *„Pracuji jako technická laborantka denně od půl deváté do pěti. Většinu práce za mě obstarají přístroje.“* Každý den přijde unavená z práce domů, lehne si na pohovku, svlékne se a jde se osprchovat. A každou vteřinou se jí uplynulý den vzdaluje čím dál víc, až si pak při západu slunce nemůže vzpomenout ani na to, jak se jmenuje. Celý její den je jednotvárný a po práci utíká do snu. Fatima se každý večer schází se svým přítelem Kalilem a vztah s ním drží v tajnosti. Setkání vždy probíhají podle stejného scénáře. Ve stejný čas mu zavolá, aby jí pak, až se setmí a Františka usne, navštívil. Nikdy o něm Františka nepoví. Tajemství vnáší do jejího života dávku adrenalinu a vzrušení, ne však více smyslu. Jediným možným únikem ze stereotypu je pro ni únik do jiného stereotypu.

Postavy žijí jako by byly zakleté a pohybovaly se v začarovaném kruhu. Cykličnost ve smyslu stále se opakujícího běhu všedních dnů je během této noci zrušena. Vše se tentokrát uděje jinak, ale zároveň ani ve snu se postavy nevymaní z opakování. Například v jedné pasáži hry se opakuje situace, kdy Kalila vždy vláká do bytu cizí žena, a poté ho svede. Nebo například závěrečná scéna Lomeiera s Františkou je modulací situace, kterou zažil Lomeier se svou první ženou.

Touha být někým jiným

Stejně jako ve *Zlatém drakovi* a v *Ženě z dřívějška* je tématem hry touha být někým jiným. Ta opět vychází z odcizenosti postav vůči svému osudu. Františka jde každý den, hned jak přijde domů, spát, protože sen je místem, ve kterém může být někým jiným a žít jiný život. Postavy touží uniknout ze šedivé stereotypní reality svých dnů, postrádají ve svých životech svátečnost a tajemství.

Svoboda má však stejně jako v *Ženě z dřívějška* ambivalentní povahu. Stereotypnost a neautentičnost je také tím, co postavám poskytuje pocit jistoty a bezpečí. Postavy jsou vytrženy ze světa, kde je vše přesně nalajnované, nudné a vyprázdněné, avšak pod kontrolou a vrženy do světa, ve kterém nemají pod kontrolou vůbec nic.

4.1.3 Propojenost a izolovanost postav

Život postav je ve hře úzce propojen, aniž by o tom měly postavy zdání. Stejně jako *Žena z dřívějška* i tato hra upozorňuje na tragickou skutečnost, že spoustu věcí ve svém životě nemůžeme ovlivnit. Připomíná naši závislost na druhých lidech a apeluje na naši zodpovědnost vůči nim. Autor zde opět pracuje s efektem motýlích křídel, kdy malý, zdánlivě nevinný čin vede ke katastrofě. Například Kalilovo rozhodnutí jet výtahem vyústí v jeho smrti. Skutečnosti příběhu na sebe nepůsobí pouze

kauzálně, ale autor zde používá i princip synchronicity. Synchronicita nesleduje vztah příčiny a následku, ale to, jaké věci se dějí zároveň. Označuje v čase a místě výskyt několika shodných věcí nebo lépe několika jevů, které jsou něčím spojeny, ale které jsou vzájemně příčinně nevysvětlitelné. Stanislav Komárek synchronicitu definuje takto: „*Jako synchronicita je označena obecně známá tendence k hromadění jevů, které si žádají společnou interpretaci, v čase nebo prostoru. ... Každé setkání nápadnějších jevů či jejich opakování si v archaickém pojetí žádá interpretace co znamenají*“.¹⁵ Pokud režisér společně s herci momenty kauzální řady nezvýrazní, jejich význam se vyjeví až zpětně. Synchronních jevů si povšimneme i při pouhém poslechu textu.

Hra se prostorovým řešením podobá *Létajícímu dítěti* nebo *Zlatému drakovi*. Odehrává ve vymezeném prostoru a místy na jeho okrajích a střídavě „zoomuje“ do různých jeho částí s tím, že ve všech případech je zde důraz na horizontální rozvrstvení, které má symbolický význam. Prostorově jsou postavy od sebe blízko i daleko zároveň. Jsou spolu, ale zároveň je každá sama, izolovaná od ostatních.

Život postav *Arabské noci* je také odtržen od přírody. Prostor, ve kterém postavy bydlí a kde také tráví většinu svých dnů, je umělý. Je kompletně přetvořen lidmi. Žijí v betonovém městě, které je logické, praktické a vysoce funkční. Výškové domy striktně rovných přísných geometrických tvarů jsou vystaveny z chladného tvrdého betonu. Příroda je zde podivně ztechnizovaná. Voda je tu přítomná pouze ve vodovodním potrubí, skrytá za stěnami. Jediné, co obyvatele spojuje s přírodou, je slunce. Prostor podporuje anonymitu. Jelikož postavy žijí na místě, kde žije spousta dalších osob, je jejich osamělost a izolovanost paradoxní a obzvlášť palčivá. Povaha prostředí souzní s racionalitou a stereotypností. Iracionální, podvědomé je ve hře spojeno s přírodním. Snová rovina se

¹⁵ (Komárek, 2008, str. 36)

ohlašuje vodou, která se začíná chovat podivně.

Karpati si všimne Františky, protože ho upoutá slunce, které se odráží od koupelnového zrcadla. Františčina kletba má pominout, až Františka poprvé uvidí měsíc. (Františka musí poznat svou iracionální nevědomou stránku, musí uvidět měsíc. Pohled na měsíc ji může připomenout, že je součástí celku, který ji přesahuje.)

Jedním z často užívaných principů ve hře je ozvláštnění. Je možné se na věci dívat, ale nevidět je. Běžné věci a události Schimmelpfennig odautomatizovává a dává nám je nahlédnout, jako bychom na ně hleděli poprvé v životě. Přesně tohle dělá Schimmelpfennig s vodou. Postavy vodu vnímají zredukovane, pouze skrze její prospěšnost pro ně jako pro jednotlivce, a především jako něco zcela běžného. Vodu často nedoceňujeme a nevážíme si jí tak, jak bychom měli, neboť si neuvědomujeme svou naprostou závislost na její existenci. Schimmelpfennig nás varuje před ekologickou katastrofou, do níž se svět řítí a již zapříčiňují lidé svým neuváženým jednáním, sobectvím, lhostejností a nevědomostí.

4.2 Scénická ztvárnění hry Arabská noc

Cílem naší práce na inscenaci bylo vytvořit přehledný tvar, který by divákův zážitek obohacoval o asociace, rozvíjející smysl textu. Snažili jsme se najít takové akce, které by byly konkrétní a abstraktní zároveň. Takové, které by vždy odkazovaly ještě někam dál za sebe. Pro inscenační ztvárnění bylo důležité scénografické řešení. Dále byla pro inscenaci velmi zásadní a charakteristická práce s temporytmem a významově se proměňujícími rekvizitami. Proto se v této kapitole zaměřím především na výše zmíněné.

4.2.1 Scénografické řešení

Scénografické řešení může do velké míry určit celkové vyznění inscenace, vyzdvihnout stěžejní témata a vytvořit klíč pro inscenování. Je tomu tak jistě vždy, ale řekla bych, že o něco více v případě textu, který je takto mnohovýznamový, symbolický a náročný simultánností akcí. Chtěli jsme vytvořit symbolický prostor, který by vyjadřoval izolovanost a osamělost postav a zároveň skýtal zajímavé možnosti pro herecké akce.

Scénografické řešení v Moravském divadle.

Inspirací nám bylo scénografické řešení inscenace *Arabská noc* v Moravském divadle v Olomouci z roku 2011. Scénografem inscenace byl Jaromír Vlček, režisérem Martin Glaser a dramaturgem Milan Šotek. Inscenátorům se podařilo vytvořit symbolický, čistý a minimalistický prostor se silným emocionálním nábojem. Scénografie podněcovala divákovu fantazii, vyvolávala řadu asociací a byla určující pro hereckou akci.

Všech pět postav je na začátku inscenace uvězněno v pěti ve vzduchu zavěšených průhledných plexisklových boxech. Postavy jsou od sebe izolovány, každá ve svém těsném akváriu. Kvádry se rozhoupávají, jak se v nich herci pohybují. Na stropě každého z kvádrů je umístěn zdroj světla. Scénografie vyvolává úzkostný pocit izolovanosti a stísněnosti. Ve snových sekvencích se herci dostávají z kvádrů ven. Poté se pohybují po ploše jeviště. Zhruba od poloviny inscenace stříká na scénu voda, která se odráží na stěny prostoru, orámovaného ze tří stran netkanou textílií.

V kritice pro divadelní noviny přirovnává Petr Dvořák moment, kdy herci opouštějí prostor kvádrů, k porodu plodu vyplavenému společně s placentou. Skleněné boxy vykládá takto: „*Boxy představují v Glasrově a Šotkově interpretaci textu racionální 'skořápku' lidského jednání, jež se skládá z mnoha pohybových*

i myšlenkových stereotypů a vnějších masek všednodenního života. Každá postava je tak uzavřena ve vlastním nitru. Tato zdánlivá ochrana vůči okolnímu světu ovšem stěžuje kontakt s ostatními lidmi, s nimiž jsou ve vztahu. Je třeba najít ty správné klíče, aby stěny kvádrů zprůhledněly, a postavy z nich mohly vystoupit. Spouštěčem je otevírání podvědomí, do něhož nelze donekonečna odsouvat vzpomínky na zmarněné části života a rozbité vztahy, na nevyjasněnou identitu, alkoholovou závislost či své vášně."¹⁶

Naše scénografické řešení

Scéna sestává z pěti vedle sebe položených mírně nakloněných praktikáblů. Čtyři boční jsou potažené žlutým linoleem, prostřední pokrývá bílý koberec. (Žlutou jsme zvolili kvůli asociaci s pískem a použití jiné barvy u prostředního praktikáblu, podtrhovalo výjimečné postavení Františky v rámci hry.) Každý z herců je umístěný na jednom z nich a kromě Daniely Šiškové (hrající Františku) a Vladimíra Seniče (interpreta Lomeiera) nikdo svůj vymezený prostor neopustí. (Vladimír Senič však ze svého prostoru vystoupí až na úplném konci inscenace.) Moment kdy interpretka Františky poruší zavedený princip a opustí svůj prostor, se pojí s místem, kolem kterého hra přechází do snové roviny. Když Františka spí, pohybuje se volně po všech praktikáblech.

Nad každým praktikáblem je zavěšené obdélníkové prkno stejného rozměru, polepené zrcadlovou fólií. Na začátku inscenace všechna prkna visí vodorovně nad hlavami herců, zhruba v polovině se sklopí tak, že se spodními hranami dotýkají podlah praktikáblů. Sklápějí se, zatímco všichni herci odříkávají kletbu, kterou proklela šejkova žena Františku. Herci přerušily vyprávění svých příběhů a staticky, čelem do diváků říkají text. Františka během toho rozpůlí na dvě poloviny jablko – jako znak

¹⁶ (Dvořák, 2011)

pro setnutí hlavy šejkovy ženy (kletbu šejkova manželka vyřkne před tím, než ji popraví) a upustí obě poloviny na zem. Chce před kletbou utéct, a tak se rozběhne dozadu, ale sklápějící se strop ji v prostoru uvězní. Na to se sesune k zemi. Poté se herci zase vrátí, jakoby nic, do situací svých příběhů.

Na stropěch jsou umístěné zářivky. Jejich rozsvěcení a zhasínání je vždy významotvorné. Na začátku se rozsvěcejí chvíli před tím, než postava vstoupí do děje (než poprvé promluví). Když se porouchá výtah, všechny zářivky se rozblíkají, a poté zhasnou. Světla se opět rozsvěcejí s tím, jak která postava přechází do snové roviny (například, těsně před tím, než se Lomeier ocitne na poušti). Pomocí světel jsme také spojili část, ve které Lomeier vypráví o seznámení se svou první ženou, s částí, ve které se stejným způsobem setkává s Františkou. Oba obrazy byly nasvíceny světelnými odlesky disko-koule. Hezkého světelného efektu jsme docílili když se stropy sklápěly a zrcadlové fólie odrážely světlo.

4.2.2 Orientace v ději, simultaneita vyprávění

Hra *Arabská noc* v podstatě sestává z pěti zároveň se odehrávajících monologů, které se místy proplétají do dialogů. Tento paralelní způsob vyprávění je náročný jak pro herce, tak pro diváka. Od obou si to žádá velkou míru soustředění. Při zkoušení inscenace nás stálo hodně času už jen to, aby se herci naučili text. Hraní tu vyžaduje jiný způsob nakládání s pozorností než „klasické, realistické texty“. Herec se musí soustředit na svoji roli a zároveň neustále sledovat text svých spoluhráčů, aby stihl včas svoji repliku nebo akci. To je vzhledem k souběžnému vyprávění několika příběhů velmi náročné. Herci se musí neustále vzájemně cítit. V celé hře pracuje Schimmelpfennig s nataženým časem. Herec řekne repliku a během replik ostatních herců musí zůstat v daném pocitu a odpovídajícím napětí. Tělesné vyjádření musí být natolik výrazné, aby i ve chvílích, kdy několik stran nemluví, bylo divákům jasné, co se s postavou

právě děje. Kdykoliv se divák podívá na kteroukoliv z postav, měl by vědět, co zrovna tato postava prožívá a v jaké situaci se nachází. Je nezbytné vystavět inscenaci takovým způsobem, aby se divák v příběhu orientoval a aby mohl vnímat pět paralelních příběhů zároveň jako příběh jediný.

Práce s temporytmem

Schimmelpfennigovy hry jsou velmi melodické. Výrazně v nich pracuje s rytmem, v *Arabské noci* obzvlášť. Při zkoušení této hry jsem si ověřila, jak mocným nástrojem temporytmus může být.

Pomocí tempa jsme zvýrazňovali postavy, jejichž vyprávění bylo v danou chvíli nejdůležitější a místa, která byla zásadní pro všech pět postav. Vyjma částí, kdy všechny postavy jednají stejným způsobem, jsou v každém momentu inscenace některé postavy důležitější než jiné. Je třeba vést divákovu pozornost tak, aby mu neunikly momenty, které jsou pro chápání dalšího vývoje příběhu nezbytné. Vedle změn tempa bylo možné na postavu upozornit také výrazností akce (zvolit vizuálně působivý prostředek) a pomocí aranžmá (například postavením herce do popředí).

Pozornost také přitahovaly akce, které dělalo více herců synchronně, nebo když dva či více herců prováděli akce podobného rázu. Během zkušebního procesu se odkrylo mnoho spojitostí, kterých jsme si během čtení nevšimli a samovolně vznikaly spojitosti nové, v textu neobsažené. Zestejnění nebo připodobnění jednání jedné postavy k další nebylo užitečné pouze v případě, kdy jsme chtěli postavy vyzdvihnout oproti jiným, vždy pomáhalo zpřehlednit sledování příběhu. Takováto místa jsme záměrně vytvářeli a vyhledávali. Součástí mé práce bylo sledovat dění na jevišti a všimnout si vzájemných souvislostí. Ty poté zpřesňovat a fixovat.

Například jsem si v jedné pasáži všimla, že dva herci tělesně jednají podobným způsobem. Jedna postava v tu chvíli

přemýšlela, zda zavolat nebo nezavolat opraváře výtahu, a druhá, ve výtahu uvězněná, řešila, co si v nastalé situaci počít. Jakmile jsme výrazně jejich pohyb uvedli do vzájemného vztahu, bylo pro diváka náhle zřejmé (usledovatelné), že se obě postavy vztahují k výtahu. Divák si mohl uvědomit, že rozhodnutí Lomeiera (zavolat nebo nezavolat opraváře) má vliv na osud Karpatiho, který je v něm uvězněn. Část pasáže vypadala následovně: herci stojí na praktikáblech vedle sebe. Zatímco jeden herec jde nahoru, druhý jde ve stejném tempu současně s ním dolů. Herec dole se zastaví a zamyšleně si podepře hlavu, o chvíli později se druhý herec otočí a udělá velmi podobné gesto, na to herec dole gesto změní. Poté oba popojdou a opět provedou podobné gesto. Vzájemná souhra uvedla postavy do významového vztahu a zpřehlednila dění na jevišti.

Inscenaci si bylo třeba rozdělit na jednotlivé pasáže a rozhodnout se, co je pro danou pasáž stěžejní. Rozdělování bylo nejprve poněkud umělé a nahodilé, ale zhruba v polovině zkoušení se ustálilo a vznikly části, které již měly jasně určené priority.

Přemísťování postav

Jednoznačně méně důležité jsou pasáže, ve kterých se postava pouze odněkud někam přemísťuje. Schází nebo vychází schody, jede na motorce atd. Pro znázornění těchto přesunů jsme volili stereotypní, a proto nerušivé akce. Když Fatima schází po schodech dolů, vyskládává herečka před sebe do řad jablka a při cestě zpět je zase sbírá. Jindy si přehazuje jablko z ruky do ruky a u toho se mírně pohupuje. Kalilova cesta na motorce je ilustrována tím, že protáčí rukou váleček na oblečení. Když stoupá po schodech, přehazuje si z ruky do ruky helmu, podobně jako si v tu samou chvíli hází Fatima s jablkem. Karpati znázorňuje přesun ze svého bytu do bytu v protějším domě tím, že drží z boků na zemi stojící pneumatiku a převaluje ji ze strany

na stranu. Když jde po schodech Lomeier, obchází herec po hraně svého praktikáblu, nebo chodí nahoru a dolů.

4.2.3 Osudovost

Příběh Arabské noci

Před zraky diváka se souběžně odehrává pět samostatných příběhů, které dohromady vypráví příběh jeden. Bylo náročné docílit toho, aby bylo možné vnímat dění na jevišti zároveň jako příběh jediný. V rámci celku jsme určili několik pasáží, během kterých se soustrojí příběhů náhle a viditelně otočilo. Jako by se otáčelo kolo osudu. Určitá událost posouvá dění do další fáze, ze které již nevede cesta zpět. Vznikl tak dojem jakési nevyhnutelnosti. Některé tyto pasáže jsme odvodili z textu – jednalo se o místa významově stěžejní, jiné byly zvoleny více méně náhodně. Inscenace tím získala také větší zábavnost a spád.

Jednotná změna tempa

Ke konci zkušebního procesu jsme celek rozdělili na nové části. Inscenace už byla postavená a bylo nutné ji rytmicky doladit. Šlo o jakousi druhou vrstvu. Rytmus akcí zůstával stejný, ale měnilo se jejich tempo.

Například po rozvleklém, ospalém a pomalém začátku se věci začnou dávat do pohybu, když se Karpati vydá na cestu za Františkou. Herci zrychlují a jsou akcentováni ti, kteří se někam přesouvají. Vyprávění dostává po určitou dobu spád. Herci měli zachovat dynamiku (rytmus) svých akcí, ale pro některé to znamenalo, že vše mají dělat o něco rychleji. Tyto změny byly často pro některé herce umělé, protože zrychlení či zpomalení nevycházelo z jejich příběhu a někdy šly dokonce proti němu. Pomáhali jsme si hudbou. Pod tuto pasáž jsme pustili rytmický veselý podkres. Hudba se pouští chvíli poté, co se Kalil vydá na

cestu za Františkou a skončí, když Karpati dojde k domu, kde Františka bydlí.

Jednotná změna tempa a synchronizace akcí

Nyní uvedu příklad momentu, který byl významově stěžejní pro všechny postavy a který posouval příběh do další fáze. Jde o chvíli, kdy se zastaví výtah, ve kterém jede Kalil. (Jedná se o první podivnou událost této noci, která proběhne jinak, než jsou postavy zvyklé. Dle principu motýlích křídel po ní následuje řada dalších osudových událostí : Kalil nepřijde včas za Fatimou, a proto jej Fatima jde hledat a cestou nechá otevřené dveře od bytu. Díky tomu se Karpati dostane k Františce, políbí ji a propadne se do snu. Běh událostí se touto nevinnou skutečností významně a nezvratitelně mění.) Po Kalilově replice: „Čtvrté patro“, sebou všichni herci cuknou, jako by se s nimi výtah právě zastavil. Pár vteřin zůstanou ve štronzu, do zastavené akce začne hrát hudba. Poté se herci zase naráz rozpohybují, ale vše se odehrává v pomalém tempu. Veškeré dění se ponoří do podivné, tajemné nálady. Herci se nechají unášet hudbou, která tuto náladu nese.

Hudba jako řídicí prvek

Hudba v inscenaci fungovala jako řídicí prvek. Jako jakási vyšší síla, které postavy podléhají. Významově jsme ji spojili s vodou, která v textu představuje síly podvědomí. (Pramen vody, který Lomeier po celou dobu hry hledá, symbolicky nachází i u ženy, která na Františku a potažmo na všechny postavy hry uvalila kletbu.)

Například na úplném začátku inscenace všichni herci tiše naslouchají hudbě, jinak se neděje nic. Po chvíli začne Lomeier pomalu přecházet po své hrací ploše, stále poslouchá a poté začne mluvit. Z textu se dozvídáme, že poslouchá zvuk vody a snaží se zjistit, odkud jej slyší. Do inscenace jsme vložili další

místa, ve kterých herci jen staticky poslouchají hudbu. Například když se Františka sprchuje, po její replice: „*Chladná voda mi stéká po zádech.*“ Všichni herci kromě Františky přeruší své dosavadní akce a zaposlouchají se po dobu několika vteřin do hudby, která v tu chvíli začne hrát.

4.2.4 Práce se symboly, znakovost

Snažili jsme se, aby akce herců vyvolávaly asociace a byly vizuálně zajímavé. Nechtěli jsme činnosti, o kterých se mluví, pouze doslovně ilustrovat, ale dát jim symbolický význam, aby byly význačné a podněcovaly divákovu představivost. Pro každého herce jsme hledali nějaký předmět (nebo více předmětů stejného druhu), se kterým by mohl hrát. Mělo jít o věc, která by něco vypovídala o jeho postavě nebo se k ní alespoň hodila. Některé předměty jsme během zkoušení nahradili jinými, protože se posunul výklad postav. Pro postavu Fatimy jsme zvolili jablka, pro Karpatiho duši od auta, pro Kalila čistící váleček na textil a starou helmu na motorku, pro Františku houpačku, jen Lomeier nakonec s žádným předmětem nehrál, pouze se v jeden moment inscenace ze zavěšeného prkna vysypal do jeho prostoru písek. S jednotlivými rekvizitami herci pracovali po celou dobu inscenace. V jejím průběhu nabývaly předměty různých významů a funkcí.

Jednotlivé předměty jsme volili intuitivně. K Františce nám seděla houpačka. Od začátku hry se postava nachází ve stavu mezi bdělým stavem a snem. Již není zcela v realitě, nestojí nohama na zemi. Od začátku postupně upadá do snu a spolu s tím se do snu propadají i ostatní postavy hry. Ve snu je nejprve malou holčičkou doma u svých rodičů a poté dívkou v kouzelném a tajemném prostředí orientu. Malátnost a dětství se dalo přes houpačku dobře rozehrávat. Například než herečka začne říkat repliky o snu, který se jí zdá, zvedne se z houpačky, na které leží a začne se houpat, trochu jako malé dítě, již s představou,

že se jí zdá sen. Poté si na houpačce stoupne s představou, že je u sebe doma na balkóně, hledí dolů a vypráví.

Karpati hrál s duší od auta. Ta asociovala záchranný kruh. Především v části, kdy s nadějí běží za Františkou, do které se zakoukal. Poté představovala lahev, ve které uvízl a ze které nemůže uniknout. Část, během které se Karpati dostává do lahve, také dobře dokládá, jak náročné bylo hrát po dlouhou dobu jednu jedinou myšlenku za určitého pocitu uprostřed nějakého děje. Karpati políbí Františku. O další dvě repliky (jiných postav) dál říká: „*Něco mě tahá, rve mě to pryč – vši silou – co je to?*“ Následují dvě strany textu, během kterých nepromluví. Poté říká: „*Všude kolem mě je sklo. Stojím v nějaké tekutině. Páchne to alkoholem. Stojím v koňaku.*“ Herec leží na zemi a chodidly nohou se zapírá o vnitřní strany duše. Během němé pasáže provede velmi pomalu kotoul vzad, čímž se dostane do stoje a duši má kolem sebe. Když se postava snaží z lahve dostat, hraje herec například, že je k duši přilepený a snaží se od ní odlepit. Po celou tuto pasáž je otočený zády k divákům, čelem k zrcadlové fólii a skrze ni sleduje jednání Františky a Kalila, které také slovně popisuje. Když na konci stojí Karpati v lahvi na zábradlí balkónu a má strach, že spadne, balancuje herec na okraji duše. Jindy představuje duše Františku, když k ní herec nejprve pomalu přistupuje a poté se jí něžně dotýká. Vzápětí Františka do duše vstoupí. Oba herci jsou však v tu chvíli ponořeni do dvou zcela odlišných představ. Postavy tedy jsou blízko u sebe a zároveň velmi daleko od sebe. Kalil na začátku hry velmi soustředěně, pečlivě a systematicky čistí válečkem podlahu praktikáblu, čímž divákovi o postavě ledacos prozrazuje. V pasáži, kdy se postava zasekne ve výtahu a snaží se jej všemožně otevřít, předvádí herec namáhavě snažení pomocí helmy. Přišlápne ji špičkou nohy a rukou se jí snaží zvednout nebo se do helmy ležící na zemi zapírá, jako by byla uzávěrem, který se snaží povolit. V části, kde je Kalil sváděn

cizími ženami, dotýká se sám sebe válečkem jako by váleček vedl někdo jiný.

Fatimě jsme dali jablka. (S nimi hrála i Františka.) Při konkretizaci a výkladu vztahu Františky s Fatimou jsme se inspirovali pohádkovým vztahem zlé královny a Sněhurky. Starší Fatima žárlí na mladou a krásnou Františku, proto před ní zatajuje svého milence. Na příběh jsme odkazovali například ve chvíli, kdy Fatima chce, aby Františka co nejdříve usnula, aby za ní mohl přijít Kalil. Když se Františka vrátí z koupelny vede s Fatimou následující dialog.

„Fatima: Tak co, bylo to hezké?

Františka: Mhmmmm.

Fatima: Chceš na pohovku?

Františka: Slunce za chvíli zapadne.

Fatima: Ještě trochu koňaku?

Františka: ÁÁÁ.

Fatima: Zívá. Tak co bylo dnes?

Františka: Dnes?

Fatima: Ano, dnes.

Františka: V práci?

Karpati: Slunce teď zapadlo. A já mám pořád ještě v uších ten zvuk – zvuk vody, jako bych ji stále ještě slyšel sprchovat se.

Františka: V jaké práci? Očem to mluvíš?

Fatima: Oči se jí přivírají."

Těsně před tímto dialogem mluví Fatima o Františce a zvedá ze země jablko. Během dialogu jej drží před sebou, jako by ho Františce podávala. S podtextem, že chce Františku uspat, pocitově jako by někoho tlačila před sebou, pak pomalu kráčí dopředu. (Jednu ruku svěšenou podél těla, v napřážené drží jablko. Jde v mírném předklonu.) Zatímco Františka ve stejném tempu naopak couvá dozadu v mírném záklonu, jako by ji někdo

tlačil. V momentě, když se Fatima do jablka zakousne, spadne Františka jedním táhlým pohybem na houpačku. V tu chvíli se veškeré dění na jevišti na pár sekund zastaví a jediná houpačka se pohupuje dopředu a dozadu. Když Fatima jablko upustí na zem, vše se zase rozpohybuje.

Na jiném místě byla jablka významově použita například v části, ve které Fatima zapomíná kdo je a Františka se naopak rozpomíná, kdo je. Z textu se dozvídáme, že Fatima nejprve balí své věci, protože se chystá odejít z bytu, vzápětí ale začne ztrácet paměť. Františka zase stojí před šatníkem, zkouší si jednotlivé kusy oblečení. Zjišťuje, že jí sedí a začne si vzpomínat, kde pracuje a kde se nachází. Obě herečky klečí vedle sebe na zemi. Když si Fatima balí věci odhazuje jablka (jako tyto věci) do prostoru Františky. Během repliky: *„Vyhazuji věci ze skříně: sukně, kalhoty, trička...“* rytmicky s každým jmenovaným kusem oblečení odhodí jedno jablko. Františka je chytá a jak se na ně dívá, vidíme, že je začíná poznávat jako věci, které patří jí. Když si Fatima nemůže vzpomenout kým je, vyjadřuje zoufalství z tohoto stavu tím, že zběsile a překotně přerovnává jablka ležící na zemi. Jedno z jablek následně zvýrazní skutečnost, že obě postavy hovoří o Kalilovi. Fatima říká: *„Myslím při tom na Kalila. Myslím na to, jak mě podvedl s mou spolubydlící.“* Hledí při tom nenávistně na jablko a mačká je. Po replice jablko odhodí, chytne ho Františka a zadívá se na něj. Následuje replika Kalila: *„Sklání se, svíjí se pode mnou.“* Poté Františka, zamyšleně odečítá pohledem z jablka: *„Kdo byl asi ten muž, co tu byl před chvílí.“* (str.25)

Sprchování

Příkladem další akce, kdy pohyb nesl více významů a vyvolával asociace, bylo Františčino sprchování. Poté, co se Františka vysprchuje, usne. Sprchováním jsme proto chtěli vyjádřit, že se Františka již pomalu propadá do snu a zapomíná kým je. Herečiny pohyby byly nejprve (více méně) realistické, byly

odvozeny z pohybů, které člověk dělá, když se sprchuje. Třela si tělo jako by se mydlila, zároveň v tom však bylo určité zalíbení sebou samou. Svě tělo si pečlivě prohlížela. Pohledem kopírovala pohyb svých rukou. Poté se její pohyby čím dál víc začínaly podobat orientálnímu tanci. Nejprve se myla a jen sem tam udělala pár kliček zápěstím. Nakonec všechny pohyby připomínaly ze všeho nejvíce orientální tanec. Ale například, když Kalil říká, že se utře, přehodí přes sebe ručník a vychází ven. Pohyby zároveň připomínaly tyto činnosti, avšak neztratily orientální charakter.

4.2.5 Evokace představy

Inscenace kladla nejen velký nárok na představivost diváka, ale také herce. Když si herci dění, o kterém vypráví, opravdu reálně představovali, mělo vyprávění mnohem větší sílu. Dokázali v tu chvíli vtáhnout do své představy i diváka. Stejnou zkušenost jsem měla i při sledování inscenace *Arabská noc* studentů Akademie umění v Banské Bystrici. Pozornost herců byla nezřídka natolik zaměstnána sledováním textů a prováděním dané akce, že jim již nezbývala kapacita na to, aby si to, co říkají, že vidí, taky aktivně představovali. Obzvláště důležité je to u „magických“ dějů. Ty logicky ztrácejí, pokud herec představu divákovi nedokáže vsugerovat. S tímto akcentem řešil Štěpán Pácl v inscenaci *Zlatý drak* fantaskní moment hry, během kterého Číňan v bolestném deliriu vidí v díře po zubu svou rodinu.¹⁷

¹⁷ V této pasáži vytryskne na povrch jeho špatné svědomí, že nehledá svou ztracenou sestru. Herečka představující Číňana si kleká a s pohledem nahoru, jako by hleděla do své vlastní pusy, citlivě a sugestivně popisuje svou představu a vede rozhovor se členy rodiny. Než začne popisovat, co v díře vidí, čteme z její tváře překvapení nad něčím neobvyklým. Představa se zhmotní ještě dříve, než je slovně popsána, herečka upoutá naši pozornost a prohlubuje ji tím, že si to, o čem mluví, dál aktivně představuje.

4.2.6 Zkušenost s absolventskou inscenací studentů Akademie umění v Bánské Bystrici

Před začátkem zkoušení inscenace jsem vycházela také z osobní divácké zkušenosti absolventské inscenace studentů Akademie umění v Bánské Bystrici. Tu jsem shlédla v roce 2014 na DAMU v rámci festivalu Zlomvaz. Režisérce Petře Kovalčíkové a jejímu tvůrčímu týmu se podařilo vytvořit přehledný tvar. Scénické řešení funkčně orientovalo diváka v tom, kde se postavy nacházejí a co dělají. Inscenace nezahlovovala nedůležitými skutečnostmi, které by odváděly pozornost od mluveného slova, aniž by je nějakým způsobem rozvíjely. Na druhou stranu inscenace divákovi nenabízela impulsy, které by jeho fantazii výraznějším způsobem podněcovaly nebo jeho divácký zážitek obohacovaly o vizuální asociace, které by jej směřovaly blíže ke smyslu symbolů.¹⁸

4.3 Závěrečné zhodnocení inscenace

Inscenace *Arabské noci* se spíše vymykala z repertoáru Divadla Antonína Dvořáka, který většinou obsahuje divácky méně náročné tituly. Soudě dle reakcí, s post-dramatickým textem se někteří diváci setkali poprvé. Očekávání a zkušenost publika jsme se snažili při zkoušení zohlednit. Například dlouhý, bezeslovný začátek měl diváky připravit na jiný typ zážitku. Při některých reprízách však věnovali diváci svou pozornost dění na jevišti až od chvíle, kdy herci začali mluvit. Nicméně většina

¹⁸ Scénografické řešení inscenace bylo jednoduché a znakové. Uprostřed jeviště bylo mírně vyvýšené čtvercové pódium, které bylo rozděleno do několika prostor pomocí bezpečnostní pásky a bílých pruhů namalovaných na zemi. Pohyb postav po domě byl názorně předváděn pohybem postav po čtvercové ploše. (Když například postava jde po schodech, obchází herec prostor po vnitřním okraji hrací plochy.) Herecké akce až na výjimky ilustrovaly říkaný text. Měly znakový pantomimický charakter. Například, když postava v textu vstupovala do bytu, otvíral herec imaginární dveře. Akce však převážně nenesly žádný další význam. Pozornost diváka byla v některých místech směřována pomocí světla, tak byly například zdůrazňovány některé detaily, které odpovídaly textové předloze.

diváků na tento typ vyprávění po prvotním překvapení přistoupila.

Režirovat inscenaci, ve které se neustále odehrává pět paralelních akcí, bylo pro mě výbornou zkušeností. Naučila jsem se lépe pracovat s proměnami temporytmu a více důvěřovat své intuici. Zkoušení vyžadovalo kooperaci intuice a racionálního myšlení. Při komponování tvaru jsem vycházela z racionálně zformulovaných principů, ale při jejich ztvárnění jsem se musela řídit především citem. Vytvořená struktura inscenace měla působit silně emocionálně. Kompozice směřovala k asymetrii, nepravidelnostem, nečekaným opakováním. Z diváckých reakcí soudím, že se nám podařilo vytvořit přehledný tvar, ve kterém se divák dokázal zorientovat a zároveň se nám podařilo obohatit text o řadu dalších asociací a významů. Inscenace s divákem komunikovala především na bázi intuice.

5. IVAN VYRYPAJEV

Ivan Vyrypajev je v současnosti jedním z nejvýznamnějších představitelů ruské dramatiky. Mimo to je divadelním a filmovým režisérem, scénáristou a hercem. Narodil se v roce 1974 v Irkutsku. Vystudoval zde divadelní herectví a jako herec také chvíli pracoval v divadle na Kamčatce. V roce 1998 založil v Irkutsku divadelní studio Prostor hry. Poté se přesunul do Moskvy, kde začal režírovat v nezávislém dokumentárním divadle Teatr. doc. V roce 2005 se stal uměleckým ředitelem studia Praktika.

Bývá řazen mezi představitele hnutí Novaja drama, které se objevilo v polovině 90. let. Jedná se o skupinu dramatiků, kteří píší hry s aktuální problematikou a jsou spojení právě s Teatr. doc, Praktika nebo také CDR a festivalem Ljubimovka. O tomto hnutí mluví Vyrypajev v rozhovoru s Marcelou Magdovou, publikovaném v roce 2011 v Divadelních novinách. Říká o něm: *„V Rusku je to jednoznačně progresivní divadelní směr. Snaží se hledat a nacházet podstatu teatrality. V jeho rámci vznikají i špatná představení, ale podstatné je, že je to proces hledání. Znamená horkou současnost, proces ve stadiu evoluce. Nejen evoluce divadelní, ale i společenské. Mění veškerá paradigmatata. Nejde jen o inovaci textu. Současné texty často nepřinášejí nová, v divadle nevyzkoušená témata. Je v nich zakódován nový způsob komunikace mezi jevištěm a divákem, nový vztah herce a diváka. Je to dialog. Pro mě je to něco jako nanotechnologie.“*¹⁹ Vyrypajevovy hry byly přeloženy do francouzštiny, angličtiny, němčiny, bulharštiny, slovenštiny, polštiny a čestiny. V současnosti píše hry na objednávku, a to především pro německá a polská divadla. V České republice byly uvedeny hry *Červenec*, *Kyslík*, *Iluze*, *Opilí*, *Bytí č. 2.* a *Letní vosy nás štípou už v listopadu.*

¹⁹ (Magdová, 2011)

5.1 Charakteristika her

Stěžejní témata

Hry Ivana Vyrypajeva se zabývají existenciální tematikou. Všechny se točí kolem tématu lásky, smrti a víry. Dalšími zásadními tématy jsou zodpovědnost nebo vina člověka.

Vyrypajev čerpá z různých náboženských filozofií, především z křesťanství, buddhismu a hinduismu. (V současnosti je praktikujícím buddhistou.) Ve svých textech hojně pracuje s biblickými odkazy. Například hra *Kyslík* se skládá z deseti částí, přičemž každá z nich se vztahuje k jednomu z deseti přikázání. Určitým způsobem s ním polemizuje. Bůh v některých hrách dokonce vystupuje. Například postavami hry *Bytí* č. 2 jsou Bůh a Lotova žena.

Univerzální témata jsou ve hrách nahlížena současnou optikou. Hry se dotýkají i ryze aktuálních jevů. Například ve hře *Letní vosy nás štípou už v listopadu* tématu vegetariánství a kolektivní viny v globalizovaném světě. Nebo v *Opilých* otázkou sociální nerovnosti a nespravedlnosti, nebo v *Kyslíku* propastného rozdílu mezi životem ve městě a životem v provincii.

Charakteristické principy

Formálně jsou jeho dramata velmi různorodá. Většinou mají fragmentární strukturu a jsou vyprávěna chronologicky. Stěžejní je pro Vyrypajeva komunikace s divákem. Většina her je založena na úzkém dialogu s divákem, kterého provokují přívalem otázek a tajemstvím zahalených výpovědí.

Bližší kontakt mezi hercem a divákem navazuje například přímým oslovováním diváka hercem. Ve hře *Opilí* oslovuje herec publikum v rámci svého charakteru. (Například postava Marka v monologu na konci první situace hry.) Ve hře *Iluze* je přímá komunikace s divákem dána použitím epických postupů. Příběh o dvou manželských párech je divákovi zprostředkován skrze vyprávění čtyř herců v rolích vypravěčů. Hra začíná takto:

„PRVNÍ ŽENA: Prožili spolu padesát dva let. Padesát dva let! Stále spolu. Byl to skutečně naplněný život. Plnohodnotný život! Nádherná láska. Ona se jmenovala Sandra a on Denni. Když bylo Dennimu osmdesát dva let, vážně onemocněl, ulehl do postele a už z ní nevstal.“ Zvolený způsob sdělování sblížuje diváka s vypravěčem a zároveň ho staví do odstupu od vyprávěného příběhu. Odstup je také dán pro vztah herec – postava. Promluvy vypravěčů obsahují řadu scénických poznámek. Další hrou, která je napsána narativně, je například *Kyslík*. Dva vypravěči: On a Ona vypráví příběh o Sašovi a Saše. S odstupem také Vyrypajev pracuje v drsném monodramatu *Červenec*. Zde klade požadavek, aby hlavní postavu surového maniaka hrála žena. Ve hře *Bytí č. 2* je zase vztah diváka k příběhu ovlivněn mystifikací. V autorově úvodním slovu, kterým hra začíná, se dozvídáme, že autorkou hry je Antonie Velikánová, pacientka psychiatrické léčebny. Ta údajně poslala hru Vyrypajevovi, který ji mírně upravil a doplnil o několik svých pasáží. Text hry obsahuje také dopisy, které Antonie Velikánová poslala Vyrypajevovi. Mystifikace vytváří dojem jisté autenticity a dokumentárnosti a zároveň zakládá odstup diváka.

Společným rysem her je výrazná muzikálnost řeči. Jazyk postav je přirozený a nespisovný, což vytváří zdání spontaneity; máme pocit jako by se slova rodila v ústech postav teď a tady. Postava mluví obvykle v dlouhých souvětích. V rámci své promluvy se někdy opraví či zpřesní obsah řečeného. Velmi často také v rámci repliky některé věty nebo části vět opakuje (s malou obměňnou nebo stejně). Opakování činí řeč přirozenější a rytmitizuje ji. Melodičnost hry *Bytí č. 2* je posílena rytmitizovanými popěvkami proroka Ivana, které mají být zpívány za doprovodu harmoniky. Výrazně muzikální je i hra *Kyslík*. Ta je jako hudební skladba rozdělena do slok a refrénů, které se opakují. Styl jakým je text napsán, připomíná rapovou skladbu.

6. OPILÍ

Absolventskou inscenaci hry Ivana Vyrypajeva *Opilí* jsem nazkoušela se svým hereckým ročníkem na DAMU. Premiéra představení proběhla 20. listopadu 2015 v divadle Disk. Dramaturgem inscenace byl David Košťák, scénografkou Vysylyna Kharchevka, autorem hudby Ventolin a k pohybové spolupráci jsme přizvali Blanku Burianovou. Herecké obsazení bylo následující: Max/ Matyáš Řezníček, Marta/ Eliška Jansová, Laura/ Eva Hacurová, Magda/ Veronika Lapková, Lawrence/ Adam Ernest, Karl/ Ihor Krotovich, Linda/ Elizaveta Shvachko, Gustav/ Matěj Vejdělek, Lora/ Tereza Terberová, Max/ Vít Roleček, Gabriel/ Jáchym Kučera, Mathias/ Michal Lurie, Rudolf/ Viktor Javořík, Róza/ Anna Kratochvílová.

6.1 Inscenační výklad a scénické ztvárnění hry *Opilí*

Ivan Vyrypajev se ve hře *Opilí* zabývá existenciální otázkou po smyslu života. U Vyrypajeva má tato otázka výrazně duchovní rozměr. Ve hře je silně přítomná myšlenka Boha. Vyrypajevova metoda výstavby dialogů staví na konfrontaci různých postojů postav. Ve hře najdeme paletu názorů. Přesto však ze hry poměrně jednoznačně vysvítá autorův postoj, ten je v promluvách postav zastoupen nejhojněji a hlavně nejvýrazněji. Tak jako v *Iluzích* i zde je odpovědí na otázku po smyslu života nepochybně láska.

Postavy touží po lásce, ale jejich vztahy jsou ochromené sobectvím a jejich ochablou schopností milovat. Koncepti inscenace jsme opřeli o myšlenky sociologa Zigmunta Baumana. Tekutost vztahů, o které mluví, zasahuje v největší míře mladší generaci. Hru *Opilí* jsme pojali jako výpověď této generace. Sociolog nazývá současnou dobu dobou tekuté modernity. Pravidla, normy, vazby se v ní rozpouštějí. Společnost je proměnlivá, silně individualizovaná a konzumní. Tekuté vztahy jsou křehčí, krátkodobější a povrchnější. Dnešního člověka podle

Baumana charakterizuje nevázanost. Trvalé závazky bez otevřených zadních vrátek jsou vnímány jako ohrožení. Podle Baumana jsou dvě základní lidské potřeby: svoboda a bezpečí. Obtíž podle něj spočívá v tom, že obojí stojí ve vzájemném protikladu. Vztahy vnímáme ambivalentně jako něco, co nám poskytuje bezpečí, ale zároveň omezuje naši svobodu. Svoboda je chápána jako možnost volby, možnost vyvázat se v případě potřeby z mezilidských vztahů, které jsou v rámci vlastního rozhodování považovány za toxické.

Postavy hry Ivana Vyrapajeva *Opilí* jsou vytrženy z kontextu svého života, jejich jednání je nespojité a nesouvislé. Tento stav je způsoben opilostí. V inscenaci jsme opilost pojali jako metaforu pro současnou společnost nebo přesněji řečeno pro některé její příznačné projevy. Nekonzistentnost jednání je dána hodnotovou neukotveností postav. Stejně tak za nezávazností a nezodpovědností leží absence smyslu. Lawrence se například líbá s Magdou před očima své novomanželky Laury. O něco později potká Magda Maxe, který se má ženit druhý den, a vzápětí si oba vyznávají lásku. Postavy se rozhodují podle nastalých okolností, téměř bez zřetele na dění minulé nebo budoucí.

6.1.1 Volání po Bohu

Tázání po smyslu je zde voláním po Bohu. Otázkou bylo, jak toto volání ztvárnit. Myšlenka Boha se v zde objevuje v různých podobách. Boha postavy popisují různě, s rozdílným pojetím vztahu transcendentního k imanentnímu. Můžeme zde najít dvojí křesťanské pojetí Boha, jak jej popisuje Arthur Lovejoy ve své knize *Velký řetěz bytí*. „*Bůh cílem cesty vzhůru, toho vzestupu, ve kterém konečná duše, odvracejíc se od všech stvořených věcí, se vracela k neměnné Dokonalosti, v které jediné mohla nelézt spočinutí.*“²⁰ Kdy ona dokonalost je

²⁰ (Chalupecký, 2005, str. 142)

definovaná v kontrastu ke stvořenému světu. Druhý Bůh je „pramenem a utvářející silou toho sestupování, v němž bytí plyne všemi stupni možného až k nejnižšímu.“²¹ Ve hře převládá druhé pojetí, které se také objevuje v *Iluzích*. Můžeme to možná přičítat vlivu prostředí, ze kterého Vyrypajev pochází a v němž je dominantním náboženstvím pravoslaví. Podle J. Chalupického stojí východní křesťanství na rozdíl od náboženství katolické církve více na paradoxní soubytnosti božského a tělesného. Je v něm výraznější pojetí dobra, jako něčeho, co si libuje v rozmanitosti a projevuje se emanací Mnohého z Jednoho.

Vyrypajev nás nechává nahlédnout do nitra postav. Postavy samy sebe definují skrze své názory a postoje. Často se staví do pozice majitelů pravdy a své velkohubé názory vnucují kde komu na potkání. Téměř všechny postavy hry chtějí žít lépe, než žijí. Myšlenky, které vyslovují, nemají vnitřně osvojené, spíše vypovídají o tom, čemu by chtěli věřit. Mnohem spíš, než že by v Boha věřili, si v něj přejí věřit. Propadají malomyslnosti a zoufalství. Balancují na křehké hranici mezi vírou a skepsí. Touhu po Bohu a smyslu jsme sdělili jak s určitým falešným patosem a ironií (a usvědčovali tak postavy ze sebeklamu a ješitnosti), tak ve vážné poloze (čímž se zdůraznila opravdovost jejich touhy, křehkost, tápání a opuštěnost postav).²²

²¹ (Chalupecký, 2005, str. 142)

²² Volání po Bohu jsme v inscenaci ztvárnili také nonverbálně ve třech pasážích, kdy se na scéně nedělo nic jiného než, že postavy seděly na zemi a mlčky hleděly do nebe. Podobným obrazem také inscenace vrcholila. V přední části jeviště na zemi leží zneužitá Róza a Mark od ní s rozpřaženými rukama jako pseudo-Ježíš odchází pryč. Když se zastaví v zadní části jeviště čelem ke zdi, Róza se pomalu zvedne a zahledí se směrem k nebi. Na hudbu poté z obou stran jeviště postupně přicházejí všechny postavy hry a vždy se po určité chvíli zastaví, jako by něco zahlédly nahoře na nebi.

6.1.2 Opilost

Význam a funkce opilosti

Díky opilosti je dění v situacích zhuštěné a zveličené. Opilost Vyrypajev používá také proto, že zjitřuje emoce a posiluje „sebevědomí“. Postavám opilost rozvazuje jazyk, přiznávají se druhým ke svým hříchům a obecně říkají to, co by se za jiných okolností říct neodvážili. Díky opilosti také mluví o Bohu. Opilí proroci odkazují na v Rusku velmi silnou tradici jurodivých, svatých bláznů, kteří bez ohledů na konvence společenské slušnosti spílají prohnilemu světu. Díky opilosti se kadence zanícených proslovů postav často dostává až do extatickosti. I v tom můžeme vidět vliv ruské pravoslavné tradice.

V naší inscenační koncepci jsme opilost pojali jako metaforu současné společnosti. Chtěli jsme vytvořit inscenaci jako obraz opilého světa, ve kterém jednání postrádá sjednocující smysl, je nesouvislé, zkratkovité a nezodpovědné. Již od přípravné fáze inscenace jsme si uvědomovali, že klíčový a dost možná nejtěžší úkol, který před námi stojí, je vyřešit, jakým způsobem opilost ztvárníme a docílit toho, aby poukazovala k existenciálnímu rozměru hry. Chtěli jsme, aby metaforický význam opilosti byl po celý průběh inscenace přítomen na jevišti, aby byl nesen a rozvíjen samotným pohybem.

Vnější projevy opilství jsme chtěli ponechat na místech, kdy je postava opilá ještě nějakou myšlenkou, ideou nebo pocitem; případně tam, kde by opilost nesla ještě další význam. Stylizace měla být vždy výsledkem kombinace pohybových prostředků opilosti alkoholem s pohyby vyjadřujícími emocionální prožitky postavy nebo s pohyby asociujícími dětství. Stav opilosti má vnitřní spojitost s obdobím raného dětství. Postavy hry nepřijímají zodpovědnost za druhé, a to dokonce ani za své blízké. Opilost je přivádí do paradoxního stavu, ve kterém na jednu stranu nabývají vysokého sebevědomí a získávají pocit

nebývalé jistoty, ale na druhou stranu je alkohol činí bezbrannými a fyzicky závislími na pomoci druhých. Ona bezmocnost a závislost je právě velmi podobná bezmocnosti a závislosti malého dítěte, které se teprve učí chodit a bez opory a pomoci není téměř schopno pohybu. Vědomí závislosti na druhých lidech je klíčovým poznáním lidské zkušenosti, ovlivňujícím postoj k ostatním lidem a k životu celkově, který hra výrazně tematizuje. Připodobněním fyzického stavu opilce k dítěti jsme chtěli upozornit na nevyhnutelnost této závislosti.

Po celou dobu inscenace měla být opilost zachována pouze v myšlení a jednání herců. Ve výsledku jsme se však samoučelnému hraní opilosti nevyhnuli. Hercům opilost pomáhala vyrovnat se s přehnaností situací. Ta je dána právě tím, že postavy myslí a jednají jako by byly opilé. Často velmi impulzivně a zkratkovitě. Při hledání motivací pro konkrétní jednání nebylo nikdy pochopitelně možné spokojit se s tím, že je postava opilá, ale bylo třeba najít hlubší motivaci. Zároveň však bylo třeba mít opilost stále na mysli, protože když bychom si ji zcela odmysleli, jevílo by se nám jednání postav jako nepravděpodobné a přehnané. Nevěrohodně a uměle se však některé situace jevíly i z pohledu diváka. Proto herci hráli opilost (malátností pohybů či neartikulovaností řeči) nakonec na více místech inscenace, někdy i tam, kde byla samoučelná. V největší míře byla opilecká stylizace použita na začátku představení, aby divák porozuměl inscenačnímu klíči. Některé pasáže však ukázaly, že pokud je situace vystavěna tak, že konkrétní rozhodnutí postavy postupně vzniká a jednání je vnitřně naplněné, není vnějškové hraní opilosti nutné a stává se nadbytečné.

Hledání pohybového vyjádření opilosti

Hrát opilého je velmi obtížné, a to obzvlášť pro mladé herce, kteří s tím nemají téměř žádné zkušenosti. Věděli jsme, že vymyslet adekvátní, zajímavou formu, která ponese význam,

a technicky ji zvládnout, vyžaduje mnoho trpělivosti a času. Zkušební proces jsme proto zahájili pohybovými zkouškami. Přibližně čtyři odpoledne jsme s Blankou Burianovou věnovali cvičením, která měla herce naučit pohybové základy potřebné k hraní opilosti a další pohybové prvky, jež jsme chtěli během zkoušení dále rozvíjet. Šlo nám především o to zlepšit schopnost herců (propojit a zpevnit tělo, pracovat s jeho těžištěm) a celkově zvýšit jejich citlivost.

Trénovali jsme různé podoby opilecké chůze, při které je pohyb těla po prostoru vždy veden od nohou. Ztráta rovnováhy je pak způsobená postupným přenesením těžiště těla. Hlídali jsme, aby herci pohyb kontrolovali a uměle nevytvářeli, aby vznikal postupně vždy od jednoho konkrétního impulsu. K tomuto účelu jsme zařadili i některá cvičení, která herci již znali z hodin jevištního pohybu. Například cvičení, při kterém herec hraje, že do určitého místa jeho těla strká imaginární partner, nebo že je jím vláčen po prostoru. Dále jsme trénovali etudu usínání opilého. Při ní musí herec správným způsobem postupně povolovat jednotlivé části těla (hlavu / ruku / hlavu a poté trup atd). Další cvičení se zaměřovala na opilecké pády (pád způsobený ztrátou rovnováhy při chůzi: zakopnutím, zamotáním nohou; pád vzniklý ztrátou rovnováhy při pohybu ruky: natažením (pohozením) ruky, vyjadřujícím nechápání či rezignaci atd).

Další část tréninku si kladla za cíl naučit herce pohybovat se jako děti. Tento druh stylizace (kdy jsou opilecké pohyby kombinovány s dětskými) jsme chtěli původně použít minimálně na čtyřech místech inscenace. Při zkoušení se nám však zdálo, že situacím spíše škodí. Pravděpodobně jsme nevybrali příliš vhodná místa nebo jim situaci nedokázali vhodně přizpůsobit. Především jsme však nebyli schopni dovést herce k tomu, aby jen malou změnou pohybového projevu z opilecké chůze a pádů vytvořili asociaci na pohyb dítěte. Pohyb působil ve výsledku namáhavě, toporně a secvičeně.

K tomu, aby divák o opilosti v inscenaci přemýšlel jako o metafoře, jsme se snažili napomoci už řešením prvního obrazu. Opilost zde měla být vyjádřením opojení postav íránským filmem. Diváci se filmem „opíjeli“.

Obraz vypadal následovně: Do potměšitého sálu nastoupí herci a sednou si zády k divákům a čelem k projekčnímu plátnu, které zakrývá celou zadní stěnu jeviště. Když se usadí a zahledí na plátno, začne běžet film a hudba. Jejich těla se pomalu napřimují, vidíme, že je dění na plátně zajímá a že ho sledují se zaujetím. Postupně se na hudbu po skupinkách zvedají. Vždy na konkrétní dobu se vymrští několik postav. Poté se houpou ze strany na stranu, nejprve na osm dob a poté na čtyři. Z naklánění se pohyb dále rozvíjí do chůze s náklonem doprava a poté doleva, opět se tempo zrychlí. Nakonec zůstanou všichni na pár dob naklonění na pravou stranu s jednou nohou visící ve vzduchu. Když hudba skončí, opile se rozcházejí a mizí na různých místech v černých výkrytech.

6.1.3 Motiv íránského filmu

Dominance konzumního přístupu k životu a hodnotová zmatenost přispěla k zvyšující se poptávce po duchovních učeních. Obzvláště velký zájem je o ty, která tvrdí, že vycházejí ze starých filozofických učení, ale ve skutečnosti předkládají jen jakýsi jejich vyprázdněný, stokrát přežvýkaný zmetek. Lákavé jsou svými instantními návody na život. Způsob nakládání s íránským filmem je reflexí tohoto jevu.

Hru začíná a končí situace s Markem. Mark jako ředitel filmového festivalu přiváží do města íránský film, jehož „poselství“ se šíří celou hrou. Mark jeho úryvky cituje Martě, Laura Magdě, Róza Maxovi a jeho přátelům atd. Věty, kterým postavy plně nerozumějí, jsou pro ně záchytným lanem a živí jejich hlad po něčem opravdovém. Postavy si z filmu berou jen to, co se jim hodí. V textu hry zná divák pouze citace vytržené z kontextu,

které postavy vztahují ke své konkrétní životní situaci a hledají v nich oporu a řešení svých problémů. Například Mark, umírající na rakovinu, Martě stále opakuje „*Smrt není, překrásná Gulbchar*“. Nebo Laura, která se cítí vinna za to, že kamarádce přebrala muže, cituje Magdě pasáže o odpuštění. Ta se dojíká nad jejich zněním, ale obsah je pro ni podružný. Róza je ochotná se chytit téměř čehokoli, co jen zavání nějakým přesahem a smyslem.

V souladu s výkladem jsme u postavy Magdy a Rózy akcentovali povrchní opojení nad úryvky. Film jsme konkretizovali gesty, která citace doprovázela. Kamarádky ve druhé situaci a Mark s Rózou v poslední používají velká patetická a laciná gesta, jež obsah vět shazují.

Nejzřetelněji jsme film charakterizovali v prvním obraze. Inscenace začínala hromadným obrazem, ve kterém postavy film sledují. Použili jsme epické a kýčovitě záběry z traileru k velkofilmu Majidi Majidiho „*Muhammed: The Messenger of God*“. Lacinost vizuálu jsme podpořili „zaloopováním“ některých sekvencí.

Motiv íránského filmu souvisí s principem, který je obsažen v textu hry a který jsme také akcentovali v inscenaci. Jedná se o vzájemné proplétání příběhových linek a vzájemné ovlivňování postav. Každá z postav vystupuje v jedné situaci první poloviny hry a v jedné situaci druhé poloviny. To, co zažije v první, se zákonitě projeví v druhé. Postavy tento vliv nedohlížejí, ani nemohou, ale divák ano. Propojenost se váže k tématu zodpovědnosti. Inscenace přináší uvědomění, že naše činy mají nepředvídatelné a nekontrolovatelné důsledky. Každé setkání je svým způsobem osudové a záleží na tom, jak moc jsou mu postavy otevřené a jakou mají odpovědnost vůči druhým.

6.1.4 Síla výpovědi

Disková inscenace byla založená na hercích. Což nevyplývalo pouze z povahy absolventského představení, ve kterém by herci měli mít dostatek prostoru „se předvést“. Důvod vycházel ze samotné povahy věcí, o kterých hra vypovídá v závislosti na způsobu, jakým jsou v textu zpracovány. Hra se zabývá člověkem, ptá se po jeho podstatě. Tu Vyrypajev vidí ve schopnosti milovat. Postavy hry se často chovají neempaticky a sobecky, ve hře jsou však také momenty, kdy mezi nimi dochází k citovému bytí možná jen zdánlivému srozumění. Osamocenosť postav se rozpustí v pocitu sounáležitosti. Tyto momenty nesou smysl hry. Při scénické realizaci jsou závislé na tom, do jaké míry se podaří naplnit situaci vnitřní energií. Do jaké míry jsou na sebe herci napojeni a vzniká-li mezi nimi živá emoce.

Marcela Magdová pokládá Vyrypajevovi v rozhovoru pro Divadelní noviny otázku, co si myslí o názoru, že je pro jeho divadlo důležité, aby se s divákem v sále cosi odehrálo, tady a teď. Vyrypajev na otázku odpovídá: *„Myslím, že být tady a teď je důležité pro každého dramatika. Mnohdy se to nedaří, je to velmi složité. Divadlo není koncept, který by se dal naplňovat. Člověk nemůže přijít a racionálně si objasnit, jaké vztahy mají jednající postavy, jaké je hlavní téma, a podle toho napsat hru. Dramatik předává a divák přijímá pocitovou stránku a zkušenost. Rozhodující je, co se děje s ním, ne co se děje na jevišti. To vše se odehrává mimo jakýkoli koncept. Hlavní je tedy vnitřní energie, emoce, které jsou v textu a které přenáší režisér a herci na jeviště. Divák tak skrze text získává intelektuální zkušenost a zároveň skrze dění na jevišti emoční energii. Například se sejdu s kamarádem, budeme si povídat o jablkách a banánech (ukazuje na stůl) a bude nám dobře. Mezi námi se něco odehraje a může nás to ovlivnit na dlouho. Podruhé se sejdem a budeme rozprávět o Bohu. Ale bez vnitřní emoce, bez*

oné prvotní energie. A nic nepocítíme. Vznikne zbytečný rozhovor. Není důležité, o čem mluvíš, ale jak."²³

Na přenosu emoční energie z herce na diváky stojí divadlo hrané herci ze své podstaty. Ale zdá se mi, že u hry *Opilí* je na něj navázaný smysl hry a nelze jej suplovat jiným způsobem. Příkladem takového místa je závěrečná část čtvrté scény. Prostitutka Róza cituje nábožensky laděné útržky z íránského filmu. Nejprve je její počínání předmětem posměchu. O kus dál začne opilý Gabriel prohlašovat, že je třeba uslyšet šeptání boha. Pro diváka není jasné, zda si tropí žerty a nebo to myslí vážně. Balancuje se mezi obojím. Poté se ke Gabrielovi postupně začnou přidávat další postavy hry, tentokrát již s co největší pravdivostí, upřímností. Postavy jsou čím dál zapálenější a situace graduje do nadšeného až extatického vykřikování všech přítomných. Rozjařenou nadšenost přeruší Gabriel. Utne probíhající mumraj a svolá postavy k sobě. Vyzve je, aby společně naslouchali šeptání boha. Herci si stoupnou vedle sebe, poté se chytí za ruce a vytvoří kruh, po chvíli se začnou všichni objímat a postupně smát. Smích narůstá, až náhle ustane. Po chvíli začne Róza plakat a vzápětí se k ní přidají ostatní. S pláčem se v objetí sesunou k zemi. Když se hercům podařilo být na sebe napojení, byla to jedna z nejsilnějších scén z celé inscenace. Sociální rozdíly mezi postavami se rozplynuly v jakémsi hlubším prožitku společného lidství. Když se to nepodařilo, vyznívala situace uměle, nevěrohodně a jako bychom chtěli spojení postav shodit.

²³ <http://www.divadelni-noviny.cz/ivan-vyrypajev-nejsem-reinkarnace-cechova%E2%80%A6>

6.2 Závěrečné zhodnocení inscenace

Inscenace byla diváky dobře přijata. Některým divákům vadila velká míra vulgarit, která je v textu hry obsažená. Během prvních repríz nás pozitivně překvapilo, že situace vyznívají humorněji, než jsme předpokládali. Komika je v představení důležitá, nejen kvůli zábavnosti. Postavy mají působit vážně a jindy směšně, případně se obojí má prolínat. Skutečnost, že diváci reagovali smíchem, můžeme snad přičítat tomu, že se nám místy podařilo vytvořit přehnané absurdní situace, které odhalovaly nesoulad mezi tím, co postavy říkají a jak jednají.

Síla výpovědi stála ve velké míře na dobře zvládnutých monolozích herců. Ti byli schopni s velkým hereckým nasazením a energií předat divákům obsah textu a provokovat je k zamyšlení. Mezi obzvlášť zdařilé patřil monolog Lawrence na konci osmého obrazu. Adamovi Ernestovi se podařilo balancovat mezi vážností a směšností postavy. Působil pravdivě a autenticky. Myšlenky říkal s velkým osobním zaujetím a dal jim závažnost a apelativnost. Zároveň však stříhem dokázal postavu ukázat v její směšnosti.

Vyznění inscenace a síla její výpovědi byly závislé na míře, se kterou se hercům dařilo vnést do situací pravdivost a být na sebe vzájemně napojení. Z tohoto hlediska bylo velmi poučné sledování jednotlivých repríz, na kterých jsem viděla, jak se s ohledem na to, s jakou energií herci hrají a jak se vzájemně cítí, proměňuje působivost i smysl situací.

Velkou výzvou bylo najít výrazové prostředky pro ztvárnění opilosti. Naše představy se podařilo realizovat jen do určité míry. Mnohé se ukázalo jako nereálné vzhledem k našim zkušenostem a schopnostem. Nicméně to bylo velmi poučné; osobně jsem si korigovala svou představu o tom, co se dá nebo nedá během zkušebního procesu zvládnout a napříště jsem se snažila více zohlednit okolnosti zkoušení.

7. LETNÍ VOSY NÁS ŠTÍPOU UŽ V LISTOPADU

Na inscenaci v Jihočeském divadle v Českých Budějovicích jsem stejně jako na inscenaci *Opilí* spolupracovala s dramaturgem Davidem Košťákem. Autorem výpravy byl Petr Vítek, hudbu k představení složil Matyáš Řezníček. Premiéra představení proběhla 9.2.2018.

7.1 Inscenační výklad hry Letní vosy nás štípou už i v listopadu

V inscenační koncepci jsme s Davidem Košťákem do středu zájmu opět postavili existenciální situaci člověka, jeho prožitek absurdity bytí. Hru lze asi nejpřesněji žánrově označit jako absurdní komedii, která o existenciálních tématech sice pojednává, ale spíše nepřímou. Zdálo se nám, že text hry nejde dostatečně do hloubky a je třeba přistoupit k výraznější úpravě. Hru jsme doplnili o části, které měly přispět k nonsensovým prvkům hry a podtrhnout její existenciální rozměr. Inscenaci jsme vystavěli na dvou paralelních příběhových rovinách.

Příběh hry je následující: Na začátku se Robert snaží zjistit, s kým strávila jeho žena Sára minulé pondělí. Sára mu tvrdí, že ji navštívil jeho bratr Markus. Jenže jejich přítel Donald říká, že Markus byl to pondělí u něj. Až do samého závěru hry se postavy snaží zjistit, jaké je pravda. Konflikt mezi nimi se čím dál víc vyostřuje. Sára a Donald seženou pro své tvrzení důkazy. Sářinu verzi potvrzuje Markus, Donaldovu zase jeho žena a jejich sousedka. Způsoby, jakými se snaží své tvrzení dokázat, jsou čím dál podlejší a absurdnější. Jsou demagogičtí, vzájemně se očerňují nebo se snaží druhého zdiskreditovat tím, že ho prohlásí za blázna. Robert se chvílemi přiklání na stranu Sáry, jindy zas na stranu Donalda, až nakonec vůbec neví, komu by měl věřit. Chvílemi se zdá, že to neví dokonce ani Sára s Robertem. Stále absurdnější argumentace je korunována v závěru hry, když se

všichni tři shodnou, že za jejich problémy může to, že už tři dny nepřetržitě prší. Zdá se to být jediný možný způsob, jak se nezbláznit a jak ještě k tomu zůstat přáteli.

Každý ví, jak může být frustrující, když se marně snaží zjistit pravdu, ale není to možné. Stává se nám to v životě běžně. Jako lidé však stojíme před nevědomostí mnohem nesnesitelnější a zásadnější. Nevíme proč a k čemu jsme na světě, a přitom bychom to vědět chtěli a zdá se, že i potřebovali. Protože bytostně toužíme po smyslu a neznáme jej, pocítujeme svou existenci jako absurdní a bezvýhodnou. Na obranu před existenciální úzkostí stavíme kolem sebe hradbu z falešných jistot a pravd. Přesně to dělají postavy hry. Kvůli své hluboké nejistotě nemohou připustit, aby se jediné „jistoty“ jejich života rozpadly. Aby tato skutečnost vyšla najevo, dovádí Vyrypajev spor postav do absurdních rozměrů.

Hru opět můžeme číst také jako kritickou reflexi současné společnosti, ve které došlo k rozpuštění hodnot. Divák nejprve předpokládá, že lže Sára, protože se snaží zakrýt svou nevěru a tím zachránit své manželství s Robertem. Jenže od momentu, kdy Sára prohlásí, že Markus byl u ní, protože se milují, je zřejmé, že postavám jde jen o to, aby dokázaly svou pravdu. Jsou ochotny kvůli tomu obětovat cokoliv. Jejich vzájemné vztahy se ke konci hry zdají být nenávratně zničené. Jediná jistota, která Sáře a Robertovi potom zbývá, je ta, že ví, kde byl Markus to pondělí.

Vyrypajev opět sděluje, co si postavy myslí. Je pro ně důležité mít nějakou svoji jednoznačnou pravdu o světě a skrze druhé se o ní ujišťovat. Disponovat jasně formulovanými názory, které je chrání a které používají jako zbraň. Sledujeme argumentační spor různých světónázorů. Urputná snaha přesvědčit o své pravdě druhé je v jádru snahou přesvědčit o ní sám sebe. Za falešnou jistotou číhá odzbrojující nejistota. Sebevědomě prohlášená přesvědčení postav jsou v přímém kontrastu s jejich jednáním.

Sára proklamuje svoji víru v Boha a lásku jako největší hodnotu. Poučuje Donalda, že všichni jsme zodpovědní za věci, které se dějí v jiných částech světa, a musíme svou zodpovědnost přijmout. Říká mu, že věří, že Bůh všechny spasí. Z těchto názorů však nevyvozuje žádnou morální závaznost, naopak své myšlení ohýbá tak, aby jím ospravedlnila své sobecké a amorální jednání a aby si ulevila od špatného svědomí. To, že lže svému muži a podvádí ho, není podle ní hříchem, ale láskou, protože se s tím druhým mužem milují. Donald trpí světabolem, všechno jej unavuje. Sáře se vysmívá, že věří v Boha. Člověk je podle něj odsouzený k utrpení a nic proti tomu nemůže dělat. Svůj postoj ke světu nejpřesněji pojmenovává ve svém metaforickém vyprávění o jelenech. Jeleni stojí na břehu řeky na straně, kde je jen pustá zem. Touží a potřebují se dostat na druhý břeh, na kterém roste bohatá vegetace a všechno krásné, co jeleni milují ze všeho nejvíce. Dostat se na něj ale nemohou. Přesvědčení, že nic nemá smysl Donalda utěšuje, zbavuje ho to zodpovědnosti.

Soudě podle toho, co postavy říkají, jsou jejich světonázory naprosto odlišné, ve skutečnosti se ale od sebe příliš neliší. Jejich mluvení má jedinou funkci – ulevit si od špatného svědomí a tíhy odpovědnosti. Všechny tři postavy jsou plné nejistoty, úzkosti a jejich jednání postrádá závaznost a smysl. Když je jim rozhovor nepříjemný, odvedou řeč k něčemu jinému. Když se Robert snaží ukončit argumentační při Sáry a Donalda o tom, zda jsou nebo nejsou zodpovědní za zavraždění dětí v Afghánistánu, Donald mu na to říká: *„Co do toho taháš emoce, Roberte, copak si tu nemůžeme ujasnit některé věci, abychom se dobrali pravdy, místo toho, že si tu budeme neustále jen potvrzovat vlastní ego?“* Jenže celou dobu dělají Sára s Donaldem přesný opak. Ze všech sil se snaží nemuset čelit pravdě a neustále si jen potvrzují vlastní ego. Ve skutečnosti se nesnaží přijít pravdě na kloub, snaží se ji zamluvit. Hledají příčinu svých problémů kdekoliv jinde, jen ne v sobě. Hra se dostává do bodu, kdy není možné rozhodnout, co je pravda a co lež. Postavy jsou nedůvěryhodné, nedá se jim věřit. Sára tvrdí,

že byl Markus u ní, protože se milují. Poté přizná, že lhala a Roberta podvádí s jiným mužem. Robert říká, že mluvil s Markusem a ten mu potvrdil, že Sára nelže. Poté se přiznává, že lhal, protože se bojí pohlédnout pravdě do očí. Jednání postav je paradoxní. Snaží se za každou cenu hájit svou pravdu, aby před skutečnou pravdou unikly.

7.2 Scénické ztvárnění hry Letní vosy nás štípou už i v listopadu

U práce na inscenaci jsme považovali za největší riziko, že se inscenace poveze po povrchu a nepronikne do hloubky. Tedy že se nám nepodaří zasáhnout podstatu absurdně vedeného sporu o to, kde byl to pondělí Markus. Poukázat na existenciální úzkost a bezradnost postav, která stojí za veškerým jejich počínáním. Obavy vznikly při čtení hry a potvrzovaly je některé recenze již realizovaných inscenací.

Při práci na inscenaci jsme si pojmenovali a vybrali principy hry, které jsme považovali za stěžejní, a snažili jsme se je převést a rozvinout ve scénické realizaci. Především jsme pracovali s různými úhybnými taktikami, kterými se postavy snaží zakrýt svoji nejistotu a uniknout před problémy. Volili jsme prostředky, které umocňovaly absurditu hry. Pracovali jsme s nadsázkou a s hyperbolou. Herectví bylo stejně jako kostýmy a scénografie výrazně stylizované.

7.2.1 Scénografie

Děj jsme nezasadili do realistické scénografie, jak to například učinil Dieter Boyer v divadle Chemnitz v roce (2013) a jak to také naznačuje text hry. Chtěli jsme vytvořit symbolickou scénu, která by posílila existenciální rozměr hry. Chtěli jsme konfrontovat jednání postav s nevyhnutelností smrti. A aplikovat na scénografii princip obsažený ve hře, že nic není tak, jak se zprvu zdá, že nejde o banální spor, ale něco hlubšího. Chtěli

jsme vytvořit prostředí, které se bude nejprve jevit jako idylické, šťastné, bezstarostné, ale poté se promění v bezútěšný holý prostor.

Finální řešení bylo následující: Na začátku máme před sebou květinovou loučku. Na ní stojí vzadu vlevo kůlna s komínem. Květiny jsou v různých rovinách. (Mezi řadami květin jsou cestičky, po kterých se pohybují herci.) Z květin vykukují dva objekty, které nedokážeme skrz listy rozpoznat. Zdá se nám, že se jedná o nějaké kopečky nebo snad kameny. Zcela vzadu se nachází pochozí zídka, za níž visí horizont. Jak se posouváme v čase, v určitou chvíli všechny květiny zvadnou (popadají). Odhalí se podlaha a objekty. Zjišťujeme, že herci neseděli na kamenech, ale na atomových pumách a že kůlna není kůlna, ale kostel, kterému sestřelili věžičku. Na samém konci na postavy na louce začne padat černý déšť. (Text hry jsme upravili tak, že postavy nesužoval neustávající déšť, ale nesnesitelné parno a dusno. Čekají na déšť jako na spasení a když přijde jsou šťastní, ale vzhledem k černé barvě deště má obraz ambivalentní význam.)

7.2.2 Vývoj režijní koncepce

Nejprve jsme pracovali s jakousi apokalyptickou situací. Základem byla představa, že svět se začal hroutit, a proto postavy utekly sem, do bezpečí. Aby nemusely myslet na to, co se děje venku, snaží se zaměstnat čímkoliv, co se namane. Zavírají před skutečností oči. Do textu hry jsme vložili nové části, které byly inspirované Beckettovým absurdním dramatem. Z nich se divák mimo jiné dozvídá o jakémsi blíže nespecifikovaném nebezpečí, která by zvenčí mohlo proniknout do prostoru loučky. Zároveň tyto části sestávají z nesmyslného mluvení pro mluvení nebo lépe řečeno z mluvení, ve kterém nejde o obsah slov, ale o to odvést pozornost od nepohodlné pravdy. V původním textu je řada pasáží, kdy postavy odbočují k vyprávění, u kterého není dlouho jasné, jak s řešeným

problémem souvisí. A i když to postavy nakonec vždy objasní, je možné, že se ve skutečnosti jedná o způsob, jak problém zamluvit. V našem výkladu o zamlouvání problému šlo a probíhalo ve třech rovinách. Od hrozícího nebezpečí utíkaly postavy k problému s Markusem a od problému s Markusem k odbočujícím (banálním) vyprávěnkám. V závěru se mělo ukázat, že postavy nikomu nevolaly (předstíraly telefonáty, které měly potvrdit jejich verze skutečnosti) a odpoutávaly tím pozornost od problému mnohem většího. U tohoto výkladu bylo nezbytné přeskakovat při zkoušení z roviny obecného ohrožení do roviny konkrétního problému, z jednoho výkladu k druhému. Aby se hra nerozsykala a aby diváka nepřestal zajímat její vývoj, bylo nezbytné udržovat ho v napětí a zvědavosti, aby se snažil přijít na to, jestli lže Sára nebo Donald. Proto je třeba hrát ji tak, jako by na vítězství ve sporu závisel život postav.

Postupem zkoušení se ukázalo, že není možné pozvolna přecházet z apokalyptické roviny, kdy na postavy dopadá strach z vnějšího nebezpečí a vše ostatní se jeví jako pouhý způsob, jak na ně zapomenout, do roviny, ve které je nebezpečí zcela odsunuto a v centru leží spor o Markuse. Zmatky vznikaly nejen pro herce, ale také pro diváky. Inscenace byla málo srozumitelná. Celek působil překombinovaně a nekompaktně. Bylo tedy třeba od sebe jednotlivé části ostře oddělit a nepřístupovat k apokalypse jako k reálné skutečnosti, ale pojmout ji jako vyjádření vnitřního světa postav. Jako momenty, kdy se odhaluje urputně maskovaná nejistota a vystrašenost neukotvených postav. Dopsané pasáže jsme z velké části vyřadili. Zůstaly pouze na pár místech. Pomáhaly nám poukázat na to, že postavy se ve skutečnosti nesnaží dobrat pravdy, ale zavírají před zneklidňující realitou oči. Téma apokalypsy však vstupovalo pouze do zbytku ostře oddělených částí, které byly vzhledem do nitra postav. Nepracovali jsme s apokalypsou tedy jako s reálnou situací, ale jako s metaforickým obrazem. Tyto části vytvářely jakýsi paralelní, se zbytkem inscenace ostře kontrastující příběh. V inscenaci se střídaly obrazy plné

nedefinovatelného bytostného strachu s pasážemi odlehčenými, hravými a spíše komicky laděnými. Rychlé a akční se střídalo s klidným a pomalým. V závěru inscenace se obě roviny prolnuly.

Pasáže popisující vnitřní svět postav vypadaly následovně: Jeviště bylo vždy potemnělé, svícené z boků přes světle modré filtry a zakouřené kouřostrojem. Dění podkreslovala zneklidňující elektronická hudba. Scény prostupovalo napětí, silná nervozita anebo strach. Ve vzduchu visela předzvěst něčeho podivného a temného. Jednotlivé obrazy na sebe dějově navazovaly. Postavy vždy začínaly na místech, na kterých skončily v předchozím obraze.

V prvním obraze je každý ze tří herců schovaný sám v květinovém poli. Nejprve je scéna prázdná. Po chvíli se objeví hlava Sáry. Obezřetně, očima plnými strachu, se rozhlédne po prostoru a zase rychle zmizí v květinovém poli. Poté se objeví hlava Donalda a po ní zase hlava Sáry a nakonec hlava Roberta. Pomalu začnou všichni tři z květin povylézat. Rozhlížejí se, pátrají očima, něco se jim nezdá, jsou silně nervózní. Po nějaké době si Robert stoupne a pomalu s četnými pouzami probíhá mezi postavami následující dialog:

„Donald: Možná to tu celé spadne.

Robert: Kam?

Donald: Do země. Možná se to propadne do země. Tak třeba jezera se propadla. Jezera se propadla, ledovce tají, déšť divně zapáchá, všechno je kyselé, umíráček se rozhodl, že to odzvoní podle abecedního seznamu, páč jakýpak s tím štráchy a lední medvědi už umírají hlady.

Sára: No jo, páchne to tu.

Donald: A stejně se sem za chvíli naženou a bude vymalováno. A když nepřijdou, přijde potopa. Květiny zvadnou, popadají, zetlejou, rozloží se, konec, schluss.“

Na slovo schluss se obraz ponoří do tmy.

V dalším obraze jsou opět postavy nejprve schované v květinách a poté pomalu povylézají. Následuje dialog (opět s pauzami):

"Robert: Slyšíš to?"

Sára: Co?"

Robert: To zlověstné ticho. Jako ticho před bouří. Každou chvíli to musí vypuknout...

Sára: Nic zlého se nestane. Všechno dobře dopadne, uvidíš.

Robert: Mám dojem, že už to slyším přicházet.

Sára: Nesmysl."

Ve třetím obraze postavy opět pomalu vylézají z květin. Robert si přiloží k uchu telefon, odtáhne ho od ucha tak, že pochopíme, že nefunguje, poté do něj zkusí poklepat a přiloží ho opět k uchu. Donald se Sárrou ho napjatě pozorují. Poté dojdou ke zbylým dvěma telefonům schovaným v poli a také je vyzkoušejí. Ani ty nefungují. Akce končí tím, že všichni naráz upustí telefony na zem.

Ve čtvrtém obraze opět stojí na místech, na kterých skončily v předchozím obraze. Donald utrhne jednu květinu a přičichne k ní. Když si postavy ke květinám v druhé rovině příběhu přičichnou, vždy se rozesmějí. Tentokrát však smích nepřichází. Sára s Robertem popojdou rychle blíž k Robertovi a ten vyzkouší květinu podruhé. Opět se nic nestane. Pustí květinu na zem a obraz se ponoří do tmy.

V závěru inscenace, poté co se postavy shodnou, že za jejich problémy může to nesnesitelné parno a dusno, všechny květiny popadají. Začne hrát opět zneklidňující hudba a všechny předchozí úzkostné obrazy se odehrají v kuse. Poté zachází Sára do kůlny, přináší z ní kříž a zasadí ho do sestřelené věžičky. Kříž se rozsvítí. Postavy naplněné strachem se k sobě začnou pomalu přibližovat a snaží se strach přebít. Začnou se udobřovat a říkají si, jak se mají rádi. Když se objímají, začne na ně padat černý

děšť. Déšť prožívají jako spásu, na kterou čekali. Stojí v objetí a hledí nahoru. Začne hrát sentimentální milostná píseň. Sára s Donaldem, kteří stojí zády k nám, na sebe zamilovaně hledí a přes Roberta, který je nevnímá, se políbí. Poté jdou všichni tři dopředu. Během toho se Sára s Donaldem chytanou za ruce. Všichni tři nastavují tvář padajícímu dešti a u toho se smějí, jako by je dopadající kapky lechtaly. V závěru stojí všichni tři v řadě, drží se za ruce a stále se šťastně smějí. Hudba graduje a scéna se noří do tmy.

7.2.3 Obranné mechanismy

Nepříjemné pocity se snaží postavy potlačit a násilně přebít dobrou náladou. Falešný optimismus stojí naroveň s Donaldovými pesimistickými výlevy, obojí slouží jako ochranný mechanismus. Podobně funguje optimismus v Beckettových *Šťastných dnech*. Peter Brook o něm v *Prázdném prostoru* píše.: „*Optimismus dámy pohřbené v zemi není ctnost, je to prvek, který ji zaslepuje k pravdě jejího postavení. V několika řídkých záblescích zahlédne svou situaci, ale rázem jí zaplaší svou dobrou náladou.*“²⁴

Optimistická nálada vpadává do inscenace hned po prvním „apokalyptickém“ obraze. Po úzkostné pasáži následuje ostrý střih do bezstarostného hravého veselí. Donald se rozkošnický rozvaluje na jednom z kopečků, Sára radostně a čiperně postřikuje květy, Robert se ležérně opírá o stěnu kůlny. Když se na postavy rozsvítí, ozve se smích. Scéna je nasvícená teplými barvami a podkreslená hudbou, ve které zaznívá ptačí zpěv a upravená líbivá melodie písně Červená řeka. Robert baví Sáru a Donalda vyprávěním o společně prožité minulosti. Dopsaný text začíná takto: „*Před pěti měsíci a čtrnácti dny, 27 května, jsme se byli koupat, 15 kilometrů od Donaldova domu a bylo to náramné. Bylo krásně a Donaldovi se propíchla nafukovací*

²⁴ (Brook, 1988, str. 80)

matrace o kámen, takže se náš Donald málem utopil." Robert postupně vypráví o dalších třech dnech, zdůrazňuje momenty, které byly příjemné a pozitivní. Hledá v jednotlivých zážitcích umělé souvislosti. Věci se opakují, a proto se na ně dá spolehnout. Po každé pasáži si všichni tři přičichnou ke květině a rozesmějí se.

Tento princip jsme v inscenaci použili mnohokrát. Smích postav je však stále umělejší. Když je postavám úzko, čichají ke květinám, aby se úzkosti zbavily. Donald je svědkem toho, jak Sára láskyplně objímá Roberta, ačkoli se mu před chvílí přiznala, že svého manžela podvádí. Nevydrží se na to dívat, a proto si začne mumlat, ale tak, aby to Robert mohl slyšet, že ho Sára podvádí. U toho si čichá ke květině. Smích se mísí s jeho zoufalstvím.

Optimismus si také postavy snaží nahazovat skrze dopsané věty o květinách. Například, když Robert nechce poslouchat Donaldovy stížnosti, obrátí se na Sáru a říká: *„Květinová loučka, překvětinováno, květin máme dostatek, nemáme jich málo.*" Když se Robert vrátí a lže, že Donaldova sousedka Gertruda neexistuje a byl u Markuse, reaguje na to Donald stejnou replikou.

V absurdním dramatu je otázka smyslu nastolována skrze otázku jazyka. Vyprázdňenost života se projevuje vyprázdňeností řeči. Jazyk je ve hrách dekonstruován, vyprázdňován. Není jím možné cokoliv podstatného sdělit. Jedním z postupů, které Samuel Beckett používá, je nekonečná řada variací. Ve velké míře jej najdeme v románu *Tso*. Místy variace zaberou až několik stran. Efekt je takový, že slova začnou ztrácet svůj význam. Mluví se pro mluvení. Tímto principem jsme se inspirovali a vřadili do inscenace (nakonec pouze) dvě místa, kdy postavy ve snaze vytěsnit nějakou skutečnost spustí: *„A na týhle louce nerostly tyhle květiny od nepaměti. Taky tu rostly kopretiny, macešky, diviziny a pak mák, pak taky kopretiny s maceškama a kopretiny s diviznama*

a kopretiny s mákem, pak macešky s diviznama a macešky s kopretinama a macešky s mákem a divizny s kopretinama a divizny s maceškama a divizny a macešky s mákem a kopretiny macešky a divizny najednou a další květy."

Zpívání popěvku

To, že se postavy snaží nepříjemné nevidět, jsme také zdůraznili prozpěvování radostného popěvku. Tento princip jsme také použili na více místech inscenace. Například když na začátku hry potvrdí Markus Sářinu teorii, že byl v pondělí u ní. Sára s Robertem na Donalda naléhají, aby jim vysvětlil, proč lhal, že byl Markus u něj. Donald na otázky neodpovídá. Místo toho si začne stěžovat, jak je z celého světa nesmírně unavený. Nejprve směřuje řeč hlavně na Sáru, která stojí blíže něho. Sára na to odchází si sednout dozadu k Robertovi. Donald přejde k nim a dál se svěřuje, jak je nešťastný. V reakci na to si začnou Sára s Robertem prozpěvovat. Dívají se na sebe, usmívají se a snaží se nevnímat Donaldovo lamentování. Zatímco Donald stále mluví, vejde se do kůlny a objeví se nahoře v komíně. Mluví čím dál víc nahlas a současně s tím zesiluje i zpěv obou přátel, jak se ho snaží přehlušit.

Když se Robert přiklání k Donaldově verzi příběhu a oba začnou spílat světu, že je prolhaný a prohnílý, začne si Sára broukat ten samý popěvek, aby je nemusela poslouchat, s urputnou snahou navodit si dobrou náladu.

7.2.4 Bláznovství a záchvěvy upřímnosti

Ve hře se Sára snaží podkopat důvěryhodnost Donalda tím, že ho prohlašuje za blázna. Situace, kdy postavy nejsou schopny přesvědčit druhé o své pravdě, je dohání k nepřičetnosti. V inscenaci se všechny tři postavy dostanou do stavu, kdy neví, čemu mají věřit a vlastně nevěří už vůbec ničemu. Donald se hystericky směje, zběsile pobíhá po jevišti a napřaženou

květinou od sebe odhání Sáru a Roberta. O něco dál si Sára začne broukat popěvek písně a poté chodí po jevišti a dokola sebe samu přesvědčuje, že Markus byl u ní. Poté zvedne telefon a dává si ho střídavě k uchu a od ucha. Robert zase v jiném místě freneticky přechází od Sáry k Donaldovi, nevěda co říct, až se mlčky zhroučí a uzavře do sebe. Scény znevěrohodňovaly postavy. Divák si nemohl být jistý, jestli se postava definitivně nezbláznila. Blázněním postava ventilovala své zoufalství. Scény vyjadřovaly až k zešílení nesnesitelný pocit zoufalství z bezvýchodné nejistoty a nevědomosti.

Na dvou místech však postavy částečně odhazovaly své masky i mimo rovinu odhalující jejich existenciální strach. Třeštění a bláznění postav náhle vystřídal moment upřímnosti. Jedná se o pasáž, ve které se Robert přizná, že u Markuse nebyl a nato se Sára přizná, že jejím milencem není Markus, ale jiný muž. V této části herci staticky sedí na místech a jejich projev je mnohem civilnější. Statičností a mírou ticha se podobá částem „apokalyptickým“. Druhým momentem je rozhovor Sáry a Donalda o spáse. Abych ukázala, jak jsme přecházeli z jednoho modu do druhého, popíšu nyní část, která tomuto dialogu předchází.

Děj se nachází v bodě, kdy již divák neví, čemu má věřit, a postavy jsou ze situace zoufalé. Telefonát s Gertrudou potvrdil Donaldovu verzi, na to Sára prohlásila, že jsou s Markusem milenci. Zničený Robert ze situace odchází pryč. Donald i Sára za ním hledí. Když zmizí z dohledu, otáčí se Sára na Donalda. Donald poodejde a zmizí v poli. Sára kličkuje řadami květin. Donald se vynoří a na hlavě má parohy. Se zavřenýma očima, zvysoka vykračuje. Snaží se uklidnit představou, že je jelen. Sára zvedne sluchátko a říká (dopsaný text): *„Ahoj, to jsi hodná, že voláš. Mám se skvěle. Mám se opravdu skvěle! Krásně se mám. Děkuju za optání. Jak se máš ty? To je skvělé, že se máš taky skvěle. Opravdu skvělé! Myslíš? Vážně? Ale neblázni. Tak to snad už trochu přeháníš. No dobře, když myslíš. Ostatně tobě*

to dneska taky moc sluší." Během telefonátu sundá Donald parohy, pak zvedne jiné sluchátko (postavy během inscenace z jiných telefonů, odposlouchávají rozhovory po telefonu), ušklíbne se. Pak se na Sáru podívá a vážně, civilně ji osloví. „*V co věříš, Sáro?*“ Sára odloží sluchátko. Je jasné, že s nikým nevolala a také se pouze snažila uklidnit. Poté se podívá se na Donalda a také vážně mu odpovídá: „*Ve spásu, Donalde.*“ Dialog pokračuje: „*Donald: A kdo tě spasí Sáro? Sára: Bůh mě spasí, Donalde.*“ Poté postavy několik dlouhých vteřin jen stojí a hledí si do očí. Se stejnou vážností, soustředěně, civilně a bez hnutí pokračují: „*Donald: A kdo spasí mě, Sáro? Sára: Bůh, Donalde, když ho o to požádáš. Donald: Ale já nevěřím v Boha, Sáro, tak co s tím?*“ Donald poté řekne, že pod pojmem spása si představuje to, že už konečně sprchne. Klidnou pomalou a upřímnou část přeruší Robert, který rozhovor ke konci poslouchal z okna kůlny a teď z ní vylézá a tvrdí, že byl navštívit Markuse. Sára opět přepne a urputně se chytá jeho lži.

7.3 Závěrečné zhodnocení inscenace

Na inscenaci jsme získali především kladné reakce. Diváci se bavili a smáli a zároveň zjišťovali, že pod komediální interpretací se skrývá téma, o kterém chtějí přemýšlet.

Zkoušení inscenace bylo velmi náročné. Jedním z důvodů bylo, že koncepce si žádala, aby herci přepínali z jednoho způsobu uvažování do druhého. Přičemž tyto dva náhledy na hru si vzájemně odporovaly a nečitelné přechody mezi nimi byly pro herce velmi matoucí a ztěžovaly jim práci na roli. Jako řešení jsme zvolili strukturu, ve které byly od sebe obě roviny (rovina znázorňující nitro postav a rovina příběhu) ostře oddělené a v závěru se proluly. Tím se inscenace zpřehlednila i pro diváka a stala se srozumitelnější.

Zkoušení provázelo dlouhé hledání žánru. Petr Vítka navrhl velmi zdařilou stylizovanou scénu a kostýmy a v situacích jsme

výrazně pracovali s hyperbolou a absurditou. Nicméně dlouhou dobu jsem se zdráhala přejít do výrazné stylizace u hereckého projevu, protože jsem se obávala, aby postavy nevyznívaly povrchně. Zvolené prostředky si však vyšší míru stylizace vyžádaly. Navíc kvůli přílišné psychologizaci postav ztrácely situace svůj humor. Rozhodnutí, pojmout postavy jako jasně vymezené typy a stylizovat pohyb i řečový projev herců, přišlo týden před premiérou. Herci na změnu zareagovali velmi pohotově a díky jejich šikovnosti se podařilo během velmi krátké doby posunout herecký projev. Jsem přesvědčená, že rozhodnutí bylo správné. Inscenace nejenže získala stylovou čistotu, ale i více hravosti a nadsázky. Zároveň vztahy mezi postavami náhle působily více krutě, sobecky a bezútěšně. Tato změna vedla k jistému zjednodušení, ale ukázalo se, že to nijak neoslabilo výpověď inscenace.

ZÁVĚR

V práci jsem se věnovala reflexi svých inscenací her *Žena z dřívějšíka* a *Arabská noc* Rolanda Schimmelpfenniga a her *Opilí* a *Letní vosy nás štípou už v listopadu* Ivana Vyrypajeva. Dokládám zde, že inscenační výklad i scénické ztvárnění bylo vždy vedeno mým zájmem o existenciální témata a snahou, aby inscenace kladla co nejzazší otázky po smyslu lidského života. Protože hry pojednávají o existenciální situaci člověka rozličným způsobem, říkala si povaha existenciálních témat o specifický způsob ztvárnění. Scénické ztvárnění bylo odlišné, ale v určitých aspektech podobné.

Schimmelpfennig pojednává o existenciální situaci člověka skrze koncept osudu. Postavy před svou existenciální situací zavírají oči, ale nemohou ji změnit. Za svou zbabělost a pošetilou snahu změnit, co je dané, musí zaplatit. Práce s osudovostí je při inscenování těchto her zásadní. Snažili jsme se budovat nevyhnutelnost skrze skutečnosti, které ji zapřičiňují. V *Ženě z dřívějšíka* jsme tak činili skrze ohlašující se minulost, kterou se postavy snaží pošetile fixovat, vrátit nebo vymazat. V *Arabské noci* skrze momenty, kterými se hlásí na povrch se deroucí obavy a myšlenky, jež se postavy snaží marně potlačit. V obou hrách jsme kladli důraz na pasivitu a neautentičnost postav, které vývoj událostí podmiňuje.

V inscenacích jsme na určitých místech evokovali pocit, že postavy příběhu jsou ovládány nějakou vyšší mocí. V *Arabské noci* jsme toho dosahovali pomocí změn tempa a nálady, které určovala hudba jakožto vnější řídicí prvek. Podobně jako hudba v *Arabské noci* fungovaly v *Ženě z dřívějšíka* slova. Vložené komentáře Tiny a její způsob práce s kaospedem zesilovaly magickou moc slov, která předurčuje osud postav.

To, že postavy nemají události ve svých rukou a jejich osud je vzhledem k jejich počínání nevyhnutelný, autor ztvárňuje skrze fantaskně-symbolickou rovinu. V inscenaci *Žena z dřívějšíka* se

realistická rovina prolamuje do nerealistické až v samotném závěru v *Arabské noci* zhruba ve druhé třetině. Od začátku jsou však prostoupeny tajemstvím, něčím podivným, nedefinovatelným a záhadným, což je vždy sdělováno skrze specifickou náladu či pocit. Autor volí řeč symbolů, protože jejich prostřednictvím se může vztahovat k subjektivnímu prožitku existence a může vypovídat o něčem tak nejasném a neurčitým jako je vliv podvědomí a minulosti na život člověka.

Schimmelpfennig staví diváka stále znova do odstupu a jeho pohled je svým způsobem nezaujatý a objektivní. Zároveň ho vede k tomu, aby se v příběhu hry maximálně angažoval tím, že bude pomocí své fantazie dotvářet obrazy a významy ztvárněné na scéně a nesené textem hry. Při inscenování je důležité vyvolat v divákovi pocit, který by jeho představivost podněcoval a částečně vedl.

Vyrypajev podobně jako Schimmelpfennig pracuje se symboly a s tradicí, i když jiným způsobem a v jiné míře. V inscenaci *Opilí* a *Letní Vosy* nás štípou už v listopadu jsme náboženské symboly používaly v souladu s výkladem v posunutém a jaksi vyprázdněném smyslu.

Schimmelpfennigovi umožňuje fantaskní a nerealistický způsob ztvárnění některé skutečnosti nadsadit a tím je učinit více zřejmé, podobně funguje u Vyrypajeva ve hře *Opilí* stav opilosti a ve hře *Letní Vosy nás štípou už v listopadu* absurdní ladění situací. Oba autoři používají specifickým způsobem hyperbolu a nadsázku. V obou inscenacích jsme pracovali s metaforou. Opilost jsme vyložili jako metaforu pro současný stav společnosti nebo lépe řečeno pro některé její rysy. Snažili jsme se v představení divákovi pomoci, aby tímto způsobem opilost nahlédl. V inscenaci *Letní vosy nás štípou už v listopadu* jsme zesílili nadsázku a absurditu situací, což nám pomáhalo zasáhnout podstatu absurdně vedeného sporu. Smysl inscenace byl utvářen ve vztahu dvou protikladných rovin. Z toho jedna z nich byla metaforickým vyjádřením vnitřního světa postav

a komunikovala s divákem převážně přes emoci, kterou nesla. I v inscenaci *Opilí* byla nejen působivost představení, ale i její význam závislé na energii mezi herci. V *Opilých* je otázka po smyslu formulována jako otázka Boha. Odpověď spatřuje Vyrypajev v lásce. Chtěli jsme, aby v inscenaci byla místa, kde jsou na sebe postavy upřímně citově napojeny a které působí pravdivě. Jen pokud se to dařilo, nabízela inscenace i tuto odpověď.

Joachim Störig ve svých *Malých dějinách filosofie* píše, že jednotliví existenciální filosofové vycházejí ze zvláštního a jedinečného existenciálního prožitku. Sebeprožitek má zásadní význam i ve hrách Ivana Vyrypajeva a Rolanda Schimmelpfenniga. Vyrypajev se ve svých hrách vztahuje k Bohu. Hra *Opilí* a do určité míry i hra *Letní Vosy nás štípou už v listopadu* vyjadřují pocit člověka, který ztratil kontakt s Bohem, ale bytostně po něm touží. Schimmelpfennigovy hry *Žena z dřívějška* a *Arabská noc* vyjadřují pocit člověka, který se cítí jako bezvýznamné kolečko v jakémsi nesrozumitelném mechanismu a vypovídají o vlivu podvědomí a minulosti na život člověka. Aby bylo možné vypovídat o skutečnostech subtilních neurčitých a racionálně neuchopitelných, je nutné volit neurčité víceznačné symboly či metafory nebo použít nadsázku či hyperbolu. Z postaty těchto skutečností komunikují hry s divákem především na intuitivní bázi a sdělení smyslu inscenace je vždy odvislé od energie a pocitů, které se podaří divákovi předat.

SOUPIS POUŽITÉ LITERATURY

- Brook, P. (1988). *Prázdný prostor*. Praha: Panorama
- Chalupecký, J. (2005). *Evropa a umění*. Praha: Torst
- Černý, V. (1992). *První a druhý sešit o existencialismu*. Praha: Mladá fronta St
- Jaspers, K. (2016). *Mezní situace*. Praha: OIKOYMENH
- Komárek, S. (2008). *Příroda a kultura: svět jevů a svět interpretací*. Praha: Academia
- Magdová, M. (14. 10 2011). *Ivan Vyrypajev: Nejsem reinkarnace Čechova*. Získáno 20.8.2018, z Divadelní noviny: <http://www.divadelni-noviny.cz/ivan-vyrypajev-nejsem-reinkarnace-cechova%E2%80%A6>
- Störig, J. (2007). *Malé dejiny filosofie*. Praha: Karmelitánské nakladatelství v Kostelním Vydří