

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DÍVADELNÍ FAKULTA**

bakalářský program

Scénografie alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

HRA JAKO INSPIRACE

Viktorie Drdová

Vedoucí práce: MgA. Vladimír Novák, Ph.D.

Oponent práce: doc. Mgr. Andrea Králová, Ph.D.

Datum obhajoby: 17.června 2019

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma:

HRA JAKO INSPIRACE

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

Bakalářská diplomová práce, která se zabývá zkoumáním vlivu her a herních principů na (nejen) uměleckou tvorbu člověka. Zamyšlení se nad fenoménem hry a nad tím, jak může být využita v rámci procesu divadelního zkoušení. Práce poskytuje pohled na hru jako na základní hnací sílu lidské tvořivosti a vzájemné komunikace. Zkoumá, jak může časoprostor hry, který stojí mimo běžný život, fungovat jako zdroj motivace a inspirace k umělecké činnosti. Zaměřeno na výtvarnou složku divadla mimo jiné i v divadelní tvorbě specifických skupin (zejména s lidmi s mentálním postižením). Hledání úlohy hry v divadelním procesu skrz analýzu konkrétních uměleckých projektů.

A bachelor thesis researching the impact of the principles of game (not only) on human art production. Reflections on the phenomenon of game and its influence on process of theater rehearsing. The thesis views a game as an elementary power of human creativity and as an mutual communication. Questions how the space-time of a game, standing next to the ordinary life, can work as a source of motivation and inspiration for art work. Focused on standard theater scenography as well as on artwork with disabled actors. Figuring out the meaning and importance of game in the creative process through an analysis of specific art projects.

OBSAH

| | |
|--|----|
| ÚVOD | 6 |
| TEORIE HRY A ZAMYŠLENÍ SE NAD HERNÍ PROBLEMATIKOU..... | 7 |
| Jak jsem ji potkala | 7 |
| Hra jako předmět teoretického zkoumání | 9 |
| Kultura jako hra..... | 11 |
| HRA JAKO CESTA K DIALOGU – nejen ve specifických skupinách | 14 |
| V těle tady a teď..... | 14 |
| Hra v divadelní práci se specifickými skupinami | 15 |
| Hra jako setkání..... | 16 |
| Dialog a inspirace | 18 |
| PROJEKTY | 19 |
| ZÓNA M..... | 19 |
| Popis a členění projektu | 19 |
| Lesní domino..... | 20 |
| Ovesná kaše na míru | 22 |
| Portrét duše..... | 23 |
| Zóna M v kontextu hry..... | 24 |
| HERGULES | 25 |
| Bakalářský projekt..... | 25 |
| Scénografie ve specifických skupinách | 26 |
| Obraz z rukou nevýtvarníka? | 27 |
| Reflexe projektu | 29 |
| STRUČNĚ O KAMENECH – úklid hrou | 31 |
| Stručně o kamenech v kontextu hry a divadla..... | 33 |
| PŘES LES - HRA TADY A TEĎ | 35 |
| Proces zkoušení..... | 35 |
| Konečná inscenace a hra..... | 36 |
| Hra nebo hra na hru | 37 |
| Zakázané hraní | 38 |
| VEDUTY | 39 |
| ZÁVĚR | 41 |
| ZDROJE | 42 |
| OBRAZOVÁ PŘÍLOHA..... | 43 |

ÚVOD

Prvním impulzem pro výběr tohoto tématu byly právě moje vlastní projekty, ve kterých se často objevovaly herní rysy. Pravidla, interakce a spoluploření byly jejich základními kameny. Cítila jsem, že je mi tato forma příjemná, a že si s sebou nese jisté uvolnění, které napomáhá umělecké tvorbě. Tento názor se mi potvrdil při divadelní práci ve specifických skupinách, když se mi forma hry během zkoušení osvědčila mj. jako vhodný způsob jak vést herce k výtvarnému vyjádření, které je posléze možné zapojit do divadelní scénografie nebo využít jeho performativní potenciál.

Takové poznatky mě však čím dál tím více nutily přemýšlet nad otázkou onoho *magického prostoru*, který hra poskytuje. Jak to, že je její pole zbaveno veškerého souzení? Že v ní člověk může existovat svobodně a v míru se všemi zúčastněnými? Hra přerušuje kontinuitu života a vytrhává nás z něj. Ovšem kam? Proč je nám v ní tak dobře? A lze to vše aplikovat na běžné žití? Takové a mnoho dalších otázek se mi honily hlavou. Jak jsem postupně zjistila, číhalo jich na mne ještě daleko víc.

V této práci kombinuji teoretické poznatky s úvahami o tématu, jež posléze detailněji rozvádím v analýze konkrétních uměleckých projektů. Za pomoci teoretických publikací a vlastních zkušeností se pokusím předat osobní pohled na problematiku fenoménu hry v divadelní scénografii, ale i v lidské tvorbě všedního dne.

TEORIE HRY A ZAMYŠLENÍ SE NAD HERNÍ PROBLEMATIKOU

Jak jsem ji potkala

Pro představení problematiky hry a jejího místa v lidském životě, použiji jednu ze svých nedávných vzpomínek. Během jednoho z posledních dní mé cesty po Střední Americe jsem seděla na vyhřátém písku na pobřeží, pozorovala lámající se vlny, nechávala se kolébat náručí mihotavých stínů, poslouchala hudbu, která se ke mně z dále nesla a užívala si, jak mi vítr jemně vane do vlasů. Najednou se dostavil ten známý pocit, stesk nad tím, že za několik hodin budu muset tohle všechno opustit a *vrátit se zpět*. Zpět k povinnostem, zpět do kolotoče úkolů a očekávání, zpět do své role, zpět do “reálného” života. V ten moment jsem zatoužila, aby už žádné takové návraty neexistovaly. Abych došla k tomu, že jednou budu cítit, že i když se fyzicky vracím, pořád setrvávám ve stejné lehkosti a blaženosti, a není proto třeba vůbec dělat rozdíly mezi *dovolenou a běžným životem*.

Ve své knize *Homo ludens* se Johann Huizinga o hře vyjadřuje jako o činnosti, kterou biologicky nepotřebujeme vykonávat, je tudíž činností nadbytečnou. Je nerozumná, ale zato baví a je příjemnou součástí našeho života. Je zcela dobrovolná a svobodná. Píše, že hra “má svůj cíl sama v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím “*jiného bytí*” než je “*všední život*”¹. To vše se dá velmi dobře aplikovat i na popsání tzv. dovolené. Že by tedy i takové prázdniny měly blízko ke hře? Vždyť v obecném povědomí existují hlavně hry které jsou buď s pravidly, nebo se zakládají na fikci. Hokej nebo „vybiku“ nazveme hrou bez váhání. Stejně tak pexeso nebo Člověče, nezlob se. Takové hry jsou “*...vykonávány uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel*.”². Sepsaná nebo verbálně předávaná pravidla a samotné označení jako *sportovní hry* nebo *společenské hry*, jsou důvodem, proč nám nedělá problém označit výše zmíněné příklady za hru. Ovšem i když malé dítě na pískovišti předstírá, že je bagristou, víme zcela jistě, že je to jen *hra*. Tam ale

¹ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 44.

² HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 44.

možná u spousty lidí představy o hře končí. Český jazyk je v této oblasti značně limitující, neb nám pro všechny možné podoby hry poskytuje právě jen jedno označení. A protože se nejčastěji setkáváme s hrami dětskými, nese si slovo *hra* konotace dotýkající se dětinskosti a něčeho, co je pro zaneprázdněného dospělého člověka možná jen ztrátou času. Pomozme si tedy příkladem z jiných jazyků. Například latinské slovo pro hru, *ludus*, je zároveň i označením pro školu a naznačuje vliv, jaký hra má na vzdělávání a osobní rozvoj každého jedince. Čínština zase slovem *wan* míní hru, ale i lehkost ve všem konání, třeba i v prostém pozorování měsíce. Pokud z takového úhlu pohledu nahlédnu opět na svou vzpomínku z pláže, spatřuji v ní hru hned v několika podobách. Surfaři sjíždějící vlny si čistě *hrají*. Hudba z povzdálí vzniká *souhrou* několika lidí na hudební nástroje. Nezřídka se o větru říká, že si *hraje* s vlasy a listy stromů. Mé oči v ten moment hltaly celé okolí, mozaika toho všeho mě plně vyživovala a já zažívala ten stav, kdy cítím, že se mohu nechat nést. Bez nároků, očekávání, pout a výčitek se rozletět té kráse vstříc a začít tvořit. Touha tvořit ve mě vlivem všech okolních vjemů celou cestu sílila. Barvy, vzory, rostliny, vůně, chutě, struktury, živočichové, prales, místní lidé - to vše mě plnilo impulzy k přemýšlení, záblesky uvědomění, nekonečnou inspirací a sytilo vydatnou potřebou tvořivosti. Možná, že to byla právě ta neuvěřitelná lehkost, klid a otevření, díky kterým jsem měla možnost si všech těchto podnětů všimnout a absorbovat je.

Neustálé objevování bylo pro mne šťavnatou hrou. Středoamerické prostředí bují hravostí, žije všudypřítomným tancem a *maňanou*. Lidé se zdraví heslem *pura vida*. Znamená to čistý, prostý, ryzí život. Život žitý nevážně, avšak vždy v plném respektu a úctě k němu. Hrou život oslavuji a nechávám ho dostát jeho smyslu. Hra je nástrojem k užívání si našeho *života v zahradě*³. Proto *“...jestliže je tedy hra tím nejdůležitějším, musí být život prožit ve hře, je třeba hrát jisté hry, obětovat, zpívat a tančit, a tak naladit bohy milostivě ... a dosáhnout vítězství. Tak budou žít v souladu s přírodou, neboť jsou v mnoha ohledech loutkami, ale budou mít přece malý podíl na pravdě.*⁴“

³ FINK, E. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. s. 36.

⁴ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 287.

Hra je momentem, kdy se vracíme k sobě samým. Hraní si nás otevírá a může vstoupit inspirace, která nás žitím vede dál. Bez ní bychom stáli v jednom bodě a dřív nebo později bychom se začali nudit. “Dítě, které si hraje, není dětinské. Dětinským se stane, až když ho hra přestane bavit nebo když neví, na co si má hrát.”⁵ Hra proto není rozmarem, ale onou *pura vidou*, čistým životem.

Hra jako předmět teoretického zkoumání

Protože druhá polovina mé práce je věnována analýze konkrétních divadelních projektů z hlediska hry, pokusím se tu stručně o tomto jevu shrnout základní poznatky, jak jej chápou rozdílní autoři a tím tak vytvořit teoretické zázemí pro další zkoumání.

Již dříve jsem zmínila definici hry, jak ji formuloval J. Huizinga ve své knize *Homo ludens* (1937), jež je pro zkoumání her jednou ze stěžejních publikací. Po dlouhý čas bylo studium her jen dějinami hraček a hře nebyl přisuzován větší význam. Huizinga jako první dává dohromady následující formální znaky hry: je to zcela svobodná a dobrovolná činnost, stojí mimo obyčejný život, je uzavřena v konkrétním časovém a prostorovém ohraničení, má možnost nekonečného opakování, vytváří řád a obsahuje významný prvek napětí. Ten dále definuje jako nejistotu, naději, snahu o uvolnění, a jako něco, co podrobuje zkoušce hráčovy schopnosti, jako např. tělesnou sílu, vytrvalost, důvtip, odvalu a schopnost vydržet. Duchem hry je pro něj *radostný zápal, nikoli hysterické vzrušení*⁶.

Homo ludens = člověk hrající si. Huizinga toto označení navrhuje jako zástupné za *homo sapiens sapiens*, které považuje za nepřesné, neb s pohledem na lidského pokolení by bylo příliš troufalé označit jej za *rozumné*. *Homo ludens* staví do spojitosti s *homo faber*, tedy *člověkem tvořícím*. Znamená to tedy, že hra a tvořivost by si byly takto blízké? Nebo že hra by měla v lidském životě takový význam, že by mohla stát v názvu našeho evolučního stupně? Tuto myšlenku více rozvíjí fenomenolog Eguen Fink, jež považuje hru za základní lidský existenciální fenomén.

⁵ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 279.

⁶ HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 191.

Nebude-li hra, nebude člověka. Tak Fink chápe význam fenoménu hry v lidském životě. Hra, která je každému bytostně známá, je energií veškerého tvoření. Přerušuje kontinuitu, vytrhává nás, a tím dělá náš život intenzivnější. Skrz ni máme možnost žít nejednotvárný život a skutečně si ho užívat. Děje se výhradně sama pro sebe. *“Když si hrajeme za účelem tělesné zdatnosti, nebo kvůli zdraví, tam už je hra narušena, protože se stala cvičením kvůli něčemu jinému.”*⁷. Hra je zcela nezištná, a v tom tkví její čistota. Ideální život by byl tedy *“takový, ve kterém bychom se dostávali k pravému bytí tím, že bychom si hráli, a tato hra by nás bavila.”*⁸.

Na dílo J. Huizingy navazuje i filosof Roger Caillois, který se mj. zabývá psychologickými postoji, které hry ovládají. V knize *Hry a lidé* takové postoje uvádí čtyři:

- a) *“Ctižádost zvítězit díky a jedině díky vlastní zásluze v soutěži, která má pevná pravidla.*
- b) *Vzdání se vlastní vůle ve prospěch úzkostného a pasivního čekání na výrok osudu.*
- c) *Chuť vzít na sebe cizí osobnost.*
- d) *Vyhledávání stavu závratí.”*⁹

Na základě toho se dále věnuje třídění her do jednotlivých kategorií, což však není pro tuto práci primárním zájmem. Co mě ale zajímá, je smysl, který Caillois v hrách shledává. Ten podle něj spočívá v *“uspokojení výše zmíněných potřeb. Hry je naplňují, regulují a pacifikují. Autoritativní duch hry je schopen mírnit agonální projevy.”*¹⁰ Proto se dá hra považovat za něco jako bezpečný ventil divokých lidských pudů. *“Je uzavřeným, ohraničeným, chráněným světem, prostorem v čisté podobě.”*¹¹ Hra vytváří pole, které se nijak nepojí se zákonitostmi a konvencemi běžného života. Proto když si dítě hraje na to, že je kovbojem, indiánem nebo policistou, z pohledu člověka stojícího mimo hru je to jen *předstírání*. Ve světě hry je ale dítě těmito postavami doopravdy. Stejně tak když se dva rozezlení sousedé mají

⁷ FINK, E. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. s. 16.

⁸ BLAŽEK, B., OLMROVÁ, J. *Krása a bolest: úloha tvořivosti, umění a hry v životě trpících a postižených*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1985. s. 239.

⁹ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 64.

¹⁰ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 70.

¹¹ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 36.

sejít na jednom fotbalovém hřišti a hrát, jejich osobní konflikty jdou po dobu hry stranou a oba dva se nachází ve světě, kde platí pravidla hry, kterým bezpodmínečně podléhají. Stojí v něm spolu jako protihráči/spoluhráči a v úctě k duchu hry k sobě chovají respekt a úctu. Pole hry je čisté od nenávisti, boje a ataků.

Co se ale stane, když hru začne nahlodávat reálný svět? Když se ohraničenost její naruší, ona se začne vylévat a ovlivňovat život společnosti? Pro Cailloise je takový jev zkázou her. Nastává zmatení, kdy je těžké rozpoznat, co je realita a co jen konstrukt. V množství rolí, které hrajeme, a pravidel, kterými se řídíme, začínáme ztrácet sami sebe a věříme v něco, co možná vůbec neexistuje. Čtyři výše zmíněné postoje, které Caillois uvádí jako hybné síly her, nabírají na zvrácenosti a s duchem skutečné hry mají už pramálo společného. Touha po soutěži se mění v touhu po moci a sahá až k násilí. Kouzlo náhody v ruletě a dostizích nás vede k pověřivosti a rezignaci na kontrolu nad vlastním životem ku prospěchu osudu nebo Boha. Předstírání a přijímání rolí, které dostáváme v systému, zaměstnání nebo i okruhu našich blízkých, rozdvoují naši osobnost. A nakonec vyhledávání stavu závratě a adrenalinu, které své vybití nacházelo v pouťových atrakcích nebo alpinismu, by možná v současném světě mohlo mít paralelu v alkoholismu a drogách. Takto pohledem Cailloise hry degradují a stávají se pro svět až nebezpečnými. To samé předtím naznačil i J. Huzinga: "*Lidstvo si hrami vytváří druhý fiktivní svět vedle světa přírody.*"¹². V době vzniku jeho knihy, období těsně předválečném, byla otázka nebezpečné proměny her více než aktuální.

Kultura jako hra

Jestliže je hra a hraní si jedním ze základních, vrozených prvků chování člověka, je přirozené, že se hra propisuje do kultury, jež je čistě lidského původu. Následující řádky jsou věnovány zamyšlení se nad tímto jevem za pomoci několika příkladů.

Pokud se podíváme na počátek kulturního vývoje, nalezneme společnost soustředící se na kult, následující vybájená božstva a společnost imaginující si síly a bytosti hýbající jejich světem. Spojováním původní víry s hrou nechci existenci

¹² HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000. s. 12.

podobných vlivů nikterak zpochybňovat. Protože ať už na počátku stálo nebo nestálo skutečné poznání a reálná zkušenost, nemění to nic na tom, že samotný styl kultu už obsahuje herní principy zachycené ve způsobu jak kult následovat, s jakými pravidly, v jakém rytmu a platí tu i vzájemná dohoda o jeho důležitosti. V souvislosti s tím se nabízí uvést i náboženství, jak ho známe z pozdějších dob. S přihlédnutím k rysům hry, můžeme hovořit o církvi jako o promyšleném herním systému?

Velmi významným byl a nadále zůstává prvek agónu, tedy souboje. Ve výrazné podobě ho můžeme nalézt třeba u indiánských kmenů v Britské Kolumbii, jejichž život se točil kolem tzv. potlače. Neustálého soutěžení a předhánění se kmenů navzájem. Základním principem bylo, že když např. kmen A uspořádal hostinu, na kterou byli pozváni B, povinností B bylo vystrojit hostinu ještě bohatší a honosnější. Veškeré dění uvnitř kmenů se tak přímo i nepřímo vztahovalo k potlači. Byl hrou, která řídila chod celého společenství.

Soutěživost, kterou s sebou nesl, je protkaná našim životem dodnes a páchá jak dobro, tak zlo. Dovede motivovat, dohnat nás k našim nejlepším výkonům. Je formou energie proudící v každé hře. Na druhou stranu přílišná touha po vítězství může celou hru pokazit. Svádí k švindlování, faulům a intrikám, se kterými je hra nemožná. Nebo alespoň není hrou, která by oběma stranám přinášela radost a potěšení. Soutěživost si možná instinktivně vybavíme především ve vztahu k druhým. Co ale soutěž, kterou vedeme sami se sebou? Není to právě pouze a jen ona, která je zdrojem soutěžení vůbec? I v závodě na 60 metrů, který běžím s kamarádem, je to má malá vnitřní soutěž, do které se vrhám, protože toužím mít potvrzení o své vlastní hodnotě. V umělecké tvorbě mě taková síla posouvá tak, že mě nutí být kreativní a tím tak sama před sebou obstát s výsledkem mého snažení.

V uvedených příkladech je soutěž vítaná. Dává možnost zábavě kamarádů na hřišti nebo pomáhá vzniknout novým, neotřelým projektům. Ale pokud by měl být její hnací silou vlastní pocit nedostatečnosti, nenasycenosti a nízkého sebevědomí, je to nástroj, který dokáže nebezpečně ničit. Člověk obklopující se majetkem, dávající ho všemu okolí náležitě na odiv ve snaze vyhrát pomyslnou soutěž o postavení ve společnosti je spíše izolátorem mezilidských vztahů, než aby přinášel nějakou hodnotu. A právě od pradávna fungující hra na hierarchii společnosti, stavěná nikoli

zespoda, ale z pozice vůdců, je jednou velkou soutěží, která společenství násilně rozbíjí. A tak se stane, že se člověk narodí jako otrok, plebejec, šlechtic, měšťan nebo je předurčený vládce. Může se narodit i jako indián, černocho, Evropan, Rom nebo Rus. Jako pohan, křesťan, dělník, kulak, žid, nacista nebo muslim. Přítel nebo nepřítel. Lze ale pořád hovořit o hře, jestliže v ní panuje nepřátelský vztah? Jestliže do hry ostatní nutíme a nedáváme na výběr? Když bereme za samozřejmost, že pravidla stanovuje jen jedna strana, a tou jsme my?

Ne, tohle hra není. To jsme jen uvěřili, že hra, ve které celý život žijeme, je realitou. To jsme jen zapomněli, kdo jsme, a teď se můžeme vrátit zpět. Zpět k takovému hraní, kde se budeme ptát. Sebe samých, sebe navzájem, ale i všeho, co nás obklopuje. Na "velkém jevišti světa" jsme totiž roztočili velikou hru, kterou pokud nebudeme hrát v souladu s pravidly Země, nebude mít dlouhého trvání. To je možná bod, od kterého můžeme začít a postupně nacházet momenty, kdy hra spojuje. Navzdory herní teorii, která tvrdí, že hrou nic nevzniká a že žije jen sama pro sebe, si myslím, že tím nejcennějším přínosem hry jsou právě vazby a vztahy. Ty ve světě hry pramení, dovedou překročit její rámec a vstoupit do světa reálného. Takového, který cítíme v sobě.

HRA JAKO CESTA K DIALOGU – nejen ve specifických skupinách

V těle tady a teď

Otázka přítomnosti, toho, co je tady a teď, se v četných úvahách o divadle a herectví vynořuje už od počátku minulého století. Je to rozlišení toho, kdy tělo na scéně vyzařuje skrz své fyzické bytí autentickou, slovy nevyjádřitelnou výpověď, a kdy jen prezentuje něco, co je významnější než ono samo a stává se prostředníkem látky, která mu není vlastní. Jak ale nalézt způsob, jak přenést minulost do přítomnosti tak, aby se zkrátka udála znovu? Vede cesta skrz porozumění tradičním rituálům? Náboženství? Tvrdý trénink? Učení se od bojových mistrů? Navození si představy “jako kdyby”? Nebo se má snad divadlo zřít veřejné prezentace a uchýlit se jen do zkušebních sálů a zůstat *uvnitř*? I když je variant mnoho, jejich styčným bodem zůstává lidské tělo. Neb jak píše prof. Mikeš “*Tělesnost nás staví jako prožívající bytost do světa, je průchodem do našeho nitra, výzvou k prohloubení života a ducha.*”¹³.

Ne náhodou je to právě tělo, co nám umožňuje si hrát. Tím nemám samozřejmě na mysli pouze sport, tanec nebo jiné pohybové aktivity. Vždyť ani výtvarné dílo, plod spontánní hry s barvami, by nevzniklo, nebýt našeho těla. Duch tvoří vize a tělo jim dává formu. Tělo je tak neoddělitelnou součástí našich vizí, protože bez něj by žádná nedošla naplnění. Nemíním tím, že je třeba tvrdě pracovat, abychom tu kterou vizi uskutečnili. Ovšem ztrátou těla jakákoli vize ztrácí samotné médium pro svojí realizaci. A jestliže je hra fyzicky demonstrována pouze a jen naším tělem, znamená to, že v momentu hry jsme v těle plně přítomni.

Ani fantazírování, vymýšlení si, snění a podobné *mentální* hříčky bychom nemohli zažívat bez těla. Tělo si totiž odvažuje nazvat herním partnerem ducha. Antitetický vztah těmito dvěma póly se neustále napíná a uvolňuje, pulzuje v nás a dává vzniknout dramatu, který začíná naším vtělením a končí smrtí. Baví nás hravě bloudit

¹³ MIKEŠ, V. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2017. s. 39.

v myšlenkách a baví nás, že ne všechny fantazie je naše tělo schopné uskutečnit. Baví nás se trápit, baví nás se litovat, baví nás se motivovat k naplnění našich snů, těšit se, toužit, a být zamilovaní. Baví nás tyto pocity fyzicky cítit. Je to neustálá hra našeho ducha s tělem. Tělo nám brání, je překážkou, kterou se snažíme v životě překonat. Váže nás ke hmotě, k jednomu místu, času, podřizuje nás svým potřebám, jsme v něm členy společnosti, jejíž konvence musíme dodržovat. Toužíme se rozletět a konat co se nám zlíbí, ale narážíme na jeho mantinely. To nás pokouší a trochu provokuje. Celý život se s ním pokoušíme sladit, ale přece se od něj stále oddalujeme.

Hra je ale pořád jen slovem. Zůstává označením, které s sebou nutně nese jisté asociace a konotace. Pokud tento pulz, pohon naší existence nazveme hrou, už k němu podvědomě připojujeme pocity lehkosti a radosti. Náš život se ale ne vždy jeví takto. Mnohdy ho naopak vnímáme jako dřinu, utrpení, vnímáme jeho bolest a těžkost. Co když nás tedy označení *hra* záludně svádí z cesty a láká nás ke zkresleným interpretacím? Hru totiž nelze vnímat jako těžkou, bolestivou a truchlivou. Kdo by se potom do takové hry pouštěl? Označení *hra* bychom se proto mohli v této souvislosti bránit. Co když je to však celé otázkou naší prosté volby?

I když je *hra* aktivitou, která se “*bytozně distancuje od reality*¹⁴”, je zároveň tím nejčistším, co nás do reality vrací zpět, a možná, díky čemuž jsme i ochotni se do *reality* znovu a znovu vracet. Vracíme se do těla, jež nás obdarovává smyslovými požitky a jež je naším domovem. Povznešení, ke kterému s ním během hry docházíme, nás plní energií a silou pro další život.

Hra v divadelní práci se specifickými skupinami

Dá se říci, že žijeme ve společnosti, která je zásluhou médií, konzumu a mezilidských intrik herectvím takřka prorostlá. Herectvím všedního dne, které nás neustále vzdaluje od naší podstaty. Aby našli člověka, který ještě není takovými vlivy “*zanešen*”, cestovali Brook nebo Barba do vzdálených zemí. Zvyky a rituály původních kultur pro ně byly esencí toho, kdy se divadlo stává skutečností a hlubším

¹⁴ CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. s. 63.

studiem těchto tradic se snažili onen magický moment reality zachytit a přenést ho do divadla evropského. Ovšem ekvivalent podobně *“neposkvrněného”* herce můžeme najít i v naší společnosti. Mohou jimi být bezpochyby děti, anebo herci ve specifických divadelních skupinách, zejména takoví, kteří si nesou mentální či zdravotní postižení.

Mentální retardace herců zapřičiňuje, že jejich umělecký projev není zatěžkán aktuálními trendy, ani nemá ambice *“být správným”*. Jsou osvobozeni od přemýšlení nad tím, jestli danou formu rozvíjí nebo v jakém stylu tvoří. Jejich tvorba je upřímným proudem z vnitřního světa. Nicméně tato mnohdy vyzdvihovaná svoboda může být prudce omezena. Svázána životem v sociálním zařízení, pohnutým osudem, citovou křehkostí, labilitou nebo strachem z okolního světa, protože v hlavě možná běží program *“jsem jiný, hloupý, problémový”*. Divadelní práce má možnost citlivě proniknout skrz tento odpor a uvolnit cestu svobodnému vyjádření.

Zároveň s tím ale mentální postižení mnohdy komplikuje, ba až znemožňuje fixaci úkonů a nazkoušených akcí. Pro herce bývá obtížné si zapamatovat text nebo reprodukovat to, co dělali na zkouškách. Forma hry, která nikdy nemá stejný průběh je proto výhodnou cestou k uvádění téže akce znovu a znovu. Hra nás nutí být přítomnými a reagovat na okolní dění. Pravidla jemně ohraničující její prostor dávají herci pole tvůrčí svobody, se kterou může v daný moment libovolně naložit. Variabilita, proměnlivost a odchylky se tedy stávají vítanými. Konkrétním příkladům se budu věnovat další části této práce.

Hra jako setkání

Hrou se stáváme partnerem všech zúčastněných. Jsme celou bytostí konfrontováni s jiným člověkem a proud hry nás postupně vede k vzájemné interakci. Hra byla záminkou pro náš společně strávený čas a díky ní jsme schopni i toho nejneoblíbenějšího člověka na moment vnímat jako spojence, se kterým jsme seveřeni v jednom společném prstenci hry. Proto i hra sebejednodušší, která však má možnost rozvíjet vztahy a podporovat tak hodnoty lidskosti, má smysl.

I na uměleckou tvorbu můžeme nahlížet jako na kratochvíli, příjemný rozmar nebo snad zbytečnost. Svým působením však obohacuje celé kreativní společenství. Vždyť v procesu (nejen) umělecké kolektivní tvorby je partnerství základním kamenem veškeré práce. Schopnost vzájemně si naslouchat, snažit se druhému porozumět, být s druhým na jeho cestě k uměleckému projevu, věnovat mu pozornost a být ochoten pomoci, když je třeba. Hra, pod jejíž záštitou se lidé setkávají, posiluje vztahy uvnitř i vně jí samé. Například ve specifických skupinách znamená kolektivní divadelní práce mj. veliký přínos v oblasti sociální inteligence. Herci, kteří se dříve jen potkávali při obědě v sociálním zařízení, jsou nyní hereckými kolegy a přáteli. Zkušenosti z procesu zkoušení se přenáší do jejich osobního života a proměňují jejich jednání a komunikaci s okolím.

K významnému setkání ale dochází především při samotné prezentaci uměleckého díla (např. divadelního představení). V momentu totální konfrontace s okolním světem. Opět to vztáhnu k divadelní tvorbě specifických skupin. Častou tendencí postižených herců totiž bývá *skamarádit se* s divákem. Navázat s ním osobní pouto. Tak se stává, že herec najednou zcela odbočí od své role a diváka osloví, zapřede s ním hovor, zeptá se ho, jak se mu představení líbí, začne popisovat svoji nervozitu atp. Takovými akcemi zcela odhaluje svoje bytí na scéně. Dává najevo, že je to *on* a žádná jiná fiktivní postava, která stojí na jevišti. Je to *on*, člověk, a tady a teď se setkává tváří v tvář s divákem, aby mu předal svou zprávu.

Setkání s divákem jakožto partnerem je ovšem nezbytné už jen proto, aby daná dramatická výpověď mohla vůbec vzniknout. Divák je rovnocenným partnerem herce, protože přijímá jeho zprávu. Bez jeho přítomnosti by jakýkoli výraz zůstal prázdný a bez smyslu. *“Není to divadlo pro divadlo, ale divadlo pro život, ne pro moc a zviditelnění.”*¹⁵. Setkání je zde považováno za pravý akt divadla (potažmo hry). Nepatří sem posuzování výsledku a kvalitně odvedeného výkonu. Jde o setkání, které má přesah do myslí a životů obou stran. Performerovy i divákovy. Dialog, do kterého spolu díky divadlu vstoupí, se stává skutečnou zkušeností překračující rámec nastolené hry.

¹⁵ NOVÁK, V. *Divadelní tvorba ve specifických skupinách*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2013. s. 10.

Dialog a inspirace

Pomyslný rozhovor ovšem nevzniká jen mezi hledištěm a jevištěm. I kdyby to mělo být proti naší vůli, začínáme hovořit se sebou samými. Na impuls divadelní zkušenosti v nás vyvstává řada otázek, na které jsme nuceni si odpovídat. Když si odpovídáme, přibližujeme se vlastní pravdě a posouváme se směrem k sobě. Cítíme svoje emoce, registrujeme postranní myšlenky, asociace. Každé setkání jednoho člověka s druhým mu přináší zprávu o sobě samém. Skutečnost, že ho někdo poslouchá, ocení jeho práci, je mu otevřen nebo se směje se jeho vtipům, ho přiměje k přehodnocování svého dojmu o sobě. V dialogu si vzájemně nastavujeme zrcadlo, proto když někoho zřím, zřím i sebe. Když druhého soudím, vynáším soud i sama nad sebou. A tak jako Antonin Artaud se vydává hledat sám sebe do svého nitra ruku v ruce se svým vnitřním partnerem, tak každý objevujeme své dosud nepoznané stránky, nebo narážíme na dlouho a pečlivě ukrytá tajemství, touhy, strachy nebo předsudky. Dialog probouzí našeho vnitřního partnera, který se začíná ptát.

Ale kam to všechno vede? Docházíme k závěrům nebo se jen vynořují další otázky? S každou další odpovědí jen zjišťujeme, že pořád nejsme u konce a že je toho tolik, za čím se můžeme vydat. Tolik věcí, které nám chybí. Tolik drobností, které by stálo zato zdokonalit. Tolik stereotypů, které si žádají změnu. Tolik komfortu, který pro to musíme opustit. Tolik úlevy, když se to povede. Tolik svobody, kterou můžeme dýchat.

A tak jako blaženost rozeznáváme díky úzkosti, hojnost díky nedostatku a tmě díky světlu, poznáváme sebe samé díky druhým. Každý nový objev transformujeme a posíláme dál. Neustále přijímáme a vypouštíme impulzy, které podněcují veškerou tvorbu. Jsme součástí koloběhu nekonečné inspirace, která trpělivě čeká, až bude moct zajiskřit.

PROJEKTY

ZÓNA M

Popis a členění projektu

Výčet projektů, které využiji pro hlubší pozastavení se nad problematikou hry a její úlohou v lidské umělecké tvorbě, začnu inscenací Zóna M, vzniklou v rámci činnosti sdružení Jiné Jeviště, na níž jsem se podílela coby scénografka. Jiné Jeviště pracuje s lidmi ze sociálního zařízení Sdružení Neratov. Zkoušení se každý rok věnujeme intenzivně 2 týdny. Po tomto čase následuje premiéra odehraná na festivalu Mentetrál. Jde o divadelní tvorbu integrovanou, tzn. do představení se zapojují jak herci s postižením, tak herci profesionální. Zkoušející skupina, stejně jako náš tým, se rok od roku mírně proměňuje, ale jádro zůstává stejné. Tento fakt práci s herci usnadňuje, protože se s většinou herců již navzájem známe, víme, co od kterého herce můžeme přibližně čekat, jaký způsob práce komu sedí a kdo k čemu inklinuje. Podle toho se můžeme na práci dopředu připravit.

Minulý rok v létě jsme pracovali na inscenaci Zóna M. Rozhodli jsme se neřídit se žádnou literární nebo jinou předlohou, nýbrž vycházet přímo z herců. Zkoušení bylo rozděleno do tří skupin – pohybové, storytellingové a výtvarné. Naším cílem bylo vystavět s každým hercem v jednotlivých skupinách individuální, originální výstup prezentovatelný před diváky, který by nesl výpověď o jejich osobním příběhu. Zkoušení jsme pojali jako objevování a experiment s prostředky, které jsme dosud v divadelní tvorbě s lidmi s postižením nepoužili. Nebyl tedy ani dopředu stanoven žádný tvar, který by měl výsledek mít.

Společným výchozím bodem ale bylo shlédnutí animovaného filmu *V hlavě*, pojednávajícího o tom, co se odehrává v lidském myšlení. Vypráví o emocích, vzpomínkách, snech a imaginaci. Celým dějem hýbají postavičky zastupující několik vybraných emocí (radost, smutek, strach, nechuť a vztek), které si vždy nesou svoji

charakteristickou barvu. Tento motiv barev byl pro naši výtvarnou práci vhodným prvotním výkopem.

Spolu s výtvarnicí Michaelou Ruskou jsme během zkoušení vedly výtvarnou skupinu, celkem o 5 hercích. První týden jsme střídali různé výtvarné techniky a hry, během kterých se poměrně jasně ukázalo, kdo k čemu tíhne a co koho zajímá. Druhý týden jsme se s každým z herců individuálně věnovali rozvíjení konkrétních technik a hledali, v čem skýtají svůj performativní potenciál a jak je lze propojit s osobními tématy.

Výsledným tvarem naší skupiny byla interaktivní výstava složená z jednotlivých stanovišť s herci, a výstavy materiálu, který vznikl během zkoušení. Stanoviště byla rozmístěna po prostoru a diváci mohli volně přecházet od jednoho k druhému a sledovat nebo se zapojit do akce na daném stanovišti probíhající.

Ráda bych se teď podrobněji věnovala každému ze stanovišť a nastínila, jakou cestou jsme se k nim dopracovávali, čím byly specifické pro každého performerera a uvedla je do kontextu hry.

Lesní domino

Část zkoušení jsme věnovali práci s přírodninami. V Neratově, vesničce v Orlických horách obklopené lesy, byl přírodní materiál dostupný snadno a zdarma, a kromě toho je to materiál vděčný a věčně inspirující. Začali jsme společným sběrem (sešlo se všechno od hlíny, kamenů, bylin, peří až po špalky dřeva), do kterého jsem přidala ještě několik ne-přírodních materiálů (např. mouku, knoflíky, nitě, přibory, flitry). Zprvu jsme se věnovali haptickému poznávání předmětů z naší sbírky. Hra byla, že herec měl zavázané oči a do rukou mu byl vložen předmět. Cílem nebylo ihned vyrazit, jaký předmět drží, nýbrž popsat přídavnými jmény jeho kvality a vlastnosti. Popsat jeho povrch, velikost, vůni, váhu, drsnost, jemnost atp. Ostatní se podle jeho popisu snažili uhodnout, co za materiál by to mohlo být.

Poté jsme zkoušeli testovat, jak můžeme jednotlivé předměty využít v kontaktu s barvou (malba, různé styly linky, obtiskování, roztírání...). Bylo cítit, že to příjemně

rozrušilo přesvědčení o tom, že výtvarná činnost je jen nuda se štětcem. Ovšem ač byla aktivita byla pro herce zajímavá, brzy se vyčerpala a dále jsme ji nerozvíjeli.

Proto jsme se vrátili čistě k materiálu a navázali na shlédnutý film, když jsme začali přírodniny přiřazovat ke specifickým emocím a své rozhodnutí museli nějak zdůvodnit. Každý si pak z libovolného materiálu sestavil koláž představující to, jak se ten den cítí. Skupina se jala "číst" v jeho díle a vznikla živá diskuse o jeho interpretaci.

Jako nejvíce performativní se ukázala být hra pracovně pojmenovaná *lesní domino*. Využili jsme princip domina, kde se k sobě pokládají shodné části herních kamenů. Příkladáním různých materiálů a přírodnin k sobě podle toho, jak spolu souvisí, jsme začali tvořit řetěz založený na vizuálních podobnostech (barvy, tvary, druh předmětu), faktografických spojitostech (např. ke kapradí herec postavil mísu s vodou, protože kapradiny rostou ve vlhkých oblastech), i na volných asociacích (např. muchomůrka, jakožto jedovatá houba, inspirovala k přiložení černého šátku představující symbol smrti. Dále třeba kombinace větévky a ořechu byla inspirovaná veverkou, která sedí na větvičce.). Takto se hrou začal sám před našimi zraky stavět objektový příběh, který měl i nepopíratelnou estetickou kvalitu.

Herec Robert, znalec veškeré lesní fauny a flóry, si hru užíval ze všech nejvíc. Díky jeho výřečné povaze byl více než ochoten komukoli vyprávět o účinku té které byliny, o životě v mraveništi nebo o houbových specialitách. Rozhodli jsme, že lesní domino s diváky bude jeho doména a nebylo k tomu ani třeba žádného dalšího zkoušení. V praxi to probíhalo tak, že na předpřipravený herní plán (vyznačená plocha 2x3,5m na bílém podkladu) Robert a diváci střídavě pokládali předměty podle "dominových pravidel" a Robert to doplňoval o své znalosti. Lesní domino bylo pro něj polem sdílení své záliby s diváky, při které na sobě necítil tlak nebo nervozitu z vědomí, že *ted' hraje divadlo*. Hra v ten moment poskytovala schéma, podle kterého se tvořila scénografická linka, na kterou herec jako vypravěč pohotově reagoval. Skrz hru si obě strany vyměňovaly impulzy a navzájem komunikovaly. Z pomalého, poklidného tempa se spolu s nově příchozími diváky tvořily čím dál složitější a metaforičtější obrazy a hra získala dynamický spád. Zároveň s tím vznikala na herním plánu

bohatě rozvětvená mapa, v jejíž cestách byl místy skutečně příběh rozpoznatelný na první pohled. Celá akce trvala půl hodiny.

Pokud by se dalo něco zlepšit, byl by to pravděpodobně mírně chaotický průběh hry. Ten byl způsoben velkou masou diváků, kteří se tísnili v malém prostoru a neustále se obměňovali. To navíc způsobovalo i špatnou slyšitelnost. Za klidnějších podmínek, jako tomu bylo na generální zkoušce, byla větší koncentrace na dějovou linku domina a hra byla celkově soustředěnější.

Ovesná kaše na míru

Herečka Romana je zaměstnaná v neratovské jídelně a přípravování jídla pro její přátele je pro ni gestem lásky. Celý život ji provází nenaplněná přání spojená s jejími těžkými životními zkušenostmi. Během interaktivní výstavy položila divákovi otázku, co si nejvíce přeje, a podle jeho odpovědi mu připravila ovesnou kaši s barevným obrazcem ze všemožných ingrediencí, s přáním, aby se jeho sen stal skutečností.

Tuto techniku jsme Romaně předem vymysleli na míru z důvodu, že jí už delší dobu známe a odhadovali jsme, že by to pro ni mohla být vhodná a zábavná cesta. Nápad vzešel z toho, když při předchozím zkoušení s přírodninami Romana tíhla k pečlivému skládání pestrých obrazců a mandal. I když jsme předpokládali, že zdobení ovesné kaše bude stanovištěm Romany, rozhodly jsme se to zapojit do celoskupinového zkoušení. Začali jsme poznáváním jednotlivých ingrediencí se zavřenýma očima, popisovali, jak chutnají a vzpomínali, při jaké příležitosti jsme je naposled jedli. Poté každý připravil *kaši na míru* někomu jinému ze skupiny. Aktivita se dobře spojovala se zkušenostmi z předchozích dní. Barvy a tvary ingrediencí už si herci vybírali a modifikovali podle toho, co chtěli zdobením vyjádřit. Kaše vznikly s různými náměty. Jedna přála kamarádce, aby se do ní zamiloval její vysněný muž, další vystihovala zálibu ve fotbale, nebo jen abstraktně znázorňovala charakter osoby, které byla určena.

Romana na svém stanovišti jednala v roli. Byla šamankou, která bere svůj úkol nadmíru zodpovědně. Hra na *magické sezení* byla záminkou pro vytvoření malých

jedlých uměleckých děl, a protože bylo zvolené médium herečce blízké a dobře známé, bylo v tvorbě znát její zaujetí. Romanina běžná každodenní aktivita se tak možná rozrostla o širší kreativní rámeček.

Portrét duše

Herečka Renča, která se během zkoušení ukázala jako abstraktní umělec a jejíž jedinou činností na odreagování se, jak sama přiznala, je malba, vytvářela divákům portréty podle toho, jaký z nich měla na první pohled dojem.

K malování portrétů během zkoušení jsme se dostali přes tvorbu jednoduchých loutek. Za použití nalezených špalíků dřeva, barev, látek a nastřelovací sponkovačky jsme tvořili charaktery představující odlišné emoce. Každý si sám určil svou emoci, a když bylo dílo hotovo, hádali jsme co je co, a proč. A přestože jsme pořád měli na paměti shlédnutý film, nedocházelo ke kopírování animovaných postaviček, jak jsme se zprvu obávaly. Naopak, herci spontánně ztvárňovali nálady a emoce různé, jako třeba žárlivost, touhu po něčem, nebo i ospalost. Následně jsme ve dvojicích malovali jeden druhého s přihlédnutím k tomu, jak na nás ten druhý působí, nebo jestli má nějaký charakteristický rys. Až na zmíněnou Renatu to ale nemělo velkého efektu, neb malba sklouzávala vždy spíše k realistickému zobrazování.

Pro interaktivní výstavu jsme Renatě vyrobily malířský stojan a ona sama si pro sebe sehnala malířskou zástěru. Být výtvarnou umělkyní se pro ní v tu chvíli stalo splněným přáním. Bylo proto cítit, že je do práce velmi motivovaná. Domnívám se ale, že to byl právě rámeček hry a vědomí jiné, divadelní reality, co jí umožnilo zbavit se studu a více se ve své tvorbě uvolnit. Způsob, jakým Renata komunikovala s diváky, se pohyboval někde mezi jednáním v roli a jednáním za sebe. Stylizace jejího chování byla ovšem zřejmá. Vztah s divákem tu byl podobný jako v případě *Kaší na míru*. Narozdíl od přihlížejících se diváci sedící na židli před malířským stojanem automaticky zapojovali do hry, kterou Renata vedla. Přistoupili na její pravidlo, že jsou u profesionálního malíře, a pozorně si drželi svůj postoj. Byli na moment součástí světa hry, a zároveň objektem pozorování lidí stojících kolem. Díky jejich zapojení mohly vzniknout *portréty duše*, kterých si během 30 minut odneslo kolem 10

diváků. Některé obsahovaly celý obličej, jiné jen jeho fragmenty, v dalších se střídaly kombinace různých barev a tvarů ať už v bohatých či minimalistických kompozicích. Na žádném portrétu nesměl chybět umělecký podpis.

Zóna M v kontextu hry

Zprvu bylo s herci obtížné najít způsob, jak výtvarnou akci přenést na scénu tak, aby se neztratilo kouzlo autenticity, která byla přítomna na zkouškách. Představa, že výtvarná činnost, které jsme se v procesu věnovali, by měla fungovat před diváky, se nám zdála nereálná a pozbývala smyslu. Zvlášť výtvarné umění je na jakoukoli hranost velmi citlivé a okamžitě by jí ztratilo svoji podstatu. Ale tím, že herci svým výtvarným projevem reagovali na podněty přímo od diváků, se opravdovost zachovala. Divák měl ve většině případů navíc možnost si něco fyzicky odnést. Setkání herců s diváky bylo v tomto případě velmi blízké a probíhalo na všech smyslových úrovních.

Nejsem si ale jistá, jestli by podobného efektu bylo možno dosáhnout i mimo rámec interaktivní výstavy. Kontakt s úplně cizími lidmi v běžném prostředí by asi těžko dal vzniknout takovým výtvarným dílům, jaká byla vytvořena v Zóně M. Hra dávala hercům pomyslný závoj, za kterým se mohli mírně schovat a k divákům nechat promlouvat svou postavu. Stud, jindy bránící ve výtvarné tvorbě, je studem reálného člověka, a proto jím herec v roli netrpí. Cesta k výtvarnému vyjádření je uvolněnější, protože teď netvořím já, ale *někdo jiný*.

Ale jak už jsem naznačila v oddíle *Lesní domino*, hra je tu pomocníkem i z druhé strany. Možná totiž funguje i jako jistý způsob *obalamucení* a v herci vzniká dojem, že neprobíhá žádné divadelní představení, nýbrž jen hraje hru. S tím se zmírňuje stres a tlak z toho, že *ted' musím předvést jistý výkon*. Zvláště u Roberta byl tento kontrast výrazně znatelný. Když měl v předešlém roce v představení ztvárňovat roli číšníka, trpěl velkou nervozitou. Podobně tomu bylo i u zbylých dvou herců z naší výtvarné skupiny, kteří v minulých letech dokonce odmítli před diváky vystupovat úplně. Zjistili jsme ale, že jistá výtvarná akce, ve které mají každý zájem (pro herce

Jana to je fotografování, pro herečku Jiřinu tvorba šperků), je zbavuje bloků z divadelní práce, a naopak se s ní touží prezentovat.

V Zóně M všichni z uvedených herců během interaktivní výstavy pracují s prostředky své vlastní záliby. S prostředky toho, jak si ve svém volném čase sami hrají. Skrz hru mají možnost své hraní otevřeně sdílet a obohatit ho o dialog s druhým člověkem. Hra tu pro ně zůstává bezpečným prostorem.

HERGULES

Bakalářský projekt

Abychom mohli na hru nahlédnout z jiného úhlu, budu se nyní věnovat svému absolventskému projektu s názvem Hergules. Představení vzniklo v rámci projektu Divadelní tvorba ve specifických skupinách ve spolupráci Divadla Vzhůru nohama a Zahrady, poskytovatele sociálních služeb na Kladně. V inscenaci hrají celkem tři herci, přičemž dva z nich si nesou mentální postižení. Volně jsme se inspirovali stejnojmenným textem Matěje Kopeckého. V představení jsou vedle sebe dvě roviny příběhu. V jedné se hrdina Hergules vydává do podsvětí vysvobodit unesenou královnu, aby tak vrátil chuť k životu unavenému králi. V té druhé je to příběh kočovných loutkářů, který odhaluje technickou přípravu divadelního představení a dává nám nahlédnout do vztahů mezi nimi.

Vzhledem k přání herců a povaze textu jsem jako scénografické řešení zvolila dřevěné marionety. Protože s nimi naši postižení herci ještě nikdy předtím nepracovali a jeden z nich má i fyzicky znevýhodněné zápěstí, nedalo se očekávat představení, které by mohlo být postavené pouze na loutkohře. Snažila jsem se proto nalézt způsob, který by hercům umožňoval sdělit příběh i jinou formou. Výsledkem byla kombinace marionet se stínovým divadlem. Zatímco plátno natažené v rámu obrazu sloužilo při loutkohře jako paraván, v jiných situacích na něm vznikaly

mozaiky světla a stínu, které buď představovaly atmosféry nebo se v nich odehrávaly jednotlivé mikrosituace.

Scénografie ve specifických skupinách

Proces, v dnešní době tolik akcentovaný, má své nepopiratelné místo i v divadelní tvorbě se specifickými skupinami. Účelem takové tvorby není přinést hercům látku a rovnou určit, jak ji zpracovat. Je to právě organický proces společného objevování a hledání, který nejen celou práci obohacuje o přesah do osobního rozvoje, ale zkvalitňuje i samotný výsledek. Jako úkol scénografa ve specifických skupinách vidím to, že má najít vhodnou formu scénografie v závislosti na tom, aby mohla být hercům vlastní, aby pro ně byla zábavná a aby jim tzv. seděla. Zároveň by to měla být taková forma, která dává prostor pro jejich osobní vklad. To, když mohou herci do scénografie sami přispět, jim pomáhá v intenzivnějším osvojení si akce na scéně. Protože ale někteří mohou cítit stud, bloky v tvořivosti nebo jsou snadno zmatení, měl by být zvolený způsob scénografie do jisté míry návodný. Způsob nenásilně směřující herce k určitému cíli, který má estetickou kvalitu, ovšem přesto umožňující tvůrčí svobodu.

Ve svojí vizi jsem chtěla dosáhnout toho, aby mohli herci naživo před diváky stavět obrazy, které by tvořily pozadí pro loutkoherecké scény. Prvotní zvažování kresby a malby jsem opustila z důvodu, že se mi takové řešení jevilo jako příliš statické a nenabízelo další podněty. Stínohra založená nejen na stínech, ale zejména na odrazech, prosvěcování různých objektů a práci se světelnými filtry, se nakonec ukázala být tou pravou cestou. Ještě před zahájením zkoušení s herci jsem se projektu intenzivně věnovala sama, hledala možné varianty a vyzkoušela nespočet způsobů, jak se dá pracovat se světlem a stínem v kombinaci s "projekčním plátnem". Mé experimentování se později ukázalo jako výhodná cesta, neb to velmi usnadnilo proces zkoušení s herci. Věděla jsem totiž, co mohu od kterého materiálu čekat a co může hercům nabídnout.

Původně jsem měla rozmyšlený plán několika workshopů, kterými jsem se s herci chtěla k jejich výtvarnému vyjádření postupně dostat. Přes prostorové plastiky,

koláže a výtvarné hry jsem měla v úmyslu načerpat materiál, ze kterého by se jednotlivá pozadí následně tvořila. Ovšem kvůli nedostatku zkoušek jsem se k podobným aktivitám nedostala. To ale, jak se později ukázalo, nebyl žádný problém. S materiálem, který jsem na první zkoušku donesla, dostali herci instrukci postavit např. poušť, království, nebo hory, a já byla mile překvapena, jak se takového úkolu zhostili. Zcela spontánně a bez příprav začaly na plátně vznikat pozoruhodné kompozice. Odrazy, obrysy stínů, jejich zdvojování, zvětšování, zmenšování a barvení bylo navíc pro herce zábavné, proto byly zkoušky se stínohrou velmi příjemným a kreativně stráveným časem.

Spolu se stínohrou a marionetami jsou součástí scénografie ještě mechanické automaty, plošné lepenkové loutky s klouby. Díky jednoduchému ovládání byly vhodné i pro herce s postižením, kterým umožňovaly snadnou manipulaci.

Obraz z rukou nevýtvarníka?

Člověk disponuje instinktivní, spontánní potřebou zdobením. Kdo se někdy s tužkou v ruce cítil znuděný ve školní lavici nebo na nezajímavé schůzi, jistě zná bezmyšlenkovité črtání abstraktních obrazců. Podle Huizingy se dá taková tvorba vhodně nazvat herní formou. Drobné kresby v takových chvílích může tvořit každý, a ani nás nenapadne výsledek hodnotit jako kvalitní nebo nekvalitní. Ať už si takto hraje otrávený zaměstnanec nebo profesionální malíř, stojí jejich kresby na stejné úrovni. Stejně tak když na pískovišti postaví matka sochařka se svým dítětem hrad z písku, není ve své podstatě ničím lepším než hrad, který s dítětem postaví otec kuchař. V poli ryzí hry neexistuje rozdělení na profesionály a laiky. Proto i veškeré umění, které ve spontánní hře vzniká, by bylo pošetilé jakkoli hodnotit. Tím se pro nás hra stává bezpečným prostorem pro tvorbu i pro takové jedince, kteří budou zarytě tvrdit, že nemají fantazii, neumí kreslit a umění vůbec jsou na míle vzdáleni. "Umění je pole, kde může člověk osvědčovat svou svobodu a nikoli speciální, ale obecně lidskou existenciální tvořivost, stejně ovšem jako svou neschopnost unést

svobodu a uvolnit se ke skutečné tvořivosti.”¹⁶ Pokud tedy přijmeme uměleckou tvorbu jako přirozený projev lidské bytosti, přijímáme s tím nutně i fakt, že žádný takový projev se nedá považovat za špatný nebo nedostatečný. Jak se tedy stalo, že existuje ve světě tak kruté rozhraní mezi tím, co je umění a co není?

K takové diferenciaci zřejmě mohlo dojít profesionalizací umění v tom smyslu, že zatímco pro laika je umění sice existenciální, zato nikoli existenční otázkou, u profesionálních umělců na jejich tvorbě závisí jejich materiální zajištění. Možná, že převod umění na peníze byl právě tím bodem, kdy se nutně musela začít hodnotit jeho kvalita. Kdo si však vyhrazuje právo být oním hodnotitelem? Propast mezi laickou veřejností a profesionálním uměleckým společenstvím existuje již po dlouhý čas. Rozhovory s laiky mi potvrdily názor, že v jejich očích je umění sférou, která je běžnému člověku nesrozumitelná a tím i zcela nepřístupná. Přitom si nemyslím, že by umělecká produkce byla skutečně tak enigmatická, že by jí laik neporozuměl. Ovšem existuje kolem ní jistý opar, který možná dává veřejnosti pocit, že je jen pro *zasvěcence* a omezený okruh lidí. To bohužel způsobuje, že to laik předem vzdává. Přitom je to právě on, kdo je pro umělce tím nejdůležitějším. Vždyť je to laik, kdo *“představuje první i poslední kritérium kvality a vůbec smysl činnosti profesionálů. Bez něj se to vše stává absurdním a bez smyslu.”*¹⁷. Umělecké debaty se uzavírají mezi autory a umělecké kritiky a názor laické veřejnosti je až druhotný. V současné umělecké scéně mi chybí hravost a nadhled. Uvolněnost, kterou by povolily její hranice. Otevření, díky kterému by se zase mohlo umění stát prostředkem k vzájemné komunikaci. Aby inscenace nevznikaly samoúčelně, pro potěchu ega nebo pro splnění zakázky, ale aby přesahovaly do sociální sféry společnosti, pomáhaly oživovat běžný život daného místa a aby se skrz ně navazovaly vztahy a tvořila nová společenství.

Obrazy a výtvarné scénérie, které se nám povedlo skládat během zkoušení Hergula, mě přesvědčily o tom, že není třeba disponovat žádnou speciální vlohou, aby mohl člověk vytvořit hodnotné výtvarné dílo. Co mu v tvořivosti brání, může být stud nebo právě soudící pohledy okolí. Ve svém uměleckém vyjádření jsme ze

¹⁶ BLAŽEK, B., OLMROVÁ, J. *Krása a bolest: úloha tvořivosti, umění a hry v životě trpících a postižených*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1985. s. 7.

¹⁷ BLAŽEK, B., OLMROVÁ, J. *Krása a bolest: úloha tvořivosti, umění a hry v životě trpících a postižených*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1985. s. 8.

strachu ze selhání jedinými cenzory my sami. Způsob, jak cestu znovu zprůchodnit, je tvořit v takových podmínkách, ve kterých se cítíme zcela bezpečně, a pokud je to možné, snažit se zprostředkovat podobně bezpečný prostor i pro druhé. Protože pro komunikaci a dorozumění se mj. s mentálně postiženými, jsou projevy tvořivosti, her a umění jednou z nejschůdnějších cest. Každým uměleckým zážitkem navíc získáváme i téma k rozhovoru. A tak se stane, že možná začneme vnímat umění na denní bázi a stane se pro nás tím, jak umění v knize B. Blažka popisují postižení: je důvodem k zastavení se, zamyšlení, příležitostí k získávání nových pocitů, získání klidu, zpestření života, který není jednotvárný, pomáhá žít, dodává šťávu, prohlubuje požitek a představuje naplnění žitého času. Ten přitom nemusíme nutně trávit jen konzumací umění, ale právě i jeho hravou produkcí.

Reflexe projektu

Otázka (ne)dostatečnosti uměleckého výkonu bylo téma, které potkalo i mě během přípravy inscenace Hergules. Delší dobu se potýkám s pochybnostmi, zda-li mohu své sklony k výtvarné tvorbě nazývat talentem, ba dokonce jestli se mám považovat za něco jako umělce. Pokud v mysli srovnávám např. kresbu a malbu lidí v mém okolí s tou svou, na mých pochybnostech to jen přidává. Několikrát během studia na DAMU jsem se přistihla, že podvědomě inklinuji k napodobování určitého stylu, který jsem považovala za esteticky hodnotný. Nikdy jsem s tím nakonec nebyla spokojená, protože jsem cítila, že mi to není vlastní. Nedostatek odvahy mi ale bránil projevit se doopravdy.

Zmiňuji to, protože podobným vnitřním bojem jsem si procházela i během procesu příprav této inscenace. S marionetami jsem předtím nijak výrazně nepracovala a možná proto mi zpočátku chyběla ta správná imaginace a marně jsem se snažila hledat výtvarnou vizi. To se možná stalo i tím, že se jsme neustále proměňovali koncept inscenace, a proto mě to v tvorbě svádělo k tomu, nechávat si ve scénografii tzv. zadní vrátka. Neučinila jsem předem žádné zásadní rozhodnutí, jakým směrem by se měla vizuální stránka pohybovat a zpětně na to narážela. Dalším klíčovým bodem bylo, že jsem měla v úmyslu zařadit tvorbu scénografie do samotného procesu zkoušení a modifikovat ji podle potřeb herců. Jak jsem dříve naznačila, ve

specifických skupinách nejde o to, přinést hercům hotovou, perfektní scénografii, kterou jen *použijí*. Nicméně zkoušení nám komplikovala agenda sociálního zařízení, ve kterém herci žijí. Podstatná část dohodnutých zkoušek se z různých důvodů neuskutečnila nebo byla odložena. Dlouhý čas bez zkoušení tedy znamenal jen minimální posun ve scénografii.

I tak ale pro svou tvorbu cítím veliký přínos. V první řadě je to proces s marionetami, ke kterým jsem přistoupila prakticky bez větších předchozích zkušeností. Práce na nich mi poskytla širší představu o jejich technologii, konstrukci a v neposlední řadě i velmi cenné zkušenosti s jejich praktickým zhotovením. Během fáze vlastního experimentování se světlem a stínem jsem načerpala nové inspirace a nápady pro další tvorbu. Měla jsem možnost poznat organizační komplikace, které s sebou divadlo ve specifických skupinách nese. Možná ale tím nejvíce přínosným pro mě bylo být součástí samotného procesu zkoušení, kdy jsem mohla pozorovat, jak s loutkami, které vytvořím, je vlastně vhodné hrát. Měla jsem možnost sledovat, jak je možné s loutkou pracovat, jakým způsobem ji vést, které pohyby jí sluší a jak na to herce správně navést. Díky tomu, že jsem tvůrčí tým tvořila spolu s divadelníky o poznání zkušenějšími, byl pro mě tento proces velmi obohacující.

Jsem ráda, že se nám společně povedlo nalézt cestu, jak mohou herci komunikovat s publikem nejen skrz slova a herecký výkon, ale právě i prostým obrazem. Herci specifického divadla před nás předstupují s osobitým vnímáním světa. Divadelní umění je pro mne momentem, který dává možnost nemožnému, aby se stalo reálným. Setkání skrze divadlo je i setkáním opravdovým a každé gesto, které se v divadle uděje, se udává i v reálném světě. Plyne z toho veliká zodpovědnost, ale i moc, která dovede mnohému prospět. Divadlo ve specifických skupinách umožňuje setkání lidí z dvou světů, kteří si mají co předat. A možná, že je to právě divadlo a jeho povaha hry, v jejichž moci je tyto světy spojovat v jeden.

STRUČNĚ O KAMENECH – úklid hrou

Projekt *Stručně o kamenech* vznikl v letním semestru ak. roku 2017/18 na základě zadání v rámci předmětu Inscenační tvorba vedeného R. Smolíkem a J. Adámkem. Na začátku stál text Rogera Cailloise *Stručně o kamenech*, který měl být naším výchozím bodem k výsledku, jež jsme si předem nespécifikovali blíže než jako *divadelní partituru*. Protože se podobný pojem běžně v praxi nevyskytuje, bylo jeho pojetí zcela na nás. V zásadě ale bylo požadavkem, aby podle naší výsledné práce mohl někdo jiný provádět v čase a prostoru nějakou fyzickou akci.

I když konzultace k projektům probíhaly skupinově a z každého směru se hnal proud různých inspiračních zdrojů, nedokázala jsem se v tvorbě orientovat a netušila za jaký konec ji vzít. Tvůrčí krize ve školních projektech jde bohužel ruku v ruce se stresem z časové tísně. To už samo o sobě tvoří začarovaný kruh, ve kterém ani nemá nic šanci vzniknout, neb časový tlak znemožňuje průchod uvolněnému, kreativnímu myšlení. Ale když už jsem na jedné z konzultací přiznala, že *jsem se zkrátka ztratila*, přišla od R. Smolíka spásná rada: “Ztratila jste se? To je skvělé! Tak se ztraťte ještě víc a hlavně se nesnažte hledat cestu ven.”. Aniž bych to v tu chvíli tušila, byla to tahle slova, která mi dodala tolik klidu na to, aby se za několik dní můj tvořivý proces znovu oživil.

Pokaždé když hledám inspiraci, vydávám se na dlouhé procházky přírodou. Sama se sebou po celou dobu vedu rozhovor a případně si píšu, co z něj vzniká. Při jedné takové procházce jsem si přemýšlela nad Cailloisovým textem a hlavou se mi honily myšlenky o tom, že vše se z kamenů rodí a vše se do nich jednou zpět navrátí. Můj zrak v tu chvíli upoutal sešlápnutý kus alobalu na zemi. V duchu si říkám “*no jo, vždyť i ty jsi kamenem.*”. Sehnu se, abych ho ze země sebrala, když vtom zhruba o metr dál vidím kámen, který má přesně stejný tvar i zabarvení jako sešlápnutý alobal, který držím. Seberu tedy i kámen a mám radost, na jakou skvělou náhodu jsem to narazila. O pár kroků dále jsem ale potkala další kus zmuchlaného odpadku, a i k němu v jeho blízkosti našla přírodní předmět, se kterým měl jasnou vizuální podobnost. Zbytek procházky už jsem vzala jako výzvu. Ke každému odpadku, který mi zkříží cestu, se pokusím najít jeho přírodního partnera. A tak se stalo, že jsem si začala hrát.

V průběhu týdnů, během kterých jsem pravidelně chodila *hrát*, jsem jednak zjistila, že rozhodně není třeba se soustředit pouze na vizuální podobnost věcí, a jednak se mi začaly ujasňovat pravidla a omezení, které je vhodné si pro hraní stanovit. Hmotné výsledky hry (viz. obrazová příloha) Stručně o kamenech byly vystaveny na klauzurní výstavě spolu s následujícím manuálem popisujícím finální podobu hry:

Outdoorová aktivita:

STRUČNĚ O KAMENECH, ANEB ÚKLID HROU

Potřebné vybavení : taška na sběr materiálu, pohodlná obuv

Příprava: Vyrazím na procházku a do detailu se snažím všimnout si všeho, co mi zkříží cestu. Předměty, které potkávám, rozlišuji na ty, které jsou původně přírodní a ty, které vznikly rukou člověka. Vnímám všechny jejich vlastnosti.

Průběh : Já a Země jsme rovnocenní spoluhráči. Hra nemůže fungovat, pokud jeden z nás chybí. Začínám prvním tahem. Na své cestě si vybírám předmět, jehož vznik se připisuje člověku (nejvhodnější je drobný, snadno přenositelný odpaděk na zemi). Seberu daný předmět, a zatímco ho držím v ruce, pokračuji v cestě. Další tah je na Zemi. Jejím úkolem je nabídnout mi předmět, který je vhodným partnerem pro ten, který jsem si zvolila. (tj. část z přírodního celku, se kterým můj předmět tvoří dokonale hodící se pár). Páry se mohou shodovat např. po vizuální stránce, některou ze svých vlastností, nebo na základě volné asociace. Je důležité, abych neustále zůstávala pozorná, odpověď může přijít odkudkoli. Pokračuji v cestě s mým předmětem v ruce do té doby, dokud na odpověď nenarazím. Až se tak stane, vezmu danou přírodninu do své druhé ruky a pár společně uložím do tašky. Pokračuji v cestě stejným způsobem.

Bonusy ke hře

Obrat - Zem je tvým spoluhráčem. Pořadí tahů se může proměňovat. Není podmínkou, že další tah zahajuje vždy člověk. Může se stát, že Země sama nabídne něco, k čemu si přeje, abys našel partnera. Tj. dá ti do cesty předmět netypický,

zvláštní - takový, který zaujme tvou pozornost. Přijmi její nabídku a najdi odpovídající ne-přírodní předmět.

Dvojitá výhra - Biologickým procesem dochází k rozkladu věcí stvořených člověkem a k jejich přeměně zpět na přírodu. Smazávají se vizuální rozdíly mezi tím, co vzniklo rukou člověka a co je původní příroda. Najdi takový pár a měj dvojnásobnou radost.

Jdi ještě dál - Variace pro pokročilé. Páry předmětů ze světa lidí a přírody nemají limity. Je na tobě, kam až chceš hranice posunout. Od předmětů, které jsi schopen nést v ruce se můžeš dostat až k párům, kde figurují věci nadměrných rozměrů, věci nemovité, architektura, silnice, jejich zatáčky, prach ve vzduchu.. V takových případech je vhodné použít média schopná danou věc/jev zachytit, tj. například fotografie, záznamník, ultrazvuk, satelit, případně kresba.

- konec manuálu -

Stručně o kamenech v kontextu hry a divadla

Stručně o kamenech je jediným z mých vlastních projektů, který je hrou i po formální stránce. V souvislosti s tím se zamýšlím nad vedlejšími efekty jejího hraní, jak jsem je měla možnost pozorovat na sobě i ostatních.

Dramatický potenciál hry *Stručně o kamenech* vidím v protikladnosti odloučení a jednoty, která je celým procesem provázána. Nacházím dva předměty pocházející ze dvou rozdílných, ale přesto si navzájem tak blízkých světů, jako je svět přírody a umělý svět člověka. Předměty ve své podstatě zcela odlišné, které ale naprosto patří jeden k druhému. V dnešní době máme navíc tendenci umělý předmět apriori soudit jako *ten špatný*, ten, který naborává přírodu a znečišťuje ji. V realitě mimo hru by to jistě byl názor opodstatněný. Ale ve hře nelze rozlišovat na dobré a špatné a proto i umělý předmět je zde zproštěn veškerých negativních předsudků a je souzen pouze herními pravidly. Dimenze hry nám dává možnost opravdově ocenit jedinečné spojení mezi dvěma předměty, ač se nám to v reálném životě může sebevíc přičít.

Neustálým objevováním nových druhů spojitostí si hrajeme s naší vlastní fantazií a je to zábava sama pro sebe. Tak se děje, že dnes už *Stručně o kamenech* беру jako

zvyk, a kdykoli narazím na odpadek, již očima pátrám, zda-li se poblíž nenachází jeho partner. Mohu totiž uklízet s myšlenkou “jakou katastrofou to životní prostředí trpí”, a nebo to zcela obrátit a jednat ze stavu přijímání a dobrého pocitu. Hra se tu tedy stává mj. i praktickým nástrojem k úklidu a zdravému pohybu.

Osobně jsem cítila, jak se hraním stávám všímavější, citlivější a pozornější ke svému okolí. Procházka přírodou se najednou začala plnit tvary, strukturami a detaily, které jsem předtím neviděla, nebo je alespoň nedovedla tolik ocenit. Hra o *kamenech* mě přiměla vidět estetickou kvalitu ve všem na co jsem se zaměřila. Uvádí mě do jiného stavu vnímání okolního světa. Protože je hra o *kamenech* hratelná kdekoli, znamená to, že jakékoli místo může projít onou proměnou v dokonalý výtvarný výjev. Každý objekt můžeme obdivovat, když na něj nahlížíme optikou hry. Každý jeho detail se může stát partnerem.

Stejně jako když píš, že ve *Stručně o kamenech* je naším spoluhráčem Země, podobnou situaci vidím např. i v případě divadelního představení odehrávajícího se v otevřeném prostoru. Když okolní svět zříme optikou divadla jakožto hry, dává nám nejen výtvarnou hodnotu, ale stává se i rovnocenným partnerem inscenace. Každý živel hraje s námi a je na nás, jak s tím naložíme a jestli s tím budeme vědomě pracovat. Jako ilustrační příklad uvádím inscenaci Odin Teatret *Ascent to the Sea*. Inscenace pracující s motivy smrti a rituálního přechodu na onen svět začíná v jakési vesnici v Peru, ze které se průvodem vydává do prostoru za vesnicí až k velkému útesu nad mořem, kde se většina inscenace odehrává. Moře, které je v prostoru přítomné, se stává podstatným scénografickým i znakotvorným činitelem. Jeho zvuk, rytmus vln a ohromná rozloha je nenahraditelná. Sledovat představení a zároveň fyzicky být na jeho břehu znamená

Představení mu dává nový smysl, smysl, který nese přesně v daný moment. Moře je tím, čím je, ale představení mu pro danou chvíli dává nový smysl. Spolu se všemi jeho vlastnostmi ho interpretuje jako prostor odcházení na jiný svět. Sledovat představení a zároveň fyzicky být na jeho břehu nese kvality, které divadelní scénografií nelze uměle zprostředkovat. Moře se stává rovnocenným partnerem celého představení, je jeho součástí, a to jen proto, že zkrátka existuje a my ho na moment zříme skrz nastolenou hru. Stejně je to s vanoucím větrem, pískem ve vzduchu nebo vyschlým zemským povrchem. Díky hře v nich můžeme najednou

vidět symboly a uvědomujeme si, že divadlo neprobíhá jen *mezi námi živými*, nýbrž je vždy součástí celku. Součástí přírody, celého lidského společenství, minulosti i budoucnosti. Neb vše je z kamene a do kamene se navrácí.

PŘES LES - HRA TADY A TEĎ

Proces zkoušení

Inscenace Přes les vznikla jako školní projekt v zimním semestru ak. roku 2017/18. Zadáním bylo zpracovat jednu z nabídnutých pohádek s důrazem na výtvarnou složku. Pracovní týmy se utvořily až poté, co každý ze scénografů měl navrhnout koncepci a určený směr, kudy by se inscenace měla vydávat. Ve skupině spolu s Radkou Caldovou a Annou Romanovou jsme začaly pracovat na ztvárnění Červené Karkulky jakožto analogii k přechodovému rituálu mladé dívky. Byť prvotní představa byla vytvořit objektové představení, klikatou a nepředvídatelnou cestou z toho vznikla inscenace kombinující prvky fyzického divadla a výtvarných metafor.

Protože jsme žádná v týmu za sebou neměla příliš mnoho zkušeností se stavbou divadelního tvaru, dostaly jsme se záhy do potíží s hledáním vhodného divadelního jazyka. Tápaly jsme, jakými prostředky získat materiál a za jaký konec vlastně celou práci vzít. Podobně jako v procesu, který vedl ke hře *Stručně o kamenech*, se situace rozklíčovala, když jsme přestaly přemýšlet, diskutovat a číst odborné texty, vzaly si několik materiálů, které jsme doma našly (mouku, polévkové nudle, klubíčka vlny, přírodní materiály...) a začaly si hrát. Bez očekávání, bez nároků. Tu se stalo, že mouka létala vzduchem, rozdupávaly se těstoviny, celá místnost se omotala bavlnkami, stavěly se obrazce z kamenů a ke kotníkům jsme si přivazovaly suchou trávu. Udál se zhruba dvouhodinový humbuk a nepořádek, ze kterého jsme čerpaly celý zbytek inscenace.

Konečná inscenace a hra

Hraní si nám vydrželo po celou dobu zkoušení, zejména když jsme se věnovaly rozvíjení podnětů z počáteční improvizace. S každým z materiálů jsme zkoušely zvlášť a zkoumaly, co dovede. Struktura hry se nám v ten moment osvědčila jako metoda jak tyto experimenty podpořit v jejich performativitě. Vzniklo tak představení, kterým byla nit hry protkána již od samého začátku. V konečné inscenaci vystupují tři postavy - Karkulka a dvě ženy oděné v černých šatech, které bychom mohly přirovnat ke Karkulčiným *zasvěcovatelkám*. Nazývat je budu dále jako *ženy v černém*. Jsou hybnou silou dění na scéně, v rámci hry mají nadřazené postavení nad Karkulkou, komplikují a ztěžují jí podmínky pohybu. Následující řádky věnuji několika konkrétním příkladům, do kterých se promítla herní struktura.

a) Karkulčiným úkolem je sbírat květiny, které jí do ohraničeného prostoru zasypaného moukou hází ženy v černém. Protože se nesmí mouky dotknout, vlastním dechem si pracně vyfoukává volná místa, do kterých může vkročit, aby na květinu pohodlně dosáhla. Tempo sběru květin ale ale zrychluje, a je jen na Karkulce, jak pohotová a obratná bude. Délka akce závisí jen na tom, jak dlouho jí vydrží síly, případně kdy se jí ruka smekne po mouce a ona upadne.

b) Herní plocha se na moment promění ve "zvukové pole". Karkulka našlapuje a podle toho ženy v černém tvoří přírodními materiály zvuky. To, k jakému místu se bude vázat jaký zvuk je každou reprízu jiné. Plochu *ladíme* vždy znovu a tvoříme si tak aktuální pravidla. Jak Karkulka prozkoumává prostor, dáváme jí skrz zvuky vědět, v jakém pomyslném prostředí se nachází (šplouchání vody, rachot kamení, šustot suché trávy..). Skrz zvuky vytváříme Karkulce imaginární krajinu, jejíž pravidla musí respektovat. Někdy se však hra otočí a Karkulka svým pohybem začne ovládat nás, ženy v černém. Musíme být na pozoru a pohotově reagovat na rychlé přemísťování Karkulky. Nežřídka jsme si dovolily provést navzájem pár naschválů.

c) V jedné z předchozích verzí byla scéna s dlouhými, trnitými akátovými pruty, bránícími Karkulce dostat se ke svému košíčku. Jejím úkolem bylo prolézt skulinami mezi nimi tak rychle, aby jí ženy v černém nestihly zabránit. Akce se opakovala několikrát za sebou.

Herní pravidla v každé z uvedených situací měla několik pozitivních efektů. Forma hry nám dala způsob jak ukotvit experimenty ze zkoušení a byla nám pomocníkem v předcházení stereotypům a zažitým akcím. Podporovala živost, nutila nás k ostražitosti a vynalézavosti. Její výrazný prvek napětí bavil nás i diváka, neb sledovat se zaujetím herce v nekomfortní situaci je přece součástí diváckého voyerismu. Hra řídila akci a průběh celého představení a stala se nástrojem, který nás každou reprízu dovedl dostat do pocitu *tady a teď*. To jsme oceňovaly hlavně v pohybově řešených scénách, kdy jsme se chtěly vyhnout nazkoušeným choreografiím a umělému vzhledu. Struktura hry umožňovala, aby se v daný moment dělo vše znovu a nově.

Prvek hry pracoval ve velmi úzkém vztahu se scénografií. Tvořil ji, měnil a udržoval neustále v pohybu. Výtvarné obrazy vznikaly v přímé reakci na probíhající hru a stávaly se nejen její vizuální stopou, ale obohacovaly jí o metaforu a nové možné výklady. Scénografická složka byla tedy tvořena pouze hereččinými pohyby opisujícími nastolená herní pravidla. Tak jako měla vývoj dějová linka inscenace, tak si proměnou prošla i scénografie. Z čistého, upraveného prostoru se postupně stával čím dál tím větší nepořádek (kombinace mouky, hlíny, vody, přírodních materiálů, popela atp.), který dostal svého uplatnění v závěru představení, když si z něj Karkulka vytvořila rituální masku. Celý průběh hry tedy jak kdyby připravoval půdu pro závěrečný krok v přechodovém rituálu. Materiály na podlaze, po kterých se herečka pohybovala, byly měnící se krajinou její cesty na druhý břeh.

Hra nebo hra na hru

Byť hovořím o výrazné provázanosti inscenace *Přes les a hry*, širší zamýšlení se nad herní podstatou mě o tom zároveň nutí pochybovat. Pokud o hře totiž uvažujeme jako o zcela dobrovolné, spontánní činnosti, kterou se lidé zaměstnávají, protože jim přináší radost a svobodu, je komplikované její jméno použít ve spojení s divadelním provozem, který je svázán časy a místy konání repríz a kde mj. hraje roli i finanční ohodnocení. Jak jsem zmínila, na počátku práce na inscenaci stála skutečná hra ve své ryzí podobě a byla přítomná i během dalšího zkoušení. Když ale proces

objevování skončil, a my byly nuceny dát inscenaci jistou dramaturgii a ustálit její průběh, prvek čistého hraní vymizel. Neznamená to, že nás činnost přestala bavit nebo že by se stala zkosnatělou. Byla ale omezena a našroubována na dějovou linku a významy, které měla nést. Z předchozího hraní jsme si uchovaly pravidla, které jsme dále respektovaly, ale už jsme jimi sledovaly jiný cíl, než původní spontánní zábavu. Hra se proměnila v prostředek, než aby byla hrou samotnou. Neděla se sama pro sebe, ale jako proces splňující konkrétní účel. Ve spojení s divadelním představením se stává hraním, ke kterému dochází na povel, a to už samo nabourává základní kameny hry. Takže přestože nás po každém představení čekal zdoluhavý úklid, kvůli kterému jsme se ne vždy do hraní hrnuly s nadšením, byl to právě dohodnutý termín reprízy, který nás přiměl si znovu začít hrát. Protože nechci, aby moje úvaha vyznívala příliš pesimisticky, doznávám, že špetku ryzí hry vnímám v reprízách Přes lesu stále. Je to možná právě onou svobodou, kterou nám hra poskytuje a která dovoluje si i mezi pravidly produkce najít prostor pro sebe a užít si ho. I tak ale vidím jakoukoli vznikající hru až jako efekt druhotný.

Zakázané hraní

Při hraní Přes lesu na jednom z divadelních festivalů se navzdory anotaci, která uváděla, že je představení určeno pro dospělé, přišly podívat dvě třídy předškolních dětí. Mírně nás to rozhodilo, neb jsme předpokládaly, že pro ně bude představení nicneříkající a nezábavné. Nicméně opak byl pravdou. Rozhazování mouky, pálení chrastí, válení se v popelu a rozprašování vody všude kolem vzbuzovalo v dětech takový zájem, že celé představení panovalo hrobové ticho. Po skončení děti odmítaly opustit sál a byly přitahovány naší scénografií. Začaly jsme proto s nimi kreslit do mouky, malovat popelem na kůži, povídat si o přítomných přírodninách a prohlížet si je. Každé dítě si pak jako suvenýr hrdě neslo vodou a moukou zašpiněný list, kámen nebo větvičku.

Tento obraz ve mne vyvolává vzpomínku na dětství moje i mých sourozenců, když největší zábavou bylo vytahat věci ze zásuvek v kuchyni, bez řádu je poházet po zemi a brodit se jimi, rozsypat krabici s cornflakes a bačkůrkami je do jedné důkladně rozdupat, pro jízdu na koloběžce si vždy vybrat tu nejhlubší kaluži, která bude

pořádně cákat, nebo v pozdějším věku ještě lépe - *kramařit* v truhle na babiččině půdě, oblékat se do prvorepublikových šatů a z cenných vyšíváných šátků si k nim uvázat bezchybný svatební závoj. Rozpustilost, zvědavost a zaujetí je tu jako úrodná půda pro záživnou hru, která ovšem není vždy vítaná. Dítě si totiž často vyslechne lament nad zaneřádnou podlahou, špinavými tepláky nebo zmačkanými cennostmi po praprarodičích. To nejzábavnější hraní je tedy tak trochu nežádoucí a tak trochu zakázané. Možná i právě proto měl Přes les u předškolních dětí takový úspěch. To, že se v divadle, které rádo káže morální moudra, najednou setkávají s něčím, co se *nesmí*, bylo pro ně překvapením. Možná to byl ten známý pocit ze hry, která je čistá, spontánní, trochu uličnická a tím o to víc zábavná. Pocit ze hry, která fascinuje, pomáhá nám objevovat a je původcem inspirace nejen k nedělnímu odpoledni, ale třeba i k tvorbě divadelní inscenace.

VEDUTY

Komorní představení Veduty od scénografů Venduly Bělochové a Jana Tomšů si zde dovoluji uvést pro srovnání se svou dříve uvedenou vlastní prací, protože na něm shledávám několik motivů, které by mohly mít projekty společné.

Veduty jsou intuitivním objektovým dialogem mezi performerem a divákem. Po příchodu dostává divák pouze ty instrukce, že vše probíhá beze slov, každý *tah* je reakcí na ten předchozí, a je poučen o tom, že přesunutím lampy na performerovu stranu stolu svůj tah předává. Dva lidé tak spolu na základě jednoduchých herních pravidel tvoří krajinu a komunikují, aniž by vyřkli jediné slovo. Komunikace v podobě akce a reakce zde probíhá skrz obraz, objekty a hru samotnou. Zvolené médium je v tomto případě tedy zcela nezastupitelné. Hra s předměty je tu prostředníkem ke specifickému dialogu, který by se jinak nestal. Komunikace obrazem umožňuje, aby mohl zmíněný dialog probíhat i na úrovních, které při běžném rozhovoru zůstávají buď opomenuty, nebo se vůbec neaktivují (např. vzájemná pozornost, citlivost, všímavost k tomu, jestli s druhým tíhnu k souboji nebo ke spolupráci, jestli prosazují vlastní vedení nebo raději následují druhého, atp.).

Dialog probíhá jako čistá hra bez cíle a očekávání. Sama jsem měla ze začátku problém si uvědomit, že Veduty mohu hrát jen tak a není ode mne požadován žádný výkon. Hlavou mi běžela autocenzura a já se snažila *vymýšlet* každý svůj tah tak, aby byl *správně*. Teprve až když jsem si připustila fakt, že nemusím být za každou cenu invenční, nabízet druhému nové podněty a být výjimečně kreativní, ze mne opadl stres a já si mohla představení opravdově užít. Byl to zároveň ten moment, kdy se skutečně na hrací ploše začaly dít věci. Nastala například situace, když jsme s performerkou obě přesně věděly, čeho chceme s našimi objekty docílit, a zatímco jsem předtím své tahy zvažovala až ve chvíli, kdy na mě přišla řada, tak nyní jsem okamžitě začala přemýšlet, jak mohu tomu druhému pomoci. Začala jsem poslouchat jinak než rozumem, a tvorba mohla začít.

Na konci hry mezi námi vznikla kompozice drobných předmětů podle toho, jak jsme ji postupně utvářely. Nově příchozí člověk by to zřejmě vnímal jako náhodný shluk věcí, který nemá žádný smysl. Pro mě a performerku to však byl srozumitelný graf naší společné cesty. Podobně jako u projektu *Stručně o kamenech* záleží na tom, jakou optikou na předměty nahlížíme. Podle toho buď vidíme neorganizovaný nepořádek, nebo komplexní, navzájem provázaný systém tvarů, barev a materiálů. Protože vzniklá kompozice pramení z daných herních pravidel, nese v sobě po všech stránkách jistou vyváženost. Divák nemusí být umělcem, aby dovedl tvořit obraz a komunikovat jím. Stačí, když jsou mu pro to poskytnuty takové podmínky, ve kterých se může cítit bezpečně a může se otevřít. Hrou tu dva partneři společně vytváří scénografii k příběhu, který se vznáší někde ve vzduchu mezi nimi. A to se zároveň děje i opačně. Obraz dává ve Vedutách do pohybu sdílení mezi dvěma cizími lidmi, kteří si možná mysleli, že si ani nemají co říct.

ZÁVĚR

Konkrétní projekty nám daly vidět rozdílné tváře hry. Každý z nich nabízel jiný pohled a hra se do něj propisovala odlišnými způsoby. V Zóně M herní princip pomohl hercům tvořit znovu a znovu tutéž výtvarnou akci. V Hergulovi hra jinak nevýtvarně založené herce dovedla k tvorbě obrazu, díky kterému posouvali příběh dál. Uvolněná, spontánní hravost měla na svědomí celý projekt Stručně o kamenech. Manuál, který ke hře existuje, umožňuje zažít podobnou zkušenost komukoli dalšímu. V případě inscenace Přes les nám prvotní hra posloužila jako cesta k výzkumu a objevování. Kolektivní nespoutanou hrou jsme nasbírali materiál a právě herní pravidla potom byla to, co dalo celé inscenaci formu. Ve Vedutách se hra diváka a performerů se scénografií stala dialogem a několika úrovních.

Téma práce si mne během psaní zcela podmanilo. Když se zpětně ohlédnu, představa o hře, se kterou jsem do procesu vstupovala, byla výrazně omezená. Až samo formulování původních myšlenek mě vedlo k dalším a dalším objevům, přemýšlení a novým uvědoměním. Cesta hry, jak se ukázalo, vede hluboko do nitra nás, kde zažehává a rozdmýchává elán, radost a samotnou chuť žít. Uvažování o hře se mi velmi rozšířilo a já zjistila, že expanduje do všech sfér lidského života. Magický prostor hry dává možnost odloučenému, aby se spojilo, skrytému, aby se ukázalo a omezenému, aby rozkvetlo. Tím větší vůči ní chovám obdiv. Tvořit život hrou ve vzájemné úctě a respektu není lelkování, nýbrž naše nejvyšší poslání.

ZDROJE

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 2. vyd. Praha: Dauphin, 2000.

BLAŽEK, B., OLMROVÁ, J. *Krása a bolest: úloha tvořivosti, umění a hry v životě trpících a postižených*. 1. vyd. Praha: Panorama, 1985.

FINK, E. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992.

CAILLOIS, R. *Hry a lidé*. 1. vyd. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998.

NOVÁK, V: *Divadelní tvorba ve specifických skupinách*. 1. vyd. Praha: NAMU, 2013.

MIKEŠ, V. *Proč hrát: k divadelní antropologii*. 1. vyd. Praha: Pražská scéna, 2017.

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA

a) ZÓNA M – fotografie z průběhu zkoušení i samotného představení





/ černobílé fotografie byly pořízeny jedním z postižených herců Zóny M /





b) HERGULES – fotografie z procesu zkoušení







c) STRUČNĚ O KAMENECH – výběr z výsledků hry











d) PŘES LES



