

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

DIVÁK - PERFORMANCE - VÝTVARNÁ INSTALACE

Tereza Gsöllhoferová

Vedoucí práce: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Kristýna Täubelová, Ph.D.

Datum obhajoby: 20. 6. 2019

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2019

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Dramatická umění

Stage Design in Alternative and Puppet Theatre

MASTER'S THESIS

SPECTATOR - PERFORMANCE - INSTALLATION ART

Tereza Gsöllhoferová

Supervisor: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Opponent: MgA. Kristýna Täubelová, Ph.D.

Date of defense: 20. 6. 2019

Academic degree: MgA.

Prague, 2019

Prohlášení

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

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

Praha, dne

podpis diplomanta

Upozornění

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

Poděkování

Ráda bych poděkovala MgA. Janu Bažantovi, Ph.D. za cenné rady, věcné připomínky a vstřícnost při konzultacích a vypracování diplomové práce.

Evidenční list

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

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Abstrakt

Závěrečná magisterská práce se zabývá pojmy *divák*, *performance* a *výtvarná instalace* v kontextu scénografické tvorby, jejich prolínáním a vzájemným doplňováním se za účelem komplexního nahlédnutí uchopené látky. Prostřednictvím těchto tří termínů mapuji svou cestu od tradičního divadelního jazyka k vyjádření více alternativnímu. Tento oblouk je popsán na příkladech z mé vlastní zkušenosti a osobních poznatků, které jsem v posledních letech ve své praxi získala. Text je členěn do tří částí: úvodní formálně-tematické, části věnující se vlastním vybraným projektům a jejich analýze a závěrečné části popisující roli a pozici scénografa na základě osobních zkušeností.

Abstract

The master's thesis deals with the concepts of *spectator*, *performance* and *art installation* in the context of scenography, their interweaving and mutual complementation for the purpose of comprehensive insight into the substance. Through these three terms, I map my way from traditional theater language to more alternative one. This is described by examples from my own experience and personal knowledge that I have gained in my practice in recent years. The text is divided into three parts: a formal-thematic, a part about four of my projects and their analysis and a final part describing the role and position of the stage designer based on personal experience.

OBSAH

1 Úvod	9
2 Teoretická východiska	
2.1 Divák	11
2.2 Performance	13
2.2.1 Performativní obrat a performance art	14
2.2.2 Něco málo k <i>happeningu</i>	15
2.2.3 Akční umění u nás	17
2.2.4 Performance jako živé umění	18
2.3 Výtvarná instalace	23
2.4 Land art	
2.4.1 Umění opouštějící galerii	29
2.4.2 Příroda očima Chrise Druryho	31
2.5 Ponor do atmosféry	37
2.5.1 Stručně k site-specific	37
2.5.2 Zmínka o narativním prostoru	39
2.5.3 Imerzivní divadlo	41
2.5.4 Rozdíl mezi site-specific a imerzivním divadlem	42
2.5.5 Scénografie imerzivního divadla	43
3 Tvůrčí praxe	47
3.1 Inscenace <i>Žranice</i>	47
3.2 Projekt <i>Pozvání</i>	53
3.2.1 Interiér versus exteriér	53
3.2.2 Vliv land artu a jeho předchůdců	54
3.3 Experiment <i>Dvůr</i>	62
3.3.1 Dramaturgická východiska	62
3.3.2 Místo jako klíčový činitel	63
3.3.3 Průběh příprav	64
3.3.4 Zhodnocení	66
3.4 Instalace <i>interludium</i>	72
3.4.1 Bouře Herwart	72

3.4.2 Výkop v rámci studie <i>pastviny</i>	73
3.4.3 <i>interludium</i> neboli mezihra	74
4 Role a pozice scénografa	79
4.1 Otázka scénografova 'autorského rukopisu'	79
4.2 Scénograf versus designér	80
4.3 Scénograf versus volný umělec	81
5 Závěr	82
Seznam použitých pramenů a literatury	85

1 ÚVOD

Pro svou diplomovou práci jsem si zvolila název *Divák - Performance - Výtvarná instalace*. Tyto pojmy považuji za důležité v kontextu méj scénografické tvorby. Jejich prolínání a vzájemné doplňování tak umožňuje komplexní nahlédnutí uchopené látky. Divadelní projekt - výrazně více než například film nebo výtvarné umění - pokládám za stále se proměňující proces, který je v různých svých fázích ovlivňován nejen samotnými tvůrci a jejich specifickými přístupy, ale hlavně příjemci, tedy diváky. Jelikož výtvarné pojetí, vedle ostatních tvůrčích složek, jednoznačně udává inscenaci vizuální jazyk, jeho významotvorná hodnota je jednou z podstatných součástí výsledného díla.

Prostřednictvím těchto tří pojmů se budu věnovat zmapování své cesty od tradičního divadelního jazyka k vyjádření více alternativnímu, které aplikuje experimentální principy a vystupuje tak často i za hranice divadla a mísí se s přístupy volného umění, jako je například performance art, land art nebo interaktivní instalace. Motivací k takovému posunu mi bylo především to, že jsem tradiční divadlo vnímala jako dosti svazující v prostředcích, které je možné v jeho scénografii používat, a zákonitě pak i v barvitosti zážitku, který může divákovi poskytnout. Tento umělecký oblouk jsem se rozhodla popsat prostřednictvím příkladů ze své vlastní zkušenosti a osobních poznatků, které jsem v posledních letech ve své praxi získala.

Samotný text rozdělují do tří částí. Úvodní část je formálně - tematická a jejím cílem je určit klíčové pojmy a jejich akademickou bázi. Další část se věnuje vlastním vybraným projektům a jejich analýze. V poslední části popisují, jak jsem na základě osobních zkušeností uchopila roli a pozici scénografa, co pro mě znamená a jak ji vnímám.

V první části nejprve vymezují zmíněné pojmy v názvu své práce - tedy *divák*, *performance* a *výtvarná instalace*. Zajímají mě především odlišné postupy při práci s těmito prvky v tradičním a alternativním divadle a dále také jejich průniky a

rozdílnosti v prostředí divadelním a ve výtvarném umění. Tyto koncepce zároveň hodnotím na základě svých osobních poznatků a svého studia. Dotýkám se také dalších termínů, které se zvolenou tematikou přímo souvisí, a mého chápání jejich významu v praxi i na základě obecné rešerše.

Zmiňuji *land art* jako specifický výtvarný obor, který mě často inspiruje ve scénografické práci, především v používání přírodních materiálů. Dále se věnuji *site-specific*, které souvisí s mým zájmem o 'uchopení' a 'tlumočení' konkrétního místa. A v neposlední řadě popisuji projekty s imerzivními prvky, jelikož těm se v posledních letech věnuji nejvíce a obecně tento fenomén považuji za jeden ze zajímavých a perspektivních směrů divadla.

Druhá část je věnovaná rozboru několika modelových projektů, na kterých jsem se podílela, a na konkrétních příkladech je tak popsán proces vzniku, průběh samotné akce, případně zpětná vazba, které se mi dostalo. Pokouším se zde mimo jiné o přibližné formální zařazení, případně o vymezení vzniklé stylové fúze a použitých metod. V návaznosti na první teoretickou část své práce nahlížím na realizované projekty právě skrze strukturu určenou oněmi stěžejními pojmy.

Závěrečná část je mým osobním zamyšlením nad úlohou scénografa. Zajímá mě dlouhodobě proměnlivý vliv a možnosti scénografa v různých typech projektů. Tuto roli bych ráda prozkoumala nejen ve svébytné sféře divadelní, ale také v širším kontextu umělecké tvorby.

2 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

2.1 Divák

“Divadlo svého diváka nezbytně potřebuje ze své podstaty, divadlo bez diváka není divadlem, ale prostě kvalitativně odlišným typem komunikační interakce.”¹

Je nesporné, že *divák* je v jistém směru spolutvůrcem divadelního představení, potažmo svého osobního prožitku. V případě klasického činoherního divadla je jeho participace častěji rázu pasivního, kde aktivní vklad obstarávají tvůrci inscenace. Vzhledem k tomu, že divák sdílí svůj status zpravidla s různým počtem dalších návštěvníků divadelní události, stává se součástí většího celku - *publika*. Tato příslušnost ke skupině, se kterou se rozhodl strávit jistý čas v divadelním hledišti, mu poskytuje řadu výhod a nevýhod. Nevýhodou je například fakt, že přítomnost dalších diváků v sále má potenciál znesnadnit mu vcítění se do představení probíhajícího před jeho zraky. Na druhou stranu mu to poskytuje komfort anonymity a ‘bezpečí’. Podle mého názoru přece jen stále převládá typ diváka, který touží být pouze tichým pozorovatelem a do dění se aktivně nezapojuje. A kde jinde se lépe ztratit než v davu.

“Pojem publikum je odvozen od původně latinského publicus a zahrnuje v sobě hned dva možné pohledy na to, jak k jeho významu přistupovat nebo lépe, který z pohledů při jeho výkladu preferovat. Jeden směr odkazuje - široce chápáno - k participaci na dění veřejném, společenském a politickém a druhý k potřebě zábavy a spotřeby.”²

Domnívám se, že není potřeba ani jeden z možných výkladů vnímat v negativní konotaci a tvůrce by se naopak měl pokusit naplnit oba tyto významy.

¹ Irena Žantovská. *Divadlo a jeho divák v éře krize hodnot*. Příspěvek z konference “Divadlo v období hodnotové krize” konané v Banské Bystrici 27. a 28. 11. 2015

² Tamtéž

Divadlo, které v sobě spojuje jak funkci edukativní, nebo lépe řečeno schopnost podněcovat k zamyšlení, a zároveň poskytuje katarzi může, domnívám se, dosáhnout úspěchu na obou rovinách.

Pokud však hovoříme o alternativnějších divadelních tvarech, klasická role diváka může být 'ohrožena'. Výše uvedená relativní pozitiva i negativa postavení diváka v tradičním divadle se mohou znenadání proměnit a vytvořit takové podmínky, které se vymykají veškerým předchozím zkušenostem. Hlavním rozdílem je, že míra vlastní aktivity diváka, jako v případě imerzivního divadla, si žádá být výrazně vyšší a stává se takřka přímo úměrnou subjektivnímu zážitku, který si divák z představení odnese. Tento předpoklad je v jistém smyslu dvojsečný. Pokud se divák rozhodne opravdu se do představení ponořit a stát se aktivním průzkumníkem, musí přijmout občasnou interakci, která, jak už jsem zmínila, nebývá vždy a každému příjemná. Takřikajíc se otevřít, což může znamenat i trochu se 'obnažit', není lehký úkol. Aby se atmosféra a emoce takzvaně dostaly pod kůži, musí být většinou už od samotného počátku divák pozitivně nalazen tomu, co ho čeká. Pokud naopak není připraven na podobný zážitek a nároky, které na něj budou kladeny, hrozí, že se ještě více uzavře a odmítne se tvůrci vytvořené atmosféře podvolit. Přesně tuto hlubokou interakci zachycuje následující citace:

*“Setkání divadla s divákem při události, kterou označujeme jako divadelní představení, se někdy chápe jako přenos (vysílání a přijímání) informací. [...] Zkrátka: informace, kterou 'vysílá' divadelní představení, není jednoduchou zprávou, ale výrazově složitou a významově hierarchizovanou strukturou informací v různých kódech, působících na různé stránky příjemcovy osobnosti, a tedy i různým způsobem dekodovatelných.”*³

Z vlastní praxe považuji vědomí divákovy osobní interpretace předložených informací a podnětů za podstatný aspekt při tvorbě divadelní inscenace. Jakkoliv není někdy příjemné připustit si, že některých dojmů bude pomocí našich výrazových prostředků velmi těžké dosáhnout, je důležité mít vždy na paměti že nejde o 'umění

³ Zdeněk Hořínek. *Drama, divadlo, divák*. 3. vyd. Brno: JAMU, 2008. ISBN 978-80-86928-46-3. s. 125

pro umění', a pokud divák nepochopí význam některých znaků a poselství, nemusí to být nutně jeho chyba. Pokud tedy chci, aby se divákův zážitek a prožitek přiblížil co nejvíce mému očekávání, musím již během tvorby velmi citlivě předjímat jeho eventuální reakce na různé podněty a situace, a neřídít se pouze vlastními dojmy.

2.2 Performance

„Za posledních padesát let se divadlo jakožto předmět výzkumu zásadně proměnilo. Na objevení nových forem reagoval v roce 1970 ‚ vynález‘ oboru performance studies Victorem Turnerem a Richardem Schechnerem. Nešlo tu již pouze o dramatický text a jeho představení (či inscenování), ale o veškeré možné typy představení, akcí, happeningů a performancí. A pouze anglický výraz performance byl ještě schopen pojmut všechny tyto spektakulární praktiky vznikající po celém světě.“⁴

Jak Patrice Pavis shrnuje v této citaci z eseje *Současný stav výzkumu v oblasti analýzy představení: divadelní věda či performance studies?*, s rozkvětem nových tendencí vznikla zákonitě i potřeba tyto experimenty pojmenovat a zařadit.

Termín *performance* je třeba chápat v různých významech a v závislosti na historickém kontextu. Anglické slovo *to perform* můžeme mimo jiné přeložit jako (vy)konat, provést, vystupovat, (za)hrát, účinkovat, podat výkon a sousloví *performing arts* je ekvivalentem českému *múzická umění* - tedy taková, k jejichž prezentaci dochází před obecnstvem v konkrétním čase a místě prostřednictvím umělců a jejich těl, pohybu a/či hlasu (divadlo, recitace, tanec, hudba). V anglicky mluvících zemích je slovo *performance* často používáno - mimo mnoho dalších významů z neumělecké sféry - jednoduše pro označení *představení, uvedení*. V tomto slova smyslu je jedná o interpretaci jistého výsledku procesu lidské duševní

⁴ Patrice Pavis. *Současný stav výzkumu v oblasti analýzy představení: divadelní věda nebo performance studies?* Přeložila Daniela Jobertová. In *Divadelní revue* č.1, 2010. ISSN 0862-5409

tvořivosti - ať už jde o hudební skladbu, divadelní hru, báseň či koncepci tanečního díla.

Chtěla bych se zde zabývat především pojmem *performance* ve smyslu výtvarné potažmo divadelní události. Dle mého názoru umělci, kteří se začali vyjadřovat prostřednictvím performancí, už neshledávali dostatečně důraznými klasická média. Na řadu tedy přišlo experimentování s interakcí, která se stala primární. A malba, socha či původní text byly upozaděny jako omezující. Tuto mou myšlenku dokresluje například následující citace:

*“Dějiny performance ve dvacátém století jsou dějiny tolerance, otevřeného média s nekonečným počtem variací, provedené netrpělivými umělci, kteří byli limitováni zavedenými uměleckými formami.”*⁵

2.2.1 Performativní obrat a performance art

V šedesátých letech minulého století se začalo ukazovat, že je z teoretického hlediska nutné terminologii určitým způsobem přehodnotit, neboť došlo k tzv. *performativnímu obratu*. *“[...] podstatou byl přechod od díla k události, redefinice vztahů divadelní a mimodivadelní skutečnosti a nové uspořádání pozice aktérů a diváků.”*⁶ Ve své knize *Estetika performativity* z roku 2004 se performativnímu obratu věnuje významná německá teatroložka Erika Fischer-Lichte a mimo jiné mu přisuzuje posouvání *„hranic mezi uměleckými druhy, jež od poloviny šedesátých let prosazovali umělci, kritici, vědci i filozofové.”*⁷ Za ukázkový příklad performance považuje *Tomášovy rty* proslulé srbské umělkyně Mariny Abramovič. Ta se roku 1975 v innsbruckské galerii vysvlékla do naha a takto postupně vykonala sérii sebedestruktivních aktů, jako bylo bičování se, pořezání, nebo pozření jednoho kila

⁵ Marvin Carlson. *Performance: A Critical Introduction*. Část II: *Umění performance* - Kapitola 4: *Performance a její historický kontext*. Přeložila J. Žáková (s. 83-87). London: Routledge, 1996. ISBN 9780415137027. s. 83

⁶ Martin Bernátek. *Chvála představení*. In *A2*. 2013, č. 04. s.15

⁷ Erika Fischer-Lichte. *Estetika performativity*. Přeložila Markéta Polochová. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8. s. 27

među. *”Oscillovala mezi rituálem a spektáklem, vyvolala fyzické reakce diváků, čímž je proměnila v účastníky podílející se na probíhajícím dění. Diváci pak v souladu se svou novou rolí performanci ukončili a zabránili dalšímu sebetrýznění.”*⁸ Podobné vzbuzení zájmu a aktivity diváka, jeho vyburcování k autentické reakci je podle mého názoru nejvyšší možnou odměnou, které může umělec v této sféře dosáhnout.

Ačkoliv se zařazením jedná spíše o dílo *performance arts*, důraz na fyzickou přítomnost a akci performerů (potažmo herců) se, díky již zmíněnému prolínání uměleckých druhů, dá dobře vysledovat i na poli divadelním v podobě touhy po *„seberealizaci skrze představení. Místo fixních děl umělci nabízeli události, jichž se neúčastnili pouze oni, ale do nichž byli zahrnováni i recipienti, přihlížející, posluchači a diváci.”*⁹ Performer si s divákem začal vytvářet nový vzrušující vztah a komunikaci a postupně se tak posouval i způsob ‘čtení’ dílčích akcí. *„To znamená, že účinek působení objektů i aktů přestává být závislý na významech, které jim lze přiřadit, a vzdaluje se jakýmkoli pokusům o interpretaci.”*¹⁰

2.2.2 Něco málo k *happeningu*

*“Proč byly happeningy tak šokující? Nikdo z publika si nemohl odnést nic než zlomkovou zkušenost celého představení. Hranice mezi divákem a účinkujícím byla rozbita a jejich role často zaměnitelné. Žádné jeviště, žádný příběh, jen bizarní prostředí a nelogičnost jako ve snech. Byla to zcela odlišná zkušenost než divadelní představení, koncert či výstava. Happening ignoroval hierarchické a hodnotové systémy, rozdílná média a zdůraznil simultánní vnímání estetické sféry.”*¹¹

Blízkým ‘příbuzným’ *performance* je *happening*. Tento termín se poprvé vyskytuje v souvislosti s osobností Allana Kaprowa v druhé polovině padesátých let

⁸ Martin Bernátek. *Chvála představení*. In A2. 2013, č. 04. s.15

⁹ Erika Fischer-Lichte. *Estetika performativity*. Přeložila Markéta Polochová. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8. s. 27

¹⁰ Tamtéž, s. 27-28

¹¹ Radka Schmelzová. *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. In *Art & Antiques*. 2008, č. 2. s. 38-43

dvacátého století. Záměrem jeho úsilí bylo vymanit umění z obvyklých tradičních schémat a to na principu akce a interakce v neuměleckém prostoru s publikem nepřipraveným na kulturní prožitek. Právě spojení nutné nahodilosti obecnstva s konkrétním prostorem a způsobem uměleckého projevu je v důsledku tím, co tvoří podstatu happeningu a odlišuje jej například od performance a jiných scénických forem umění. Zároveň je pro happening klíčová spontaneita, podmíněná tím, že happening pro diváka není plánovaný a tudíž i jeho reakce jsou o to autentičtější. Uměleckou hodnotu happeningu nevytváří jen jeho samotný průběh, ale rovněž emoce, popřípadě dojem, který akt vyvolal v divákovi a donutil jej reagovat. I kdyby onou reakcí byla netečnost a ignorace, na hodnotě happeningu to neubírá. Leckdy je tomu právě naopak, což se například o performance říci nedá, jelikož při té je naplněna jakási nepsaná, předem daná dohoda mezi umělcem a konzumentem o spolupráci a kooperaci. Pokud stojí performance v rovině volného scénického umění a její forma nemusí být pevně ukotvena, happening naproti tomu funguje hlavně v rovině experimentální, ačkoliv využívá i principů zmíněných výše.

“ [...] západní umělci věnující se happeningu nedokázali, a často ani nechtěli, diváka totálně zaktivizovat a zapojit do dění. A tak řada happeningů, někdy též označovaných pojmem event, měla spíše podobu performance. [...] Univerzálním pojmem sedmdesátých let se tak stal pojem performance, který se dá využít k označení řady různých aktivit.”¹²

Jedním ze zajímavých příkladů díla na pomezí happeningu a land artu byla akce člena německého hnutí *Fluxus* Josepha Beuyse *Stadtverwaltung statt Stadtverwaltung (7000 Eichen)* přeložitelná jako *Zalesnění města namísto městské správy (7000 dubů)*. Umělec se rozhodl v rámci umělecké přehlídky *Dokumenta VII* roku 1982 v Kasselu vysázet s pomocí dobrovolníků sedm tisíc dubů. Výsadba trvala nakonec několik let a byla Beuysovou reakcí na rozsáhlou urbanizaci a velkolepou ekologickou a uměleckou intervencí, která měla dlouhodobě přispět ke zlepšení životního prostředí v Kasselu. Ačkoliv se nejedná přímo o akt související s mou

¹² Pavlína Morganová. *Problematika pojmů v českém akčním umění*. In *Opuscula historiae artium: časopis Semináře dějin umění FFMU*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. roč. 60, č. 1. s. 36

tvorbou či přímo divadlem, následujících pár vět ve mně zanechalo hluboký dojem a mrzelo by mě je vypustit. Možná i v tomto příspěvku vnímám hloubku uměleckého projevu a cítím se jím být ovlivněna.

*“I think the tree is an element of regeneration which in itself is a concept of time. The oak is especially so because it is a slowly growing tree with a kind of really solid heart wood. It has always been a form of sculpture, a symbol for this planet ever since the Druids, who are called after the oak. Druid means oak. They used their oaks to define their holy places. I can see such a use for the future.... The tree planting enterprise provides a very simple but radical possibility for this when we start with the seven thousand oaks.”*¹³

2.2.3 Akční umění u nás

V českém prostředí se vžilo spíše označení *akční umění* nebo *umění akce*. Jde o tendence vzniklé především v šedesátých, sedmdesátých a osmdesátých letech minulého století. Nebylo by ovšem vhodné považovat české *akční umění* za přesný ekvivalent anglického *performance*, jedná se o pojem daleko rozvětvenější, jak je patrné z následujícího úryvku.

*“Světové akční umění je většinou zpracováváno v rámci jednotlivých proudů, tendencí a skupin (body art, land art, performance art, Fluxus atd.), a ne jako jedno široké hnutí, které proměnilo vnímání uměleckého díla. Na západě je tato oblast díky úzkému propojení výtvarného umění s dalšími uměleckými obory vnímána jako prostě příliš široká.”*¹⁴

Jako příklad *performance* v našich zemích zmíním počiny jednoho z čelních představitelů českého akčního umění Jiřího Kovandy. V případě akce *Čekám, až mi*

¹³ Beuys, Joseph. *Interview with Richard Demarco (1982)*. In *Joseph Beuys in America: Energy Plan for the Western Man*. New York: Thunder's Mouth Press, 1993. ISBN 1-56858-007-X

¹⁴ Pavlína Morganová. *Problematika pojmů v českém akčním umění*. In *Opuscula historiae artium: časopis Semináře dějin umění FFMU*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. roč. 60, č. 1. s. 30

někdo zavolá v roce 1976 šlo o minimalistický, téměř kontemplativní koncept - umělec seděl u stolu nad telefonem a jak název napovídá, čekal, jestli někdo zavolá. Ačkoliv tato performance postrádá jasně znatelný dramatický konflikt, jistá dramatičnost v podobě tenze, zda tedy někdo nakonec doopravdy zavolá, zde bezesporu je. Taková úspornost ve vyjádření přesto otevírá různé otázky a skrze zdánlivě banální situaci - sezení u telefonu - může divák začít přemýšlet o možných příčinách a důsledcích, vztáhnout akt na sebe.

V roce 2007 byl Kovanda jako první český umělec pozván do londýnské galerie Tate Modern. Realizoval zde performance s názvem *Líbání přes sklo*, při které důvtipným způsobem skloubil velmi intimní a fyzický akt polibku se svou vrozenou stydlivostí, čímž se se svým blokem zároveň vypořádával.

*“Performeré, které osobně znám, jsou introverti a to překračování hranic je důležité. Mě na tom právě baví ta dvojnásobnost. Ta blízkost je intimní jako při polibku, ale vlastně to žádný polibek není, protože je to přes sklo. Je to ano i ne zároveň. A vy se musíte popasovat s otázkou, co to vlastně je.”*¹⁵

2.2.4 Performance jako živé umění

Za výstižný považuji názor americké historičky a kurátorky RoseLee Goldberg, podle které je *performance* “živé umění dělané umělci. [...] proměnlivost tohoto umění vychází z jeho nekonečné proměnné, kterou je lidský faktor.”¹⁶ Médium tedy není univerzální, klíčová je živá akce. Nezáleží na tom, s jakým materiálem umělec pracuje, důležité je ‘ted’ a ‘tady’ před přítomným publikem. V tomto směru se výtvarné umění v podobě *performance arts* blíží divadlu více než jiné jeho předchozí formy. Působivým uchopením pojmu *divadlo* a potažmo i

¹⁵ Jiří Kovanda v rozhovoru pro pořad *Host do domu*, ČRo Dvojka, 13.3. 2018

¹⁶ Carlson, Marvin. *Performance: A Critical Introduction*. Část II: *Umění performance* - Kapitola 4: *Performance a její historický kontext*. Přeložila J. Žáková (s. 83-87). London: Routledge, 1996. ISBN 9780415137027. s. 83

performance je pro mne výrok slavného anglického divadelníka Edwarda Gordona Craiga:

*„Umění divadla vzniklo z gesta a tance...Otcem dramatikovým byl tanečník. První dramatik, místo aby volil svá slova jako lyrický básník, vykoval svou hru z gest, slov, linií, barev, tónů. Zručnou hrou s těmito pěti komponentami promluvil k našim očím i uším zároveň.“*¹⁷

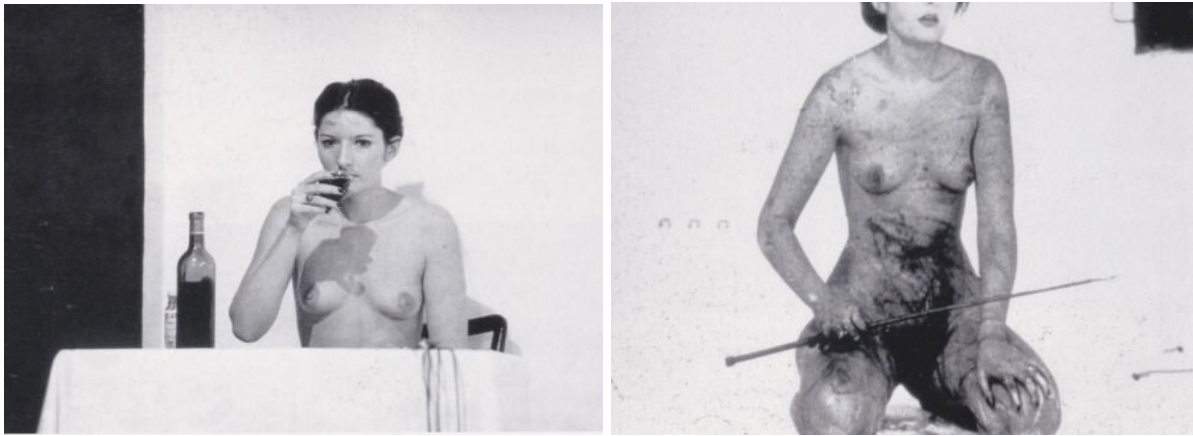
Důležité je mít stále na paměti, že divadelní inscenace se - na rozdíl od *performance arts* - ve většině případů snaží předat sdělení pomocí jiných prostředků vyznačujících se složitější strukturou, rozvinutějším konceptem, často prostřednictvím příběhu či alespoň dramatické situace.

Zajímavou fúzí těchto dvou přístupů je například projekt *LEDÁRNY* realizovaný v roce 2009 Zuzanou Malou a Janem Štěpánem pod záštitou umělecké skupiny OLDstars. Jak píší sami autoři ve svém oficiálním doprovodném textu k projektu:

“Site specific performance vzniklá po ročním nepravidelném zakoušení ledáren skrze pohybové improvizace, světelné a zvukové experimenty. Jak se prostor otiskuje do příchozího člověka, jak ho proměňuje. Hudební ambient ze zvuků, které se v lednici samovolně ozývají nebo které je v ní možné vytvořit za přispění množících se odložených předmětů. Smyslem projektu není prostor měnit, vnášet impulzy z vnějšku, ale upozornit na něj v jeho současné podobě.”

Celá akce započala performancemi v ulicích Prahy, které probíhaly po jeden týden, a vyvrcholila divadelním představením v prostorách nepoužívaných branických ledáren, které byly při této příležitosti otevřeny pro návštěvníky akce. *“Hlavním tématem se stal vliv prostoru a jeho génia na člověka. Do té míry, že prostor může být vodičem a člověk loutkou.”* (oficiální text autorů)

¹⁷ Edward Gordon Craig (1905) - citováno z knihy Polzerová, Eva. *Pohybová průprava jako součást dramatické výchovy*. Praha: IKARUS, 1995. ISBN 80-7068-068-7



Performance *Thomas lips* (1975), Marina Abramović
(<https://arteperformativa.tumblr.com/post/37411446566/thomas-lips-1975-performan>
ce-2-hr-galerie - 8.5.2019)



Happening *7000 Eichen* (1982), Joseph Beuys
([https://medium.com/@smartcollectors/all-you-need](https://medium.com/@smartcollectors/all-you-need-to-know-about-art-show-documenta-3c1e4debb319)
-to-know-about-art-show-documenta-3c1e4debb319 - 13.5.2019)



18. listopadu 1976, Praha / November 18th, 1976, Prague
Čekám, až mi někdo zavolá... / I am waiting for someone to phone me...

Performance *Čekám, až mi někdo zavolá* (1976), Jiří Kovanda
(<http://www.rewind.cz/?p=365> - 13.5.2019)



Performance *Líbání přes sklo* (2009), Jiří Kovanda
(<https://youngrealart.com/cs/news/6> - 13.5.2019)



Projekt *Ledárny* (2009), Z. Malá a J. Štěpán

(https://ledarny.rajce.idnes.cz/lednice_performance#Obraz300.jpg - 13.5.2019)



Site-specific představení *Deus ex machina* v rámci projektu *LEDÁRNY* (10.5.2009)

(https://ledarny.rajce.idnes.cz/ledarny_foto#DSC_0204.JPG - 13.5.2019)

2.3 Výtvarná instalace

Nejprve je důležité vytyčit klíčové body, stejně jako neuhýbat od tématu, jelikož se jedná o termín značně spleťtý a rozložitý. Dovolím si tedy použít poměrně rigidní definici britské kunsthistoričky Claire Bishop: *“Instalace je termín volně odkazující k typu umění, do kterého divák fyzicky vstupuje a které je často popisováno jako ‘teatrální’, ‘ímerzivní’ či ‘experimentální.’”*¹⁸ Jde o specifickou formu moderního umění, která vzniká ve druhé polovině minulého století. To však neznamená, že podobné tendence není možné pozorovat již dříve. Například některá z děl Marcela Duchampa vlastnosti instalace jistě vykazují. Dílo, vznikající v letech 1917 - 1964, pojmenované *Zadání: 1) tekoucí voda, 2) plynové osvětlení z roku*, zřejmě inspirované principem tzv. peep show, přináší nezvyklý impuls svou pobídkou divákovi - totiž stát se aktivně jakýmsi ‘voyerem’.

Jak již pojem sám napovídá, instalaci lze označit jako prostorovou kompozici z nejrůznějších objektů, ať už přírodních nebo prefabrikovaných, nesoucích rozličné významy. I s elementem diváka se zde pracuje jinak, než ve vývojově starších výtvarných oborech. Například se od něj očekává jiný přístup při recepci díla, především otevřenost. Při rozlišování děl pojmenovatelných jako *výtvarná instalace* tedy není důraz kladen na konkrétní provedení, formu, či médium. Důležité je pojetí prostoru, který instalace naplňuje, a vztah mezi jednotlivými objekty a smysl kompozic, které dohromady skládají. V neposlední řadě je to také osobnost diváka, který k instalaci přistupuje, případně do ní přímo proniká a vliv jeho samotného dotvářející celek.

Pojem *scénografická instalace* je již novější označení. Pro přiblížení jeho podstaty uvedu příklad z Pražského Quadriennale v roce 2011, který obratně spojuje vlastnosti, které by i podle mého názoru *scénografická instalace* měla mít. V tom pojetí, jak byl termín použit uměleckou ředitelkou festivalu Soudjou Lotker v katalogu *Intersection. Intimacy and Spectacle* v rámci zmíněného PQ, *scénografická instalace*

¹⁸ Claire Bishop. *Installation Art: A Critical History*. London: Routledge, 2005. ISBN 978-0-415-97412-7. s. 6

maže hranici mezi dosud odděleným jevištěm a hledištěm a vyzývá diváka k spoluúčasti. Použité objekty mají silnou výpovědní hodnotu, svou historii a své důvodné místo v instalaci. Dovedou zaujmout 'hlavní roli' a 'žít si vlastním životem' i bez rozehrání performerem. Na těchto principech fungoval projekt *Věci (Die Dinge)* v rámci doprovodného programu PQ 2011 německé scénografky Anne Viebrock, která hovoří o svém díle takto:

*"This 'residue of space', which is defined by the wood panelling of a theatre production in Cologne, displays a number of things/details/remains, which were significant in various productions. That mean these things carry the memory of several theatre performances. ... What happens if one takes these items out of their original, disparate contexts and if one recomposes them into one single room? Which heterotopy is to be created in this way?"*¹⁹

Práce s objektem ne ve smyslu anonymního zástupce svého druhu, pouhého materiálního média, ale jako s konkrétním nezaměnitelným předmětem podle mého názoru přispívá k jinak hůře dosažitelné autenticitě. Specifickou vlastností scénografické instalace by měla být právě také narativní schopnost, ať už v rámci divadelního projektu nebo u díla nezávislého. Také myšlenku jisté 'recyklace', jakkoliv otázka udržitelnosti není v tomto případě stěžejní, považuji za inspirativní. S podobným principem jsme se pokoušeli pracovat v projektu *Dvůr*, o kterém píší ve druhé kapitole mé práce.

Je přirozené, že *scénografická instalace* nachází využití především v netradičních projektech. Uplatňuje se například v imerzivním divadle nebo site-specific, které samy kladou silný důraz na prostředí, ve kterém se odehrávají. Stejně jako u *výtvarné instalace* je i použití materiálů a médií velmi uvolněné a umožňuje čerpat z opravdu širokého spektra zdrojů, které poskytují množství podnětů působících na diváka.

¹⁹ Viebrock, Anna. In Brejzek, Thea - Wallen, Lawrence. *The Model as Performance: Staging Space in Theatre and Architecture*. London: Bloomsbury Publishing, 2017. ISBN 1474271405. s. 150

“Instalace je druhem výtvarného umění, které se snaží vytvořit komplexní, co nejvíce smyslů zahrnující prožitek. Často je cílem, aby se divák ocítl v prostředí, které ho (virtuálně) přenese do jiného světa či prostoru.”²⁰

Velkou roli zde hraje vytvoření takové atmosféry, která diváka skutečně ‘vytáhne’ z momentální reality a navodí tak pocit vytržení či dokonce katarze. A to - podotýkám - bez pomoci herců a interakcí jimi iniciovaných.

Je zřejmé, že se všemi těmito nároky jde mnohdy ruku v ruce i náročnost technického provedení. Předně může být stavba instalace natolik komplikovaná, že zkrátka není možné její opakované rozebírání a skládání. Dále pak vytvoření natolik přesvědčivé instalace, která nebude působit dvourozměrně - jako se může dít u tradičního divadla pracujícího s principem tzv. čtvrté stěny -, vyžaduje většinou velmi důkladné a důsledné provedení. Důležitým činitelem zde může být například čas. Z mé osobní zkušenosti tomu tak bylo u projektu *Pomezí*. Některé místnosti měly za cíl působit na diváka jako zapomenuté, dlouho nepoužívané skryše, k této atmosféře přispěl prach usazující se na nábytku během příprav a i dále po premiéře, cílené nevětrání některých pokojů kvůli dosažení specifické ‘zatuchlosti’ a další dlouhodobé faktory.

“Na rozdíl od klasické scénografie, scénografická instalace často nemusí být vyrobena tak, aby se mohla po skončení divadelního představení sklidit z jeviště [...] Proto získává charakter instalace v prostoru a působí spíše architektonicky.”²¹

V případě výtvarných instalací bývá možnost jejich přesunutí či dokonce vytvoření kopií častější. Je tomu tak například u děl současného amerického umělce Jamese Turrella známého svou osobitou prací se světlem. Mnohé jeho instalace najdeme v různých světových muzeích. V dílech ze série *Projection pieces* je napříč místností promítán jeden jediný světelný paprsek, který na protější stěně vytváří

²⁰ Lukáš Brychta. *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*. In Miroslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 - Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN 978-80-86102-80-1. s. 54

²¹ Stojčevski, Dragan. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D.). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017. s. 81

intenzivní barevnou plochu. Instalace *Fargo Blue*, kterou jsem měla možnost navštívit v lisabonském Museu Coleção Berardo, by vzhledem ke své výše popsané elementární podobě mohla vyznívat planě, ale díky brilantně vyřešenému přístupu k ozářené stěně proplétáním se mezi několika v různých úhlech postavenými přepážkami, byl výsledný dojem zcela impozantní.

Vystavení instalace tedy nemusí zákonitě předcházet složitá a delším časovým úsekem podmíněná příprava (myšleno v porovnání například s imerzivními projekty britských Punchdrunk), což dokazuje i jiný druh díla pracující především s audio podněty - *The Ship (Lod')* britského hudebníka Briana Eno. Audiovizuální instalace vycházející z autorova stejnojmenného sólového alba byla vystavena na jarním Grand Opening Národní galerie ve Veletržním paláci v roce 2017 v rámci cyklu *Moving Image Department*. Zde několik ambientně nasvícených reproduktorů v jinak potměném galerijním sále multi-kanálově vysílalo počítačově upravené zvukové záznamy a vzniklá atmosféra podněcovala až k obrazotvorným představám. Tento přístup cílící podněty především na jeden smysl - sluch - měl za výsledek velmi intenzivní a přece komorní zážitek, který mě inspiroval v práci s audio stimuly převažujícími nad stránkou vizuální. V té době jsem v rámci stáže v ateliéru NMI na pražské AVU připravovala svou klauzurní práci a právě tato Enoova instalace byla popudem k experimentům s obrazotvornými zvukovými záznamy, o kterých píše v druhé kapitole této práce.

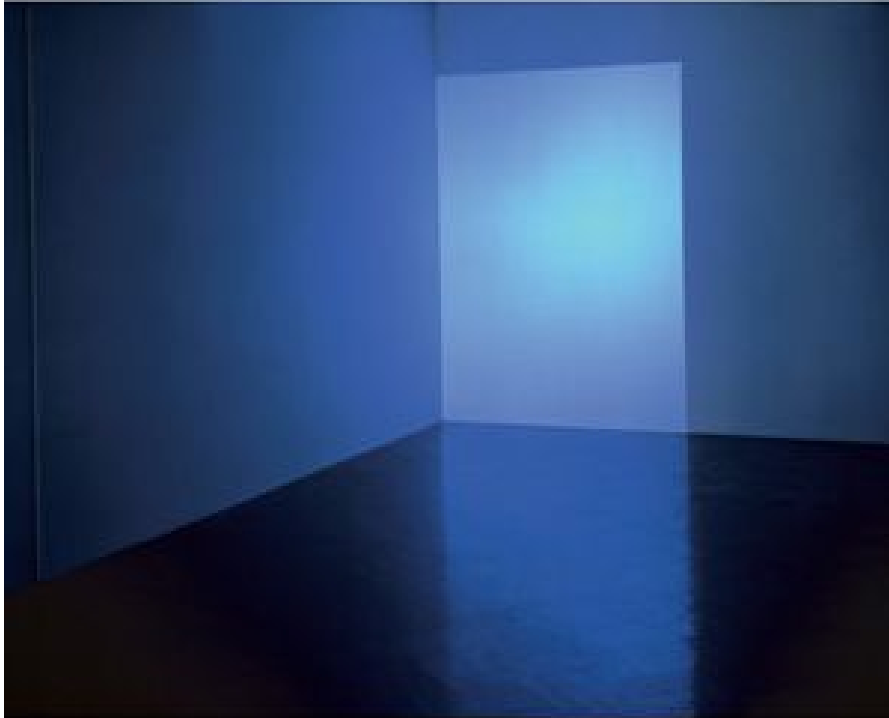
Ať už tedy instalace vzniká pro divadelní účely, nebo jako samostatné výtvarné dílo, příkladů z minulých let je pro poučení se a případnou inspiraci mnoho, jelikož tato disciplína už jisté zázemí nepochybně má. Vždy je ovšem potřeba pečlivě volit metody pro konkrétní projekt, aby se u diváka neminuly účinkem.



Instalace *Zadání*: 1) tekoucí voda, 2) plynové osvětlení, Marcel Duchamp
(<https://news.artnet.com/art-world/duchamp-etant-donnes-secret-serkan-ozkaya-1103216> - 16.5.2019)

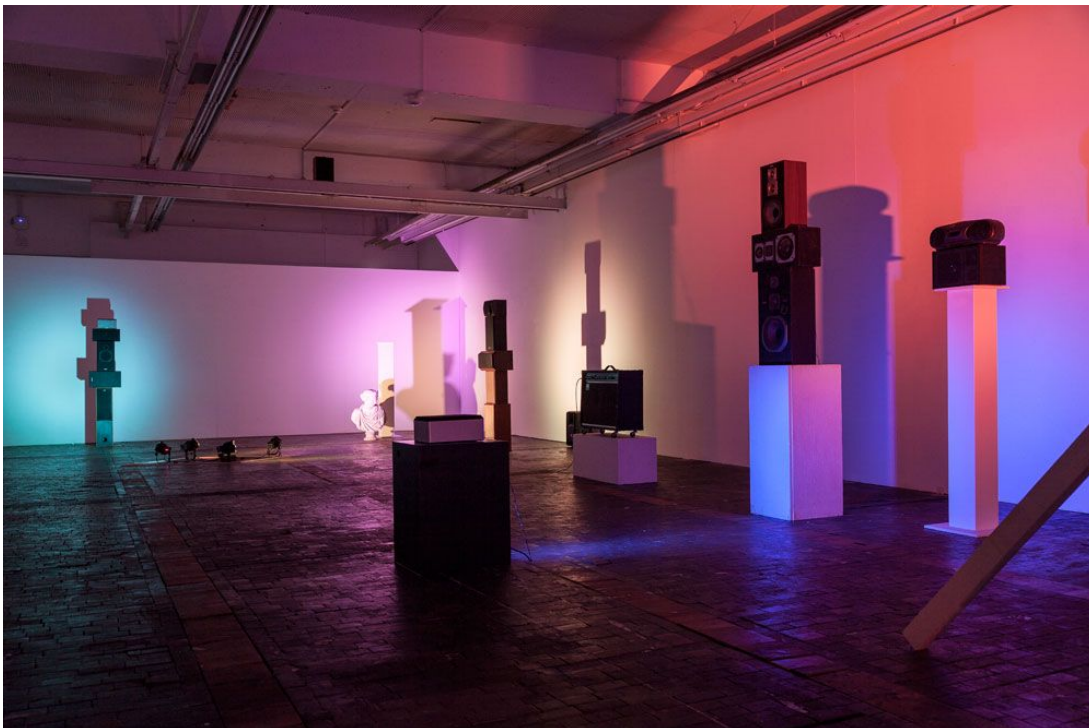


Instalace *Věci (Die Dinge)* (PQ 2011), Anne Viebrock
(<http://2011.pq.cz/cs/pres.html> - 16.5.2019)



Instalace *Fargo Blue* (1968), James Turrel

(<https://www.berardocollection.com/?sid=50004&CID=102&work=579&lang=en> - 16.5.2019)



Instalace *The Ship* (2016), Brian Eno

(<http://artpulsemagazine.com/brian-eno-the-ship> - 16.5.2019)

2.4 Land art

2.4.1 Umění opouštějící galerií

Počátky *land artu* jako umělecké disciplíny je možné vysledovat ve Spojených státech v průběhu 60. a 70. let minulého století, ačkoliv podobné tendence je možné najít vývojově dříve v uměle vytvořených zahradách a venkovních labyrintech. Jednou z prvotních pohnutek bylo vymanit se z vlivu uměleckého trhu a nakládání s uměleckými díly jako se zpeněžitelným artiklem. Umělec často už od prvopočátku pracuje s vědomím, že dílo bude ovlivňováno dlouhodobým setrváním pod širým nebem a povětrnostními podmínkami a stane se tím pádem neovlivnitelně proměnlivé v čase. Tato specifika znemožňují 'ukořistění' díla galeristou nebo jinou institucí. Uchování informace o existenci instalace (termín *instalace* není podle mého názoru vzhledem k povaze *land artu* nepatřičný) a její podobě je možné pouze pomocí foto/video dokumentace nebo slovního popisu, kteréžto záznamy už ovšem není možné považovat za původní umělecké dílo. *“Všechny tyto snahy souvisejí s odmítnutím proměny uměleckých děl v obchodovatelné zboží.”*²²

Velmi specifickým faktorem, se kterým se *land artoví* umělci museli vypořádat, byl kontext krajiny. Podle průkopníka *land artu* Roberta Smithsona je důležité jak místo '*site*', tak cesta, kterou je třeba podniknout k jeho dosažení. Socha, která není umístěná v prostředí galerie, nebo obecně v interiéru, nabízí divákovi docela jiné úhly pozorování. Najednou hrají velkou roli vzdálenost (která může být v otevřené krajině značná) a její překonání přibližováním se k objektu, přirozené světelné podmínky, povětrnostní změny, tedy konkrétní neopakovatelný okamžik, ve kterém je dílo vnímáno. *“Výtvarné umění se začalo přibližovat divadelnímu aktu, který se nedá jinak pojmout než něco, co se koná teď a tady.”*²³

²² Radka Schmelzová. *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. In *Art & Antiques*. 2008, č. 2. s. 38-43

²³ Stojčevski, Dragan. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017. s. 34

Umělci se nezdálo inspirovali mimo jiné prehistorickými stavbami a uměním primitivních národů, které v mnoha případech jistě rysy land artu nesporně vykazuje (například Bílý kůň z Uffingtonu). Působivý estetický vjem často provázely také aspekty společenské, ekologické či jinak angažované a výběr místa a způsob práce s ním se tedy neřídil pouze vizuálními preferencemi. Robert Smithson *"trval na tom, že plná krása land artu může vzniknout pouze v prostředí nenarušeném průmyslem, urbanizací nebo poničeném devastací přírody samotné."*²⁴ Přestože mnoho děl land artu mělo a má potřebu poukazovat na nutnost ochrany životního prostředí, lze některé realizace vnímat sporně - určité zásahy do přírody mohou mít negativní následky a špatný dopad na lokální flóru a faunu.

*"For instance, Surround Island by Jeanne-Claude and Christo drew criticism, at first, from environmental groups; Robert Smithson Asphalt Pour conflicts with ecological elements of the Earth; and, Michael Heizer's scarring cuts into the desert floor have raised questions of earth ethics."*²⁵

Existují ale i takové projevy land artu, které se s podobnými problémy tolik nepotýkají. V průběhu 70. let se začala objevovat díla zasazená do městského prostředí (například projekt *Time Landscape* Alana Sonfista, v rámci kterého vysázel na ohraničeném pozemku na Manhattanu původní stromy a rostliny typické pro americkou přírodu v dobách před kolonizací) a v práci umělecké dvojice Christo – Jeanne-Claude lze najít i projekty, které s přírodním prostředím ani s organickými materiály nepracují vůbec, jako je zahalování různých budov a památek do umělohmotných látek.

Do další pomyslné kategorie projektů nehrozících výraznými umělými změnami v krajině patří ty, které nesázejí na monumentální efekt a do svého okolí zasahují velmi nenápadně a jemně. Například britský umělec Andy Goldsworthy tvoří ve valné většině vlastníma rukama bez použití průmyslových technologií a často se

²⁴ [online] http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=397 - cit. 18.1.2019

²⁵ Peter Stupple. *Art and Future: Energy, Climate, Cultures*. Newcastle upon Tyne (UK): Cambridge Scholars Publishing, 2018. ISBN 978-15-27509-53-5. s. 35

jedná o objekty menších rozměrů, v řádu několika desítek centimetrů. Intimní a velmi osobní přístup lze najít také v dočasných instalacích kubánské výtvarnice Any Mendiety - autorkou pojmenovaných jako *earth-body structures* - vycházejících rozměry z dispozic lidského (přesněji ženského) těla.

Také v Čechách se v průběhu šedesátých let začaly objevovat první land artové tendence. Instalace byly často přímo spojené s happeningem, v průběhu kterého vznikaly. Zajímavý přístup zohledňující více či méně známé historické události používala výtvarnice Zorka Ságlová - ve spolupráci s přáteli umísťovala do krajiny poměrně všední objekty, kterými reagovala například na historku o humpoleckém ševci, který údajně plival oheň na protest proti německé okupaci.

2.4.2 Příroda očima Chrise Druryho

Za velmi inspirativní považuji tvorbu britského environmentálního umělce Chrise Druryho. Tento umělec, pocházející původně ze Srí Lanky, ve svých dílech citlivým a efektním způsobem pracuje s propojením přírody a lidských počinů s přírodou úzce spjatých.

*"[...] What is known is always from the past. Through knowledge the new is a reworking of the old. The sum total of knowledge is culture. Culture is the veil through which we describe the nature... Man's description of 'nature' as something separate - out of town - where the edge is the division between 'nature' and 'culture', is an illusion. Nature and culture are the same thing..."*²⁶

Estetický či spíše romantický aspekt je často umenšený ve prospěch silného prožitku, který může člověk v kontaktu s Druryho instalacemi zažít. Podněty ze Zen Buddhismu, prehistorické kultury i šamanismu inspirují umělce k pokusům o vytvoření specifické kontemplativní atmosféry. Instalace mají často podobu jakýchsi

²⁶ Chris Drury. *Silent Spaces*. London: Thames & Hudson, 2004. ISBN 0-500-28483-0. s. 6

chýší či doupat organicky vyrůstajících ze země, kde se vnímání přírody přirozeně prolíná s uvědoměním si sebe sama. Tohoto efektu není ale dosahováno uměle. Častou Druryho praxí se totiž stala spolupráce s dalšími lidmi, například s dětmi, se kterými realizoval výpravy do přírody a kolektivní stavby přístřešků z přírodních materiálů. V prvním plánu představovaly tyto chýše útočiště před deštěm, zimou, vnějším nebezpečím. Neméně důležitá ale byla zkušenost s vybudováním takového objektu, přímý kontakt s přírodninami - pro mnohé účastníky často první tohoto druhu - a zcela nová osobní reflexe v kontextu krajiny a přírody.

Zajímavý efekt, který Drury použil hned několikrát, je princip optického zařízení zvaného *camera obscura*. Okolí promítané do interiéru chýše prostřednictvím systému čoček a zrcadel mělo moc vyvolat neobvyklý dojem z vnější scenerie:

*"[...] you can see the landscape projected insite as you can when you stare out at the islands, but it is an altered image, slightly blurred, dim, like a scene from an old movie or a dream. One woman said it disturbed her that she couldn't quite believe it was the same view, it was more like a memory from her childhood - a 'soul-catcher'."*²⁷

Pohlédnutí do otevřené krajiny se v tu chvíli může daleko více podobat pohlédnutí do své vlastní 'vnitřní krajiny', Drurym nazývané jako *inner nature*, která odtržením od 'krajiny vnější' - vzdálením se člověka od přírody - utrpěla a prostřednictvím těchto instalací dostává šanci se znovu scelit.

²⁷ Chris Drury. *Silent Spaces*. London: Thames & Hudson, 2004. ISBN 0-500-28483-0. s. 118



Bílý kůň z Uffingtonu

(<http://bitaboutbritain.com/uffingtons-white-horse/> - 22.1.2019)



Instalace *Asphalt Pour* (1969), Robert Smithson

(https://www.robertsmithson.com/earthworks/asphalt_det.htm - 22.1.2019)



Instalace *Time Landscape* (1965 - 1978 - současnost), Alan Sonfist
(<https://rs108814p2.wordpress.com/2017/07/24/time-landscape/> - 22.1.2019)



Instalace *Red leaf patch* (1983), Andy Goldsworthy
(https://www.goldsworthy.cc.gla.ac.uk/image/?id=ag_02756 - 22.1.2019)



Instalace *Untitled (Silueta Series)* (1978), Ana Mendieta
(<https://www.guggenheim.org/artwork/5221> - 22.1.2019)



Projekt *Pocta Gustavu Obermanovi* (1970), Zora Ságlová
(<https://www.artlist.cz/dila/pocta-gustavu-obermanovi-502/> - 22.1.2019)



Instalace *Reed Chamber* (2002), Chris Drury
(<http://chrisdrury.co.uk/reed-chamber/> - 4.2.2019)



Instalace *Cloud Chamber for the trees and sky* (2003), Chris Drury
(<https://learn.ncartmuseum.org/artwork/cloud-chamber-for-the-trees-and-sky/> - 4.2.2019)

2.5 Ponor do atmosféry

V této podkapitole shrnu různé tendence využívající *imerze* - ponoření se do tématu a nálady předkládané jejími tvůrci, a pokusím se vystihnout, které postupy jsou z mého pohledu funkční a jak se různé typy projektů mohou navzájem ovlivňovat. Nejprve se zmíním o *site-specific* a *narativním prostoru* jako výchozích pro pozdější projekty *imerzivního divadla*, o kterém se rozepíši podrobněji.

2.5.1 Stručně k *site-specific*

Projekty, které lze označit jako *site-specific*, ve většině případů důsledně pracují s místem, kde se odehrávají, s jeho prostorovými dispozicemi, s historií i sociálním a politickým kontextem. *“Umění je vymezeno prostorem, pro který je komponováno, a prostor se zásadním způsobem podílí i na celkové vizuální podobě díla.”*²⁸ Konkrétní uvedení je unikátní a neopakovatelné a především - což vychází již ze samotného pojmu - nepřenositelné. Prostor, zvolený tvůrci pro svou výjimečnost, udává téma celé produkci. Původně vyšel impuls ke vzniku těchto tendencí z nedostatku prostorů (ať už pro výtvarnou nebo divadelní tvorbu) a z objevování netradičních míst využitelných pro umělecké aktivity - povětšinou opuštěných objektů, které ztratily původní funkci, často poskytují jedinečnou atmosféru, autenticitu a mají narativní/performativní charakter. V případě stále funkčních veřejných míst dochází často i ke kooperaci s lokálním obyvatelstvem. Podobně jako u *land artu* hraje svou roli i vymezení se vůči tradičním galeriím a uměleckému trhu. Klíčové téma ‘site’ ovšem neomezuje výtvarně-prostorové možnosti autorů a pomocí scénografických instalací je možná komunikace s existujícím místem, jeho akcentování, polemika, rozvinutí. *“Prostor se stal ne jenom místem pro prezentaci nebo expozici, ale především se stal samotným médiem.”*²⁹

²⁸ Radka Schmelzová. *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. In *Art & Antiques*. 2008, č. 2. s. 38-43

²⁹ Dragan Stojčevski. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D.). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017. s. 83

Site-specific projekt, který mě pobavil svou energií a hravostí byl takzvaný sportovně-umělecký večer na stadionu Bohemians 1905 (Ďolíček) ve Vršovicích. Akce s podtitulem 'Co se stane, když se umělec netrefí do míče?' proběhla v rámci festivalu 4+4 dny 2011 v době tréninku juniorského týmu Bohemians. Na hřišti se vyrojily nejrůznější figury nemající s fotbalem nic společného (jako například baletky, performeři v plyšových kostýmech zvířat apod.) a zahájili interakci s fotbalisty, kteří se pokoušeli o standardní trénink. Nečekaná setkání osob, které se ve své práci navzájem obvykle nestýkají, měla zajímavý dramatický potenciál a uměle vyvolaný střet zapříčinil přirozené a zároveň nečekané reakce. Celá akce - oficiálně věnovaná slavnému stadionu a neméně populárnímu vršovickému klubu - byla podle mého názoru zajímavým přiblížením české fotbalové legendy i pro ne zcela sportovně založené návštěvníky.

2.5.2 Zmínka o narativním prostoru

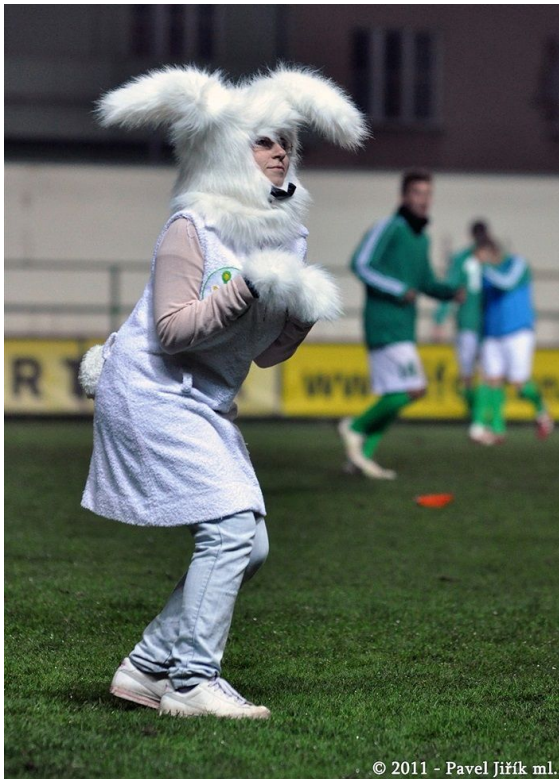
Narativní prostor se dá považovat za jakéhosi předchůdce *imerzivního divadla* a zároveň je pak svým způsobem v imerzivních inscenacích obsažen. Jak již název napovídá, jde o *výtvarné instalace*, které specifickým způsobem vyprávějí příběh a ponoukají diváka o vlastní aktivitě při jeho poznávání. Často jsou tyto instalace složeny z předmětů - artefaktů a doplněny různými médii (fotografie, audio či video záznamy apod.), které vystavené předměty - často encyklopedicko-sběratelského charakteru - přibližují. "V současné době se často používají sluchátka jako audio průvodce, který 'nemluvicím' exponátům dodává narativní kontext."³⁰ Divák je motivován k prozkoumávání a skládání příběhu, který mu je skrze prostředí odhalován. Důležité pro narativní instalaci je, že se odehrává se v čase.

Pro příklad uvedu instalaci *Forest (for a thousand years...)* Janet Cardiff a George Bures Millera vystavenou v rámci festivalu dOCUMENTA (13) v německém Kasselu. Dvojice umístila v kasselském lese více než třicet reproduktorů, ze kterých se linuly nejrůznější zvuky a hlasy.

"A sword fight, heavy breathing, singing - the audio composition lets everyone become author of a story unfolding in the head. Sometimes it gets difficult to distinguish between real noise and those ones that were recorded; with *Forest (for a thousand years)* Cardiff and Miller blur the edges between art and space."³¹

³⁰ Dragan Stojčevski. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017. s. 43

³¹ [online] www.emscherkunst.de/en/kunstwerk/forest-for-a-thousand-years-2/ - cit. 17.5.2019



Site-specific projekt *Bohémové na Bohemce* (2011), 4+4 dny v pohybu
(<https://www.bohemians.cz/clanek/12542/bohemove-na-bohemce-akce-ktou-stalo-za-to-videt> - 17.5.2019)



Instalace *Forest (for a thousand years...)* (2012) Janet Cardiff a George Bures Miller (<https://www.cardiffmiller.com/artworks/inst/forest.html#> - 17.5.2019)

2.5.3 Imerzivní divadlo

Jak podotýká Lukáš Brychta v jednom ze svých článků: “[...] *imerzivní divadlo je způsob umělecké tvorby, která syntetizuje instalaci a divadelní umění. První vytváří komplexně řešený prostor, ve kterém poté může probíhat druhá, divadelní rovina díla.*”³² Samotné slovo *imerze* je možné vysvětlit jako vnoření se, pohroužení se. V původním významu se jedná spíše o fyzické ponoření se například do kapaliny. V případě divadelního představení dochází k ‘obklopení’ fiktivním světem příběhu jak doslova - divák se pohybuje vytvořeným prostorem, nepozoruje dění pouze pasivně z odděleného hlediště - tak přeneseně v podobě “*hlubokého psychického zaujetí*”³³. S druhým z principů se můžeme setkat také v prostředí virtuální reality a počítačových her - “[...] *Zde označuje specifickou kvalitu tohoto média, totiž schopnost (psychicky) přenést osobu do virtuálního prostředí*”³⁴ Velice zajímavou ukázkou experimentu s imerzivními prvky byl prototyp *The Sensorama* amerického filmaře a takzvaného ‘otce virtuální reality’ Mortona Heilinga předvedený v roce 1962. Složitě multimediální zařízení bylo určeno pro jednoho diváka a stimulovalo všechny jeho smysly pomocí soustavy obrazovky, stereo sound systému, pohyblivé židle, větráků a specifických pachů. Divák měl skrze tyto smyslové podněty zažít jízdu na motocyklu New Yorkem.

Divadelní *imerzi* osobně považuji za výrazně více sugestivní, jelikož vtažení do děje je podpořeno momentální živoucí energií skutečných herců a hmatatelným prostorem umožňující percepci nejen vizuální a akustickou, ale i haptickou, čichovou nebo chuťovou.

Fenomén *imerzivního divadla* lze v tuto chvíli jen těžko označit za vysloveně nový. V zahraničním divadelním prostředí je možné se s tímto termínem setkat již od roku 2004 a konkrétnějšího popsání a zmapování se imerzivnímu divadlu dostalo v

³² Lukáš Brychta. *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*. In Miroslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 - Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN 978-80-86102-80-1. s. 78

³³ Lukáš Brychta. *Principy a postupy v současných interaktivních inscenacích typu tzv. imerzivního divadla*. Bakalářská práce (BcA.). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2015. s. 12

³⁴ Tamtéž, s. 12

roce 2013 v podobě knihy *Immersive theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* anglické autorky Josephine Machon. K vymezení pojmu podle Machon dochází spíše pomocí příkladů z uskutečněných imerzivních projektů a uvedení principů v nich použitých. Zároveň ale autorka varuje před zjednodušováním a zobecňováním termínu za účelem pokrytí veškerých divadelních projektů, které nějakým způsobem pracují se zapojením diváka do dění.

O výrazné zpopularizování pojmu imerzivní divadlo se zasloužila již zmíněná britská divadelní skupina Punchdrunk se svou inscenací *Sleep No More* uváděnou od roku 2011 v New Yorku, a dále pak neméně úspěšným projektem *The Drowned Man: A Hollywood Fable*, který měl premiéru roku 2013 v Londýně. Postupy a principy, které soubor využívá, ovšem nelze označit za jediné tendence na zatím plně neprobádaném poli imerzivního divadla. S vyšší mírou interakce s divákem pracuje také dánská skupina SIGNA, například ve své inscenaci *The Ruby Town Oracle* (premiérované roku 2007 v Kolíně nad Rýnem) vytvořila smyšlenou vesnici, do které divák vstupoval s přidělenou fiktivní totožností a mohl se volně pohybovat, komunikovat i aktivně zasahovat do dění po libovolně dlouhou dobu (představení trvalo devět dní a pobyt diváka nebyl časově omezen).

V českém prostředí se variace na imerzivní divadelní postupy objevují například v inscenaci *Golem* (2013) divadelní skupiny Tygr v tísni, projektech *Letec / l'Aviateur* (2014), *Pomezí* (2016) nebo *Pozvání* (2017) spolku Projekt Pomezí z.s. či v představení *Labyrint světa a ráj srdce* (2015) hradeckého Divadla Drak.

2.5.4 Rozdíl mezi site-specific a imerzivním divadlem

Imerzivní divadlo na rozdíl od *site-specific* vytváří v prostoru 'virtuální' realitu, nepoukazuje na kontext místa, kde se odehrává, naopak se snaží co nejvíce odtrhnout diváka od obecné všední reality a vnímat prostředí i dění v rámci fiktivního světa. Imerzivní scénografické instalace využívají spíše základní prostorové kvality - jako je členění interiéru zdmi / pevnými příčkami, schodiště a podobně - tedy

architektonické dispozice. Výjimkou jsou instalace, které s původním prostorem nebo jeho fragmenty pracují téměř beze změny, ale současně zohledňují pouze jeho obecné vlastnosti a nezabývají se historickým, politickým či společenským kontextem toho konkrétního místa. Příkladem mohou být sportovní šatny, které jsou využívány pouze jako očividný prostor pro převléknutí, ale už ne jako 'jedinečné' šatny fotbalového klubu Slavie a jeho skutečných členů - divadelní situace by se mohla dobře odehrát i v jiných šatnách.

Z tohoto hlediska lze, podle mého názoru, imerzivní divadlo označit spíše jako *divadlo environmentální*. Toto zařazení ovšem nevnímám jako nedostatek *imerzivního divadla*. Skutečnost, že se tvůrci rozhodnou neakcentovat místo hostící divadelní inscenaci ve všech jeho úrovních, není zneuctění, pouze jiný přístup k uchopení prostředí.

2.5.5 Scénografie imerzivního divadla

Specifické podmínky imerzivního divadla kladou pochopitelně dosti jiné nároky na výtvarné řešení prostoru. Ten "[...] musí být dostatečně rozsáhlý, aby se v něm - jako v realitě - mohly odehrávat paralelní děje, ale dostatečně koncentrovaný, aby se v jeho rámci dal odvyprávět kompaktní příběh." ³⁵ Tento požadavek na rozlehlost 'hracího plánu' a nutnost více zároveň se odehrávajících akcí považuji za lehce sporný, jelikož svobodu diváka nespátřuji pouze v jeho fyzických přesunech prostorem, ale také v širokých možnostech interakce, zaměření pozornosti a především v pocitu vtáhnutí do dění jakožto skutečného účastníka a ne pouze pasivního pozorovatele. Příkladem může být inscenace *Dechovka* divadelního souboru Vosto5 (prem. 17.10.2013 na Baráčnické rychtě, r. Jiří Havelka).

³⁵ Ivo Kristián Kubák et al. *Imerzivní divadlo a média*. Praha: Pražská scéna, 2015. ISBN 978-80-86102-94-8. s. 12

Kulisy *imerzivního divadla* se již těžko dají nazvat kulisami (obzvláště v původním slova smyslu), protože nemají pouze vytvářet divadelní iluzi reality, ale skutečně virtuální realitu budovat. Jedná se spíše o filmový detail, divákovi je umožněno přijít se scénografií do bezprostředního styku, kde není prostor pro makety a 'falešná' řešení. *"Vzdálenost objektů a nebo jiných součástí scénografie od diváků a jejich manipulace s hercem jim dává větší iluzivní charakter."*³⁶ A svou roli hraje nejen vzdálenost, ale také úhel pozorování - zatímco v případě kukátkového jeviště tvůrci jasně definují, odkud bude publikum představení sledovat, u *imerzivního divadla* divákova svoboda pohybu jakékoliv iluzivní dekorace, například pouze dvourozměrné, neumožňuje.

Role scénografie se u tohoto žánru liší také v tom směru, že může stejně jako instalace fungovat i samostatně bez rozehrávání performery. Například *"SIGNA označuje své projekty jako divadelní instalace."*³⁷ a režisér skupiny Punchdrunk Felix Barrett dokonce staví scénografii svých inscenací nad performery a situace a hlavní úkol - tedy vtažení diváka do fiktivního světa - spočívá právě na prostoru samotném. Barrett klade důraz na co největší množství ve scénografii skrytých 'tajemství', která diváka vyzývají k objevování prostoru i příběhu. Což ovšem neznamená, že by Punchdrunk chtěli předkládat divákům k rozluštění jednoduché hádanky, prostor u jejich inscenací bývá natolik komplikovaný, že se v něm člověk snadno ztratí. Může tak být stále znovu překvapován novými objevy. Jak potvrzuje Brychta:

*"Má-li prostředí vytvářet dojem virtuálního světa, musí být dostatečně bohaté, mnohvrstevnaté, ale přitom všechny jeho prvky musí být ve vzájemném, vnitřní logikou světa provázaném, vztahu."*³⁸

³⁶ Stojčevski, Dragan. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017. s. 81

³⁷ Lukáš Brychta. *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*. In Miroslav Klíma a kol. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 - Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN 978-80-86102-80-1. s. 54

³⁸ Tamtéž, s. 60



Projekt *The Rudy Town Oracle* (prem. 2007, Kolín nad Rýnem), SIGNA
(<http://kitbakerii.blogspot.com/2013/06/journey-to-twilight-zone-ruby-town.html>
- 17.5.2019)



Imerzivní inscenace *Pomezí* (prem. 19.5.2016), Projekt Pomezí z.s.
(<https://www.pomezí.com/projekt/pomezí> - 17.5.2019)



Projekt *The Sensorama* (1962), Morton Heilig
(https://lazarbibi.blog.hu/2019/03/28/a_vr_szemueveg_sem_mai_talalmany_17.5.2019)



Autorský projekt *Dechovka* (prem. 17.10.2013, Baráčnická rychta),
Divadlo Vosto5 (<http://vosto5.cz/repertoar/dechovka/> - 17.5.2019)

3 TVŮRČÍ PRAXE

V této části se věnuji stručné analýze čtyř vybraných projektů, na kterých jsem se jako tvůrce podílela. Rozhodla jsem se pro řazení anachronické, postupuji od klasického činoherního kukátkového divadla přes projekty v netradičních prostorech až ke své osobní zkušenosti s volným uměním. Tuto metodu považuji z hlediska práce scénografa-výtvarníka za efektivnější.

3.1 Inscenace *Žranice*

Žranice v režii Adama Skaly byla třetí absolventskou inscenací Katedry činoherního divadla v Divadle DISK. K projektu jsem byla přizvána jako výtvarník scénografického řešení, ačkoliv tou dobou jsem již studovala magisterský program na Katedře alternativního a loutkového divadla. Ke spolupráci jsem se rozhodla, jelikož jsem po absolvování několika experimentálních projektů (*Letec*, *Pomezí*, *Pozvání*, *Dvůr*) chtěla pro oživení svého výtvarného jazyka opět vyzkoušet klasickou činohru.

U naší inscenace jsme postupně dospěli k označení 'apokalyptická sci-fi s komiksovými prvky'. Toto zařazení vycházelo už ze samotné inspirace pro příběh, kterou byl text *Ministryně výživy* Egona Bondyho a film *Velká Žranice* Marca Ferreriho. Podobně jsme se snažily s kostýmní výtvarnicí Evou Justichou postupovat i při tvorbě vizuální stránky inscenace.

Scénografickým řešením se nakonec stal nerealistický prostor výtvarně inspirovaný prostředím kuchyní luxusních restaurací, jatek, vědeckých laboratoří, ale i interiéry ze science fiction filmů. Hlavním a nejvýraznějším prvkem scénografie byly PVC lamelové clony používané obvykle k tepelné izolaci. V našem případě se přeneseně jednalo i o 'bezpečnostní' izolaci vybraných vedoucích jedinců a jejich kontroverzních činů od zbytku nic netušící společnosti. Zároveň lamelové clony

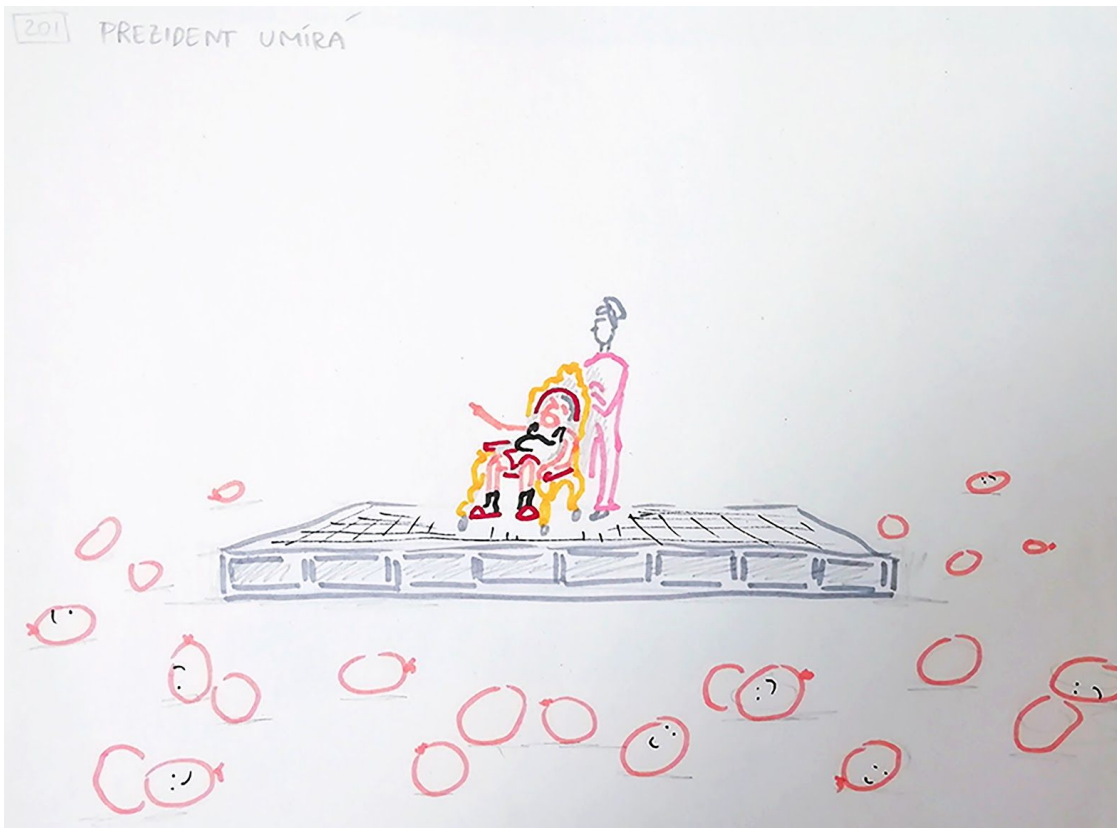
umožňovaly efektivní dělení hracího prostoru a další zajímavé možnosti co se týče například light designu. Zcela neplánovanou vedlejší vlastností lamel byl jejich specifický umělohmotný zápach, kterého jsme si všimli hned po vybalení zásilky. Naprosto spontánně se nám tak v inscenaci objevil v jistém směru imerzivní podnět - podivný zápach dotvářející tísnivou postapokalyptickou atmosféru. Naneštěstí se vůně nového plastu po čase vyvětrala, takže jsme o toto obohacení zase záhy přišli. Inspirováni touto příhodou jsme poté z recese za podobný efekt označili pachy různých kouřů objevujících se v inscenaci (cigaretový kouř, dým z kouřostroje, haizeru atd.) a v programu jsme uvedli: *“UPOZORNĚNÍ pro diváky: Během představení se používá celkem 5 druhů kouře. V případě nutnosti proto doporučujeme přinést si s sebou vlastní respirátor. Doufáme, že tento zážitek rychle rozdýcháte.”*

Dalším důležitým scénografickým prvkem byly stolky na kolečkách připomínající gastro servírovací stolky či chirurgické stolky z operačních sálů. Tyto elementy umožňovaly nejrůznější využití pro řadu hereckých akcí a zároveň jednoduchý přesun jak rekvizit i herců, tak sebe sama. Opomenuta nebyla ani podlaha jeviště, která byla pokryta bílým baletizolem vyříznutém v místě divadelního propadla. Právě propadlo mělo v inscenaci velký význam, bylo používáno jako ‘dveře’ do Masoráje - záhadného masokombinátu. Součástí propadla byla ocelová konstrukce vytvářející v určitých chvílích terén na úrovni i nad úrovní jeviště a umožňující speciální svícení a efekty.

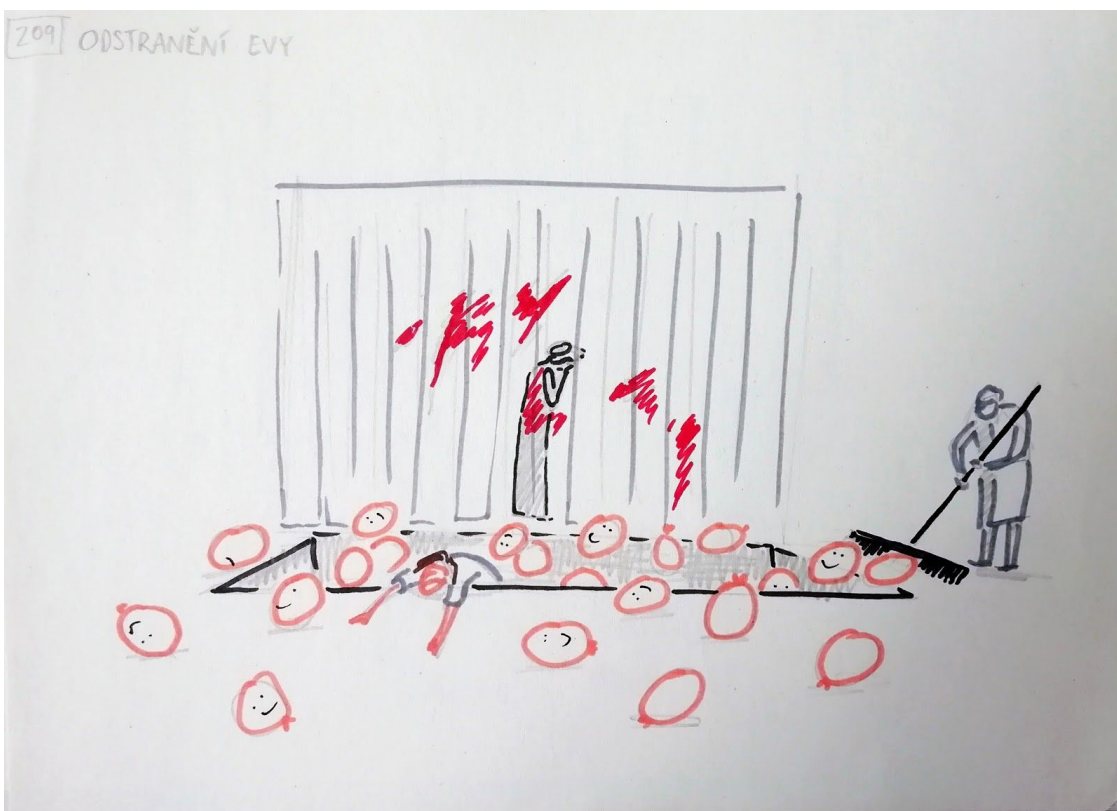
Tomuto strohému a jednoduchému řešení se vizuálně vymykalo panovnické křeslo - trůn v historizujícím stylu. Tento prvek se navíc v druhé půlce měnil v ‘invalidní’ trůn s kolečky a symbolizoval tak pomyslné zchromnutí nezdravé vládnoucí skupiny a umožňoval i různá další využití.

Výraznou vizuální složkou byl také light design pracující s ledkovými pásky, které vymezovaly prostor a vytvářely společně s kouřostrojem speciální efekty a naddimenzovaný svítící nápis MASO v pozadí.

Vzhledem ke kukátkovému formátu inscenace nebylo možné pracovat příliš atypicky s divákem, proto jsem se tentokrát zaměřila více na vytvoření variabilního prostředí pro herecký tým. Již dříve mě zajímaly způsoby pojetí prostoru jeviště jako herního plánu, který nabízí hercům/performerům uplatnění vlastní invence a rozvíjení možností scénografie svým osobním přínosem. I v případě *Žranice* jsem se pokusila o navržení takových objektů, které budou mít hlavně účelový význam a dekorativnost u nich nebude na prvním místě. Samozřejmě nebylo cílem úmyslně upozadit estetickou stránku scény, ale i vzhledem k 'post-apokalyptickému' ladění inscenace nebylo kýžené klást důraz na líbivý design před funkčností, budoucnost v našem podání přece jen nebyla tak docela růžová.



návrh scénografického řešení



návrh scénografického řešení



Využití podsvícené konstrukce na propadle



Zadní plán



Další využití propadla



Svícení lamelovými clonami
(autor fotografií - Michal Hančovský)

3.2 Projekt *Pozvání*

Inscenace *Pozvání* byla třetím imerzivním projektem, na kterém jsem měla možnost se podílet. Po předchozích zkušenostech z projektů *Letec/l'Aviateur* a *Pomezí*, které vznikly ze spolupráce - až na drobné změny - stejného tvůrčího týmu, bylo možné rozvinout již vyzkoušené principy a koncepce byla tentokrát důrazněji zaměřená na práci s divákem. Zatímco v minulých projektech byli diváci často spíše pozorovateli okolního dění a do akcí neměli možnost tolik zasahovat, u *Pozvání* bylo od začátku cílem co nejvíce diváky zapojit. Tento záměr ovšem neměl na podobu výtvarné složky zásadní vliv, interaktivita prostředí hrála důležitou roli již v předchozích inscenacích, naopak schopnost prostoru vtáhnout diváka a podněcovat ho k aktivní reakci byla inspirativní i pro posunutí komunikace performerů s diváky.

V této kapitole se budu zabývat především těmi 'zákoutími', jejichž koncept a realizaci jsem měla z větší části na starost já, abych tak mohla co nejlépe popsat a zhodnotit jejich podobu a funkčnost.

3.2.1 Interiér versus exteriér

Dalším novým přístupem, který scénografické řešení ovlivnil nesporně, bylo umístění představení do exteriéru (při prvním uvedení v červnu roku 2017 to byla pražská *Usedlost Mazanka*, v červenci jičínská *Valdštejnská lodžie* a v roce 2018 počernický *Chvalský lom*). Toto rozhodnutí s sebou neslo pro práci scénografa řadu pozitiv i negativ. Největší rozdíl tkvěl ve způsobu vytváření a udržení atmosféry. Zatímco v uzavřených, doslova utěsněných starých domech jsem mohla náladu velmi přesně určit a podpořit nejrůznějšími pečlivě cílenými podněty (jako je zvuková kulisa, nasvícení či vůně), pod širým nebem mnoho z těchto postupů nebylo možné uplatnit. V pomyslných 'black boxech' interiérů mohl scénograf téměř úplně odříznout diváka od okolí a reality ho obklopující a kontrolovat více méně veškeré vjemy na něj působící.

V případě *Pozvání* bylo pochopitelně nemožné i nežádoucí nezohledňovat okolní přirozené prostředí. Od samotného počátku mi bylo jasné, že příroda, ve které se bude představení odehrávat, se stane hlavním tvůrcem atmosféry. Na jednu stranu tento fakt dosti nekompromisně určuje uchopení jednotlivých 'zákoutí' a může být tím pádem omezující - nejedná se přece jen o samostatnou výtvarnou instalaci, ale o divadelní projekt, kde je možné odehrát dramatickou akci - na stranu druhou přirozené prostředí pod širým nebem atmosféře nezaměnitelně pomáhá.

3.2.2 Vliv land artu a jeho předchůdců

Jednou z mnoha inspirací se pro mě pochopitelně stala filosofie a díla *land artu*. Bylo však nutné po celou dobu nezapomínat, že mnoho z přístupů tohoto uměleckého směru potřebám divadla nevyhovuje.

Land artový umělec často už od prvopočátku pracuje s vědomím, že dílo bude ovlivňováno dlouhodobým setrváním pod širým nebem a povětrnostními podmínkami a stane se tím pádem neovlivnitelně proměnlivé v čase. Tato specifika znemožňují 'ukořistění' díla galeristou nebo jinou institucí - jednou z prvotních pohnutek bylo vymanit se z vlivu uměleckého trhu a nakládání s uměleckými díly jako se zpeněžitelným artiklem. V případě divadla může být tento přístup ponechání scénografické instalace v přírodě svému osudu také funkční. Projekt *Pozvání* takovou praxí neumožňuje, představení jsou vždy uváděna pouze v několikadenních blocích a vzhledem omezenému času, který je na přípravu každého cyklu, není možné nechat na výtvarnou složku působit přírodní vlivy po delší dobu.

Ne všechna má zákoutí také pracovala s výrazným a neoddělitelným propojením s živou přírodou, některá byla úmyslně koncipovaná tak, aby naopak podpořila rozdílnost civilizace a přírody. Například instalace s historizujícím nábytkem - ozdobné židle a slavnostně prostřený stůl se svíčkami nebo čajový koutek s porcelánovým servisem měly za cíl vytvořit atmosféru nečekaného 'interiéru v exteriéru'. V tomto případě byly inspirací tendence oblíbené koncem 18. století -

šlechtické zahrady a parky v romantickém stylu, umělé jeskyně a zříceniny a různé 'luxusní kratochvíle smetánky'. Z technických důvodů jsem tedy nechtěla vystavit instalace destruktivním vlivům počasí, nevhodně by se tak posunula koncepce.

Jiná zákoutí již vycházela více z přírodních struktur a pokoušely jsme se zde s ostatními scénografkami rozvíjet přirozené dispozice místa. V některých případech byla první idea - jaké prostředí by dobře sloužilo koncepci inscenace a poskytovalo příhodné podmínky pro akce performerů i pro improvizaci. Například můj nápad 'zavěšeného baru' se držel hlavní myšlenky projektu, a sice bizarního večírku pod širým nebem. Různě velké a barevné skleněné láhve 'vyrůstaly' jako plody z větví, jiné byly 'zasazené' do půdy pod stromem, v některých byly umístěny svíčky či LED zdroje, další obsahovaly rozličné tekutiny, které mohli performeři i diváci díky zavěšeným sklenkám ochutnávat.

Poslední typ instalací vycházel z přímé inspirace konkrétním místem a snahy využít jedinečný potenciál lokace. V tomto směru se jednalo o nejvýraznější postup v smyslu *site-specific*. V zákoutí s 'číhajícím faunem' jsme s Annou Hoskovcovou pracovaly se starou kamennou zdí, která usedlost obklopovala. Zeď byla plná nerovností a škvír a v jednom místě hustě porostlá popínavým břečťanem. Rozhodly jsme se této dispozice využít a umístit do přirozených 'výklenků' svíčky, břečťanový 'závěs' podepřít antikizujícími sloupky, a vytvořit tak přírodní baldachýn kryjící starožitné kožené sofa a drobné 'hedonické' pohoštění s hroznovým vínem a tajemným nápojem. V břečťanovém převisu byl ukrytý stylizovaný faun, kterého měl divák možnost si všimnout pouze pokud se podíval vzhůru nebo se celý položil na sofa.

Je tedy vidět, že umění *land artu* bylo jedním z východisek vizuální podoby inscenace. Principy volného umění v přírodě a divadelního projektu pod širým nebem se v některých chvílích propojovaly více, jindy zůstávaly koncepčně i funkčně spíše oddělené. Ukázalo se, že příroda jako taková zaujímá důležitou roli, a není vždy jednoduché ji skloubit s požadavky na herecké akce. Podobně neslučitelný byl taktéž již zmíněný rys postupné dlouhodobé proměny instalace

vlivem povětrnostních podmínek. Ačkoliv, jak jsem již zmínila v podkapitole věnované *land artu*, například v práci umělecké dvojice Christo - Jeanne-Claude lze najít i projekty, které s přírodním prostředím ani s organickými materiály nepracují vůbec. Společná tvorba tohoto uměleckého tandemu je speciální ukázkou land artových postupů, nejen že jejich díla nebyla vždy přímo spjata s přírodou, ale častou praxí byla také úplná deinstalace projektů po poměrně krátké době, například po několika dnech.

Především jsme ale narazili na skutečnost, že skrze land artovou instalaci je dosti náročné 'odvyprávět' komplikovanější příběh. V rámci zasazení estetická do environmentu jsme prvotně inspiraci v *land artu* hledali, ale praxe ukázala, že se o *land art* v původní slova smyslu nejedná a jednat ani nemůže.



Záběr z filmu *Marie Antoinette* (2006), r. Sofia Coppola

(<https://www.imdb.com/title/tt0422720/mediaviewer/rm718210560> - 24.2.2019)



Design hotelového baru v Jewel Dunn's River Beach Resort and Spa na Jamajce

(<https://destinia.co.uk/h/h244468-hotel-the-jewel-dunns-river-beach-resort-spa>
27.2.2019)



návrh scénografického řešení



návrh scénografického řešení



Interakce s diváky



Historizující zákoutí



Umělé osvětlení zahrady po setmění



Čichové a chuťové podněty



Variace na bukolické zátíší



Skryté instalace pro pozorného diváka

(autor fotografií - Michal Kára)

3.3 Experiment *Dvůr*

“*Dospělí na dvorech věší prádlo, klepou koberce, grilují. Děti si na dvorech hrají. Romantici se na dvorech v noci tajně schází.*”

(podtitul projektu)

Na jaře roku 2017 jsme se s Evou Justichovou v rámci praktické části našeho magisterského studia rozhodly realizovat autorskou inscenaci s názvem *Dvůr*. Idea začala vznikat v průběhu příprav a uvádění projektu *Pomezí*. Zkušenost s imerzivním divadlem - objevná jak pro nás, jakožto netradiční výtvarná výzva, tak pro českou divadelní scénu - přinesla mnoho nových možností, jak uchopit téma, pracovat s příběhem, sdílet myšlenky. Obzvláště kvůli speciální roli vizuálního řešení jsme považovaly za lákavé nahlížet náš imerzivní projekt od začátku především optikou scénografa a přizpůsobit tomuto přístupu i ostatní tvůrčí složky, jako je dramaturgie a režie. Výrazný prostor zde tedy měla dostat právě *výtvarná instalace*.

3.3.1 Dramaturgická východiska

Vzhledem k poznaným principům *imerzivního divadla* jsme se shodly, že projekt by se neměl opírat o klasický příběh, který by se snažil beze zbytku sdílet. To si ostatně za cíl nevytyčilo ani *Pomezí* nebo *Letec/Aviateur*. Výsledným tvarem ovšem neměla být ani pouhá koláž či abstraktní osobní výpověď bez pevnějších hranic. Jistou dramaturgickou linii jsme cítily jako nepostradatelnou. Možným dramaturgickým východiskem se pro nás tedy nakonec stalo básnické dílo. Dojmy a pocity, které může poezie v čtenáři/posluchači vyvolávat, bývají velmi osobní a sugestivní. Důležitým nárokem je otevření se nabízenému tématu a často jeho přenesení na sebe sama. Cynický přístup k četbě poezie by byl ve většině případů kontraproduktivní. Podobně je tomu u imerzivního divadla, jež má v samotné podstatě dobrovolné - někdy i nedobrovolné - vnoření se do atmosféry. Zároveň imerzivní divadlo nabízí účastníkům nezvyklou svobodu - možnost aktivně se podílet na svém vlastním zážitku, a tím ho učinit naprosto jedinečným.

Pro naše záměry jsme vybraly básnickou povídku *Romance pro křídlovku* českého spisovatele a básníka Františka Hrubína. Tato podmanivá poéma otevírá nemálo jemných témat, která umožňují vedle hereckého také specifické vizuální, zvukové a pohybové ztvárnění. Ve chvílích, kdy se myšlenky a pocity obsažené ve slovech stávají natolik křehkými, aby mohly být vysloveny nahlas, dostávají prostor právě zvláštní výtvarná gesta, čichové či haptické podněty a hudební složka.

“Je půlnoc kopřiv

a půlnoc kopru, který promítá

na černou oblohu své zlaté okolíky. Sedím v okně a bdím.

Terina je všechno,

čím vždycky člověk poprvé vydechne. A Tonce tryskají andělsky bílá

*stehna z vřesů a metlic.”*³⁹

(František Hrubín: *Romance pro křídlovku*, 1962)

3.3.2 Místo jako klíčový činitel

Projekt jsme se rozhodly situovat do poklidného vršovického vnitrobloku. Prostředí dvora uzavřeného uprostřed města mezi starými činžovními domy pro nás mělo takřka ‘instantní’ zpomalenou atmosféru. Jedná se o místo, kam se nelze tak jednoduše dostat, pokud nejste nájemníky některého z okolních domů, zároveň bývá obyvateli často nedoceněné a nevyužívané. Nabízí nečekanou oázu ve zmatku a hluku města, koncentruje se zde nezanedbatelné množství zeleně a svou obtížnější dostupností i jedinečností každého takového vnitrobloku vytváří intimní náladu, ve které jako by se čas zastavil nebo vrátil o mnoho let zpátky.

Další motivací bylo objevit pro místní obyvatele (a pochopitelně i ostatní diváky) jedinečné prostředí tohoto nenápadného vnitrobloku. Prostor, který až do této chvíle zůstal téměř bez povšimnutí svých sousedů a bez možnosti odhalení

³⁹ František Hrubín. *Romance pro křídlovku*. 10. vyd. České Budějovice: DONA, 1992. ISBN 80-85463-08-3. s. 3

každodenními kolemjdoucími, jsme se pokusily nahlédnout v jiném světle a vzbudit v ostatních zájem o prozkoumávání jeho potenciálu.

3.3.3 Průběh příprav

Zde přichází na řadu entita *diváka*. Od samého počátku jsme toužily s divákem pracovat ještě o úroveň jinak, než jak jsme byly zvyklé ze zkušeností s kukátkovým divadlem i z absolvovaných imerzivních projektů. Naším cílem bylo nejen vtažení diváků do specifické atmosféry, čehož jsme se pokusily docílit pomocí různých výrazových prostředků, pro které bylo základem propojení večerní nálady starého dvora a intimního příběhu o dospívání a umírání. Neméně důležité pro nás však bylo poskytnout divákovi podněty probouzející jeho osobní vzpomínky a pocity spojené s dospíváním, první láskou, prvním setkáním se smrtí a dalšími klíčovými okamžiky v lidském životě, to vše prostřednictvím pečlivě volených slov, tance a výtvarných elementů. Kvůli zvolené poetické látce jsme se rozhodly přizvat ke spolupráci studentku choreografie pražské HAMU Petru Hájkovou a tím zapojit do konceptu také pohybovou složku, která nesporně má k symboličnosti a znakovosti poesie blízko. K našemu projektu a dvěma hlavními hereckým protagonistům se tak připojila ještě pětice tanečníků.

Jak již jsem výše zmínila, rozhodly jsme se pracovat s principy *imerzivního divadla* podobně jako jsme se s nimi měly možnost seznámit při *Pomezí*. Během příprav se ukázalo, že paralelní děje nebudou v našich podmínkách tak docela možné (vzhledem komornímu formátu projektu a poměrně malému hracímu prostoru). V tomto směru jsme rozhodly vytvářet pouze obrazy, které se objevovaly v druhém plánu - šlo především o různé mikroakce postavy *Teriny* (osudové lásky hlavního hrdiny *Františka*), která si v průběhu představení mimo své výstupy 'žila vlastním životem', a pohybové etudy tanečníků. Výsledný tvar byl tedy nakonec komplexnější, protože i ve chvílích, kdy se divák rozhodl soustředit svou pozornost například právě na *Terinu* připravující se na schůzku na vedlejším dvorku, mohl zároveň sluchem vnímat *Františkovo* vzpomínání na dětství.

Dále jsme vycházely z předpokladu, že divák má neomezenou možnost pohybu po prostoru a může tak dění sledovat z různých úhlů. Malá rozloha hracího prostoru bohužel v publiku tuto potřebu většinou příliš nevzbuzovala a častěji si diváci našli nějaké jim příjemné konkrétní místo, odkud potom celé představení sledovali. Podařilo se nám tedy alespoň vyhnout se klasickému uspořádání hlediště - jeviště a poskytnout jim příjemný nadstandard zvolit si pozorovací bod podle svých preferencí. Našli se ovšem i diváci, kteří sami začali detailněji prozkoumávat prostředí okolo sebe. Zajímali se nejen o prvky, které jsme na dvůr instalovaly, ale i o původní 'inventář' vnitrobloku.

Právě předměty a materiály, se kterými mohli diváci v průběhu představení přijít do styku, byly všechny pečlivě vybírány a prověřovány. Některé objekty se ve vnitrobloku již nacházely. Například kovové klepadlo na koberce posloužilo jako *Františkovo* 'okno', v polorozpadlém dětském pískovišti tanečníci uhasili velkou papírovou loutku představující *Dědečka*, když ji *František* po jeho smrti zapálil a starý oprýskaný stůl nám skvěle posloužil pro scénu v hospodě. Naprosto klíčovou byla také vegetace vnitrobloku - stromy, keře, suché větve i tráva měly během večera své upotřebení. Jiné věci jsme na dvůr přinesly samy a dbaly jsme na to, aby nešlo o předměty zcela náhodné. Nádobí, sklenky a hrnečky použité na občerstvení pro příchozí diváky byly dílem přinesené z domovů, dílem sehnané po bleších trzích. Rezavý srp a smaltovaný lavor byly zapůjčené z naší rodinné chalupy. Odtamtud pocházela i jablka jako osvěžení pro diváky a rekvizita pro *Františka*. Otepi sena, které představovaly postavu *Tonky*, byly nažaty poblíž chaty jedné z tanečnic a čepice zastupující kolotočáře *Viktora* patřila původně mému strýci. Papírové růže na pouťovou střelnici jsme namíchaly z námi vyrobených květů a osobních zaprášených památek na dětské návštěvy Matějské pouti.

Od počátku nebylo naším plánem realizovat scénické čtení nebo recitaci. Text *Romance pro křídlovku* jsme ve spolupráci se studentkami dramaturgie Janou Stárkovou a Barborou Hančilovou značně zkrátily a na některých místech upravily. Dbaly jsme ovšem na co největší zachování repetitivnosti motivů básnických obrazů,

kteřé jsou pro poému typické. O podobné opakování jsme se pak pokusily také v choreografiích, kde jsme je i dále rozvíjely a variovaly.

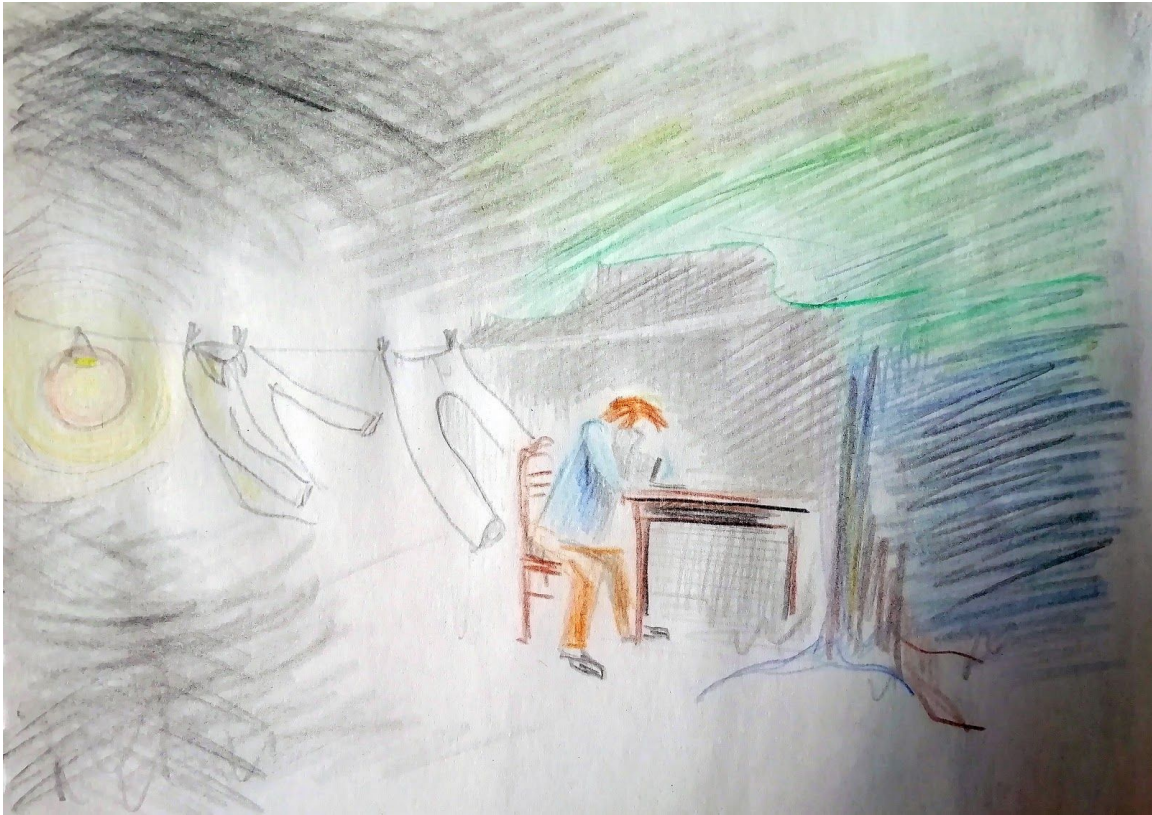
Po několika málo úvodních setkáních ve zkušebně probíhaly veškeré zkoušky přímo ve vybraném vnitrobloku. Vedle dvou hlavních představitelů postav *Františka*, kterého ztvárnil Jan Tyl, a *Teriny* v podání Anežky Šťastné, se do projektu zapojilo pět tanečníků, jejichž úlohou bylo dotvářet či přímo vytvářet fiktivní svět příběhu okolo ústřední milenecké dvojice. Během zkoušek jsme se nechávaly přímo inspirovat Hrubínovým textem, konkrétními dispozicemi dvora a v neposlední řadě také osobními zkušenostmi s danými tématy. Ukázalo se - jak jsme ostatně předpokládaly - že pohybové vyjádření je často výstižnější a přirozenější než některé herecké akce, celé uchopení se tak postupně přesunulo do výrazně symboličtější roviny. Stále jsme však měly ambici udržet si linii příběhu a nepřejít ke sledu či koláži po sobě jdoucích obrazů a pohybových etud.

Přes různé komplikace, často technického rázu, protože zázemí pro podobné akce bylo v našem vnitrobloku téměř nulové, se nám podařilo na přelomu jara a léta roku 2017 uvést pět představení s průměrnou kapacitou dvaceti diváků.

3.3.4 Zhodnocení

Po ukončení projektu jsme jsme byly lépe schopny posoudit jednotlivé kroky i celkové vyústění této akce. Propojení básně s taneční složkou se ukázalo jako funkční a zajistilo poměrně svižný temporytmus, který by jinak představení pracující primárně s básnickým textem pravděpodobně postrádalo. Příjemnému plynutí přispěla jistě také délka představení, protože se nám podařilo nepřesáhnou stopáž jedné hodiny. Toto časové rozmezí bylo mimo jiné dané i tím, že jsme rozhodly výtvarně pracovat s 'přirodním light designem' a využít přirozeného světla a postupného stmívání. Tento proces se stal důležitou součástí scénografické koncepce a neodmyslitelným atmosférickým prvkem. Kapacita publika se při některých reprízách dostala takřka na svoji horní hranici, v těchto chvílích mělo větš

množství diváků lehce nepříznivý vliv na tvorbu intimní atmosféry. Náboj představení poté začínal být více 'večírkový', i vzhledem k výchozí vizuální podobě s barevnými papírovými lampiony a připravenému občerstvení, které mělo pomoci jednoduššímu aklimatizování se diváků. Zároveň energii našich protagonistů pomáhalo pozitivní naladění a otevřenost příchozích. I tyto večery jsme v závěru hodnotily jako vydařené, možná právě kvůli bezprostřednímu vývoji situace, který podporoval komfortní pocit diváků.



návrh scénografického řešení



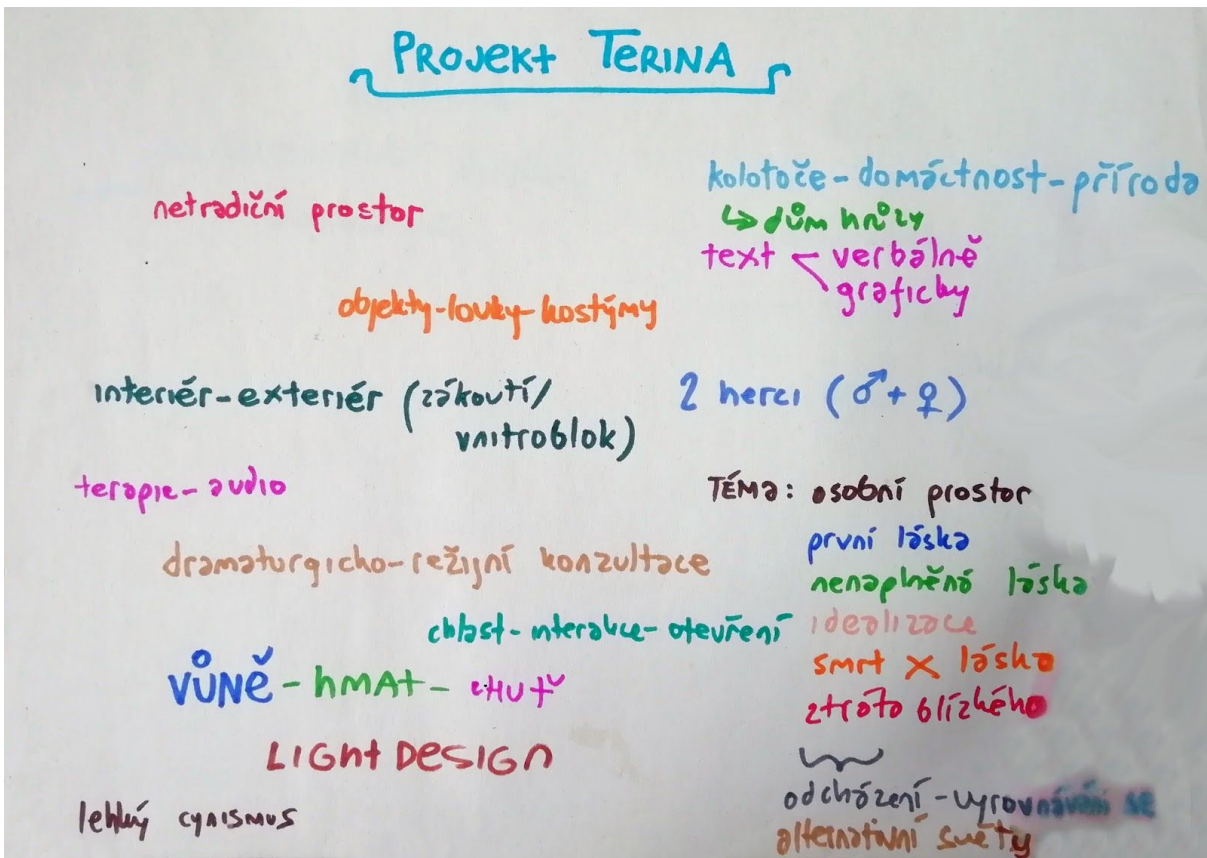
návrh scénografického řešení



návrh scénografického řešení



návrh scénografického řešení



myšlenková mapa



Využití kobercového klepadla nalezeného přímo ve vnitrobloku



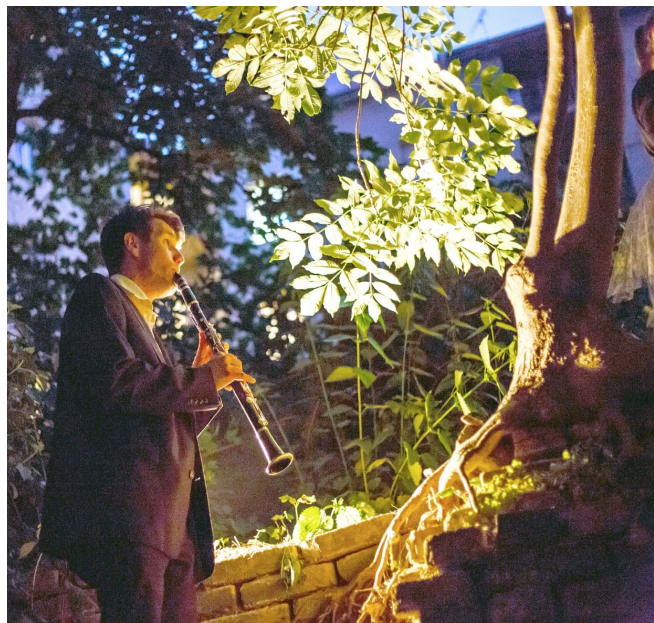
Ztvárnění pouťové střílnice



Postupná změna z přirozeného světla na osvětlení umělé
(lampiony instalované námi i zářící okna obyvatel okolních domů)



Stylizované ztvárnění postavy
Dědečka jako papírové loutky



Živá hudební intervence v podání hlavního
protagonisty

(autor fotografií - Mojmir Nebel)

3.4 Instalace *interludium*

Na podzim roku 2017 jsem absolvovala semestrální výměnnou stáž v ateliéru Nová Média I na pražské AVU pod vedením MgA. Tomáše Svobody Ph.D. Pro tuto zkušenost jsem se rozhodla, jelikož jsem po dosavadní praxi cítila potřebu vymanit se na okamžik z 'divadelních vod' a vyzkoušet si jiný způsob práce i přemýšlení. Hlavní motivací pro mne bylo opuštění zaběhlých myšlenkových postupů, a uvolnění a obohacení v přístupu ke zvolenému tématu.

Ateliér Nová Média I mě zaujal svým současným přístupem a volností uměleckého projevu, jak vizuálního tak konceptuálního. Velkou roli zde také často hraje reflexe ze strany diváka, která může umělecké dílo ovlivňovat. Podobně jsem se snažila pracovat ve své tehdejší scénografické tvorbě. Atraktivní pro mne byly jiné podmínky pro tvorbu a odlišné kvality ceněné ve volném umění.

V rámci mé stáže nakonec vznikla interaktivní *výtvarná instalace* inspirovaná principy *imerze* v divadle, která ovšem nepracovala s živým performerem v místě uvedení.

3.4.1 Bouře Herwart

Prvotním podnětem byl intenzivní osobní zážitek ze řádění vichřice Herwart poblíž naší rodinné chalupy v lužickohorském lese v říjnu 2017 (název studie *50°47'48.6"N 14°49'00.4"E 29/10/2017 15:17:00 - 15:22:05 /Herwart/*). Tehdy jsem pod vlivem silného momentálního 'vytržení' pocítila potřebu jedinečnou atmosféru nějakým způsobem zachytit a moci ji tak zprostředkovat dále. Výsledkem byl audio haptický objekt - uzavřená dřevěná bedýnka s vykopaným kusem terénu a s otvorem na prostrčení rukou a sluchátka se zvukovým záznamem z odpoledne toho dne. Zrakový vjem byl zcela upozaděný, důležité bylo pouze to, co návštěvník cítí mezi prsty a nahrávka, kterou poslouchá. Nápad na praktické provedení vznikl částečně

na základě tzv. 'mystery boxů', kdy musí člověk po hmatu poznat, co se uvnitř skrývá.

3.4.2 Výkop v rámci studie *pastviny*

Jako přípravná studie objekt *Herwart* nepochybně patřičně posloužil, osobně jsem ale v instalaci postrádala vývoj a jasnější oblouk, na jaký jsem z divadelní praxe zvyklá, aby zprostředkovaný zážitek pro diváka nevyzněl takzvaně do ztracena. Rozhodla jsem se tedy ideu posunout a další fází byl tentokrát objekt *pastviny*. Inspirovalo mě dílo amerického umělce Roberta Morrise s názvem *Box with the Sound of Its Own Making* z roku 1961, o kterém německý kulturní kritik Diedrich Diederichsen mluví takto:

“Představme si objekt – nezávisle na jeho materiální existenci – jako více či méně trvalý záznam nebo jako soubor všech procesů, které vedly k jeho vzniku. Když Robert Morris zaznamenal zvuky doprovázející tvorbu uměleckého artefaktu a nahrávku umístil do výsledného objektu (Box with the Sound of Its Own Making, 1961), omezil se na zvukové stopy, které vznikaly při výrobě dřevěné krychle. Avšak součástí času koncentrovaného v objektu je samozřejmě také čas vynaložený na to, aby se člověk naučil všem dovednostem nutným k jeho výrobě. Objekt tedy ‘nezachycuje’ pouze čas potřebný pro jeho zhotovení, ale také pro zhotovení jeho zhotovitelů a důsledně vzato i pro zhotovení institucí, které tyto zhotovitele zhotovily.”⁴⁰

Morris promítl sebe jakožto autora-umělce nezvyklým a zároveň velmi minimalistickým způsobem skrze tvůrčí akci - a to nejen v konceptuálním slova smyslu, ale také jako v konkrétním čase činný fyzický původce. Studie *pastviny* byla opět záznamem v mém vnímání jedinečné události - akce, kterou jsem uskutečnila v prosinci 2017 poblíž obce Dubovice na Sedlčansku. Na louce jsem do trávy umístila nahrávací zařízení. Za nějakou chvíli jsem se vrátila s rýčem a nejprve na jsem na

⁴⁰ Diedrich Diederichsen. *Zeit, Objekt, Ware*. Přeložili Miriam Neudertová a Václav Janoščík. In *A2*. 2012, č. 88. s. 15

analogový fotoaparát pořídila několik na sebe navazujících fotografií okolí, poté jsem vykopala drn půdy ve tvaru obdélníku okolo nahrávacího, který jsem z místa odnesla. Vzorek půdy společně se zvukovým záznamem jsem opět zpracovala do podoby schránky s otvorem pro ruce a audio sluchátky. Oproti první studii výsledný objekt zahrnoval i vizuální prvek - panoramatický obrázek sestavený z fotografií získaných na místě události. Tyto fotografie jsem vlepila na vnitřní stěny schránky a tak byl jediný způsob, jak se s nimi divák mohl dostat do kontaktu, opět hmatově zvukový - bylo možné se obrázků uvnitř dotknout a zároveň v nahrávce slyšet mačkání spouště, nikoliv je ale zahlédnout. Pokusila jsem se zvolit podobnou 'kličku' jako Ján Mančuška, když v roce 2009 v rámci svého díla *Invisible* pořádal promítání krátkého animovaného filmu na soukromém pozemku poblíž New Yorku, takže projekci nemohl nikdo navštívit.

3.4.3 *interludium* neboli mezihra

Vyústěním předchozích dvou studií se stala interaktivní instalace s názvem *interludium*. Díky poznatkům z předešlých pokusů jsem dospěla k názoru, že pouze pasivní zapojování diváka nevytváří dostatečně silné fluidum a že mám ambici vyburcovat návštěvníka k výraznější akci. Zaujal mě projekt konceptuálního umělce Jaroslava Šlaufa *Kameny* (2011). Šlauf z terénu vyňal dva kameny, do kterých uložil radiovysílač šířící ve smyčce audio informace o kameni. Kameny tak o sobě mohly samy 'dávat vědět'. Takto dílo popisují kurátorky Tereza Donné a Anna Brabcová v doprovodném textu k výstavě, kde byly *Kameny* vystaveny:

"V konceptu díla se kámen, jako symbol paměti, dá přirovnat k jakémusi 'blackboxu', který umělec opatřil schopností o sobě vypovídat. Pokud však chceme o takovém kameni něco zjistit, musíme k němu přijít, tedy ho nalézt. Zvuk, médium dotvářející komplexní prožitek návštěvníka galerie, není na poli umění ničím

neobvyklým. Jaroslav Šlauf se však snaží obměnit stereotypní schéma výstavních instalací a vystavit právě něco tak abstraktního jako 'slyšení materiálu'. ⁴¹

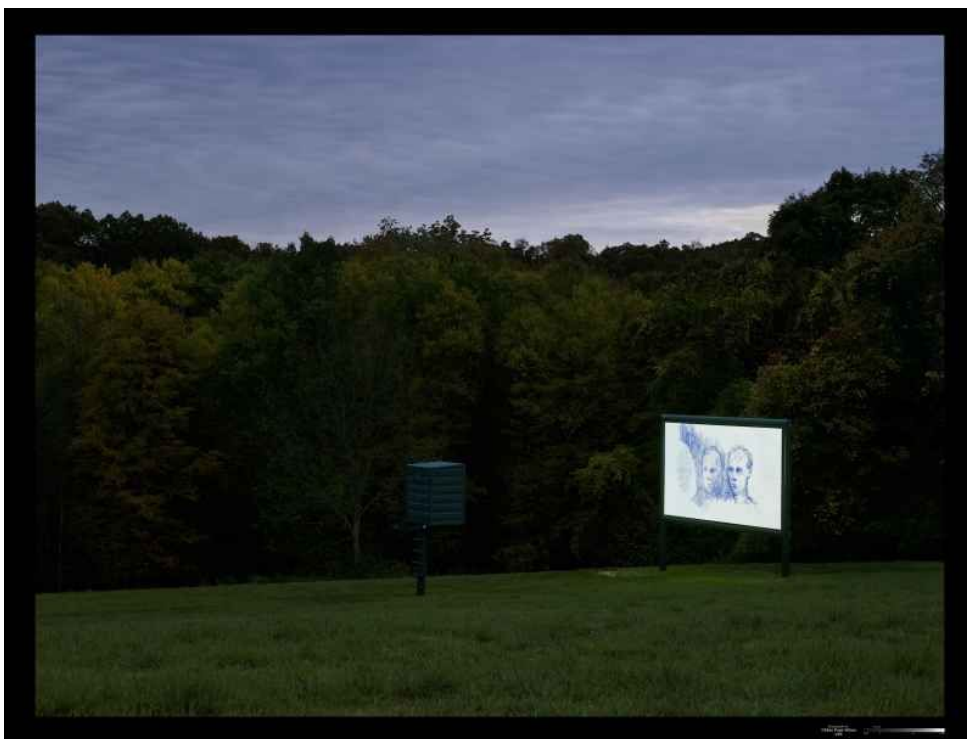
Opět jsem se pokusila zprostředkovat osobní zážitek - tentokrát se jednalo o uměle zinscenovanou událost uskutečněnou na kopci uprostřed lesa. Název neoznačuje interludium neboli mezihru časovou, ale spíše prostorovou - to hlavní se odehrávalo v prostranství mezi vybranými třemi body. Uprostřed pomyslného trojúhelníku mohl divák vytušit proběhnuvší událost - sesbírání dřeva a rozdělení ohně. To bylo však pro diváka doslova nedosažitelné, a to nejen kvůli dispozicím instalace, ale hlavně ze samotné podstaty této akce. Instalace, stejně jako předchozí, poskytovala minimum vizuálních podnětů a působila na diváka pouze prostřednictvím zvuků, haptických vjemů a vůně. Ve třech uzavřených dřevěných objektech, do kterých bylo možné sahat, se skrývaly tři různé hmatatelné extrakty z přírody a tři audio záznamy z místa události.

Divák si mohl u vchodu do místnosti zapůjčit radiopřijímač a se sluchátky na uších se volně procházet výstavním prostorem. Každý ze tří objektů vysílal svou vlastní nahrávku, všechny na stejné frekvenci. Divák při pohybu prostorem objevoval se zkracující se vzdáleností sílící audio signál vysílaný zmíněnými objekty a přecházením mezi nimi vždy postupně ztrácel jeden příjem a nalézal jiný a postupně si tak mohl poskládat představu o zaznamenané akci.

⁴¹ Tereza Donné a Anna Brabcová. Doprovodný text k výstavě *Hloupý jako kámen* (20.3.-14.4.2013) v pražské Galerii K4



Instalace *Box with the Sound of Its Own Making* (1961), Robert Morris
(<https://www.wikiart.org/en/robert-morris/box-with-the-sound-of-its-own-making-1961> - 5.5.2019)



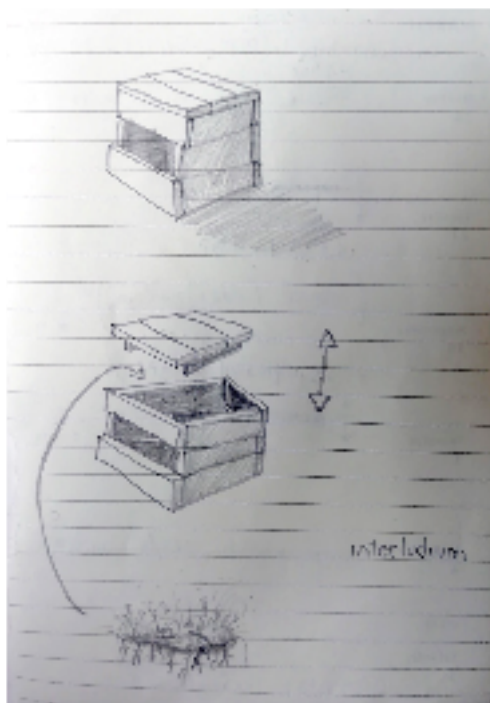
Instalace *Invisible* (2009), Ján Mančuška
(<https://edithkraus.blogspot.com/2011/10/2d-klasicka-animace-pro-projekt.html?fbclid=IwAR0dgxA-7LUQeZoW3xkrzv4xpM0I9RFVv07mgLbuf5EYeI7mJjCTOv6-5fo>
- 10.5.2019)



Vlastní fotografie z pastvin poblíž obce Dublovice, 3.12.2017



Instalace *Kameny* (2011), Jaroslav Šlauf
(http://jauf.oliveart.cz/files/pdf/Jaroslav_Slauf_Portfolio_2013.pdf - 13.5.2019)



návrh



Instalace *interludium* (2017), Tereza Gsöllhoferová

4 ROLE A POZICE SCÉNOGRAFA

V této kapitole bych se ráda věnovala svému osobnímu chápání úlohy scénografa a to jak v intencích divadelního projektu, tak v porovnání s jinými oblastmi nejen umělecké činnosti.

Jakkoliv se divadlo celkově řadí mezi volná, múzická umění, může být zajímavé nahlédnout některé dílčí složky scénografické práce optikou jiných oborů a objevit tak nové kontexty a možnosti v přístupu k tématu. Pokusím se nyní na některých rozdílech i podobnostech přiblížit pozici scénografa v inscenačním týmu.

4.1 Otázka scénografova 'autorského rukopisu'

Jakkoliv sporné je podle mého názoru použití slova *individuální* v divadelním prostředí, které je založeno především na kooperaci, jistou individuální tvůrčí 'evoluci' přesto bývá možné sledovat. Vývoj osobní tvorby ovšem nevnímám jako neměnnou přímku ubíhající 'bez ohlednutí' stále kupředu. Za důležité považuji okamžiky, ve kterých může předchozí zkušenost překračovat hranice stylově více či méně rozdílných projektů a obohacovat tvorbu současnou. Tyto průniky podporují mou představu o autorském rukopisu, který se nevyznačuje konkrétními rysy opakujícími se v obměnách v různých fázích individuální tvorby. Za osobní umělecký jazyk považuji jedinečné spojení aplikovaných metod, které se navzájem ovlivňují a s každou další zkušeností rozšiřují pomyslné moře možností, ze kterého lze při práci čerpat. Spíše než rukopisu zřetelného a jasně definovatelného se snažím dopátrat jakéhosi jen těžce uchopitelného fluida, které prostupuje scénografovu tvorbu. Takovýto neagresivní vlastní styl považuji za vyhovující potřebám divadelní tvorby.

Vzhledem k jedinečnosti každého konkrétního projektu, obměňujícímu se týmu, technickým požadavkům a dalším mnoha aspektům, se kterými musí scénograf pracovat, se mi zdá být přímo nevýhodné uplatňovat opakovaně stejné či velmi podobné principy a postupy. Takový přístup se může ukázat neefektivní a

neproduktivní, jak v kooperaci s kolegy - jak již jsem zmínila dříve, příprava divadelní inscenace je (většinou) záležitostí kolektivní, výtvarník spolupracuje s ostatními členy tvůrčího týmu, složky se navzájem ovlivňují a spějí ke společnému cíli - tak ve vlivu na výsledné dílo a jeho přijetí publikem. S tímto vědomím by byla přílišná seberealizace a snaha o neadekvátní upřednostnění vlastních nápadů na úkor ostatních složek v rozporu s principy kooperace. Dříve popsany osobní rukopis se tedy může projevovat jen takovým způsobem, který nevytváří nesoulad s celkovou ideou, ale naopak pro ni pracuje.

4.2 Scénograf versus designér

Podíváme-li se na teorii *Good Design Principles* německého průmyslového designéra Dietera Ramse, najdeme - podle mého názoru - některé příbuzné rysy scénografie a umění aplikovaného. V tomto případě by mohlo být vhodnější užití právě mladšího termínu *design*. Na mysli mám například *užitečnost*, kterou lze lehce přeneseně aplikovat na požadavek funkčnosti u scénografie. S dekorací přicházejí v průběhu představení herci do přímého styku a vyžaduje se od ní tedy nejen estetická kvalita - jak je tomu například u obrazu nebo sochy - ale také praktické vlastnosti umožňující hereckou akci.

Dalším měřítkem, pomocí kterého Rams posuzuje kvalitu designového předmětu, je *důkladnost*. I tento požadavek má v případě scénografie svou váhu. Vzhledem ke fyzickému kontaktu herce s dekorací je nezbytné důsledné a bezpečné technické provedení. Scénograf musí myslet takzvaně 'za roh' a předvídat eventuelní situace, které mohou na jevišti vyvstat a někdy přímo zkomplikovat průběh zkoušení či představení.

4.3 Scénograf versus výtvarný umělec

Přestože múzická umění jsou, jak už jsem výše zmínila, považována za umění volná, ve scénografii se často setkávám s případy, kdy jsou na výsledný tvar kladeny takové podmínky, že - pro mě - jejich dodržení zasahuje do vnímání sebe sama jakožto 'volného umělce'. Nedomnívám se pochopitelně, že svobodní umělci nejsou ve své fantazii a tvorbě omezeni žádnými hranicemi. Ale ocitne-li se například malíř nebo sochař v situaci, že by měl z ekonomických důvodů ustoupit ze své původní ideje a dílo podřídit kompromisům, nenabízí se automaticky - tak jako v divadle - uskutečnění projektu i za těchto nedokonalých podmínek, ale spíše ustoupení od realizace, případně její odsunutí na dobu finančně příznivější. Tato 'svoboda' není v případě divadelní produkce tak častá, a to ani co se týká nezávislých projektů.

A nejde pouze o materiální a ekonomická omezení, zatímco výtvarný umělec čerpá inspiraci a témata sám ze sebe - pochopitelně pokud nepracuje na objednávku, ale řekněme, že tato situace je spíše minoritní - a při své tvorbě začíná takzvaně z čistého listu, úkolem scénografa je vizuálně naplnit ideu celého inscenačního týmu, kterého je součástí. V případě autorského divadla je z mé zkušenosti svoboda výtvarníka větší, než když je adaptován již existující dramatický text. Projekty, na kterých jsem měla možnost se podílet, ovšem většinou neumožňovaly takovou osobitost v projevu, aby byla jasně převládající v konečném vyznění celku. Nepovažuji toto kritérium za restriktivní, naopak mi tento způsob práce vyhovuje více než čistě volná tvorba. Invenci ostatní členů týmu považuji za nesmírně přínosnou a determinaci v podobě tematických i technických požadavků vidím spíše jako výzvu. Odměnou za dokončenou práci pak nemusí jen úspěch u diváků, ale také satisfakce ze završení společného úsilí.

5 ZÁVĚR

Cílem této práce bylo shrnout mé vnímání pojmů *divák*, *performance* a *výtvarná instalace*, jak na základě teoretické rešerše, tak z vlastního pohledu utvářeného mými zkušenostmi z různých typů projektů a studia na dvou katedrách DAMU, kterými jsem prošla. Díky této rekapitulaci jsem měla možnost uvědomit si některé souvislosti, které jsem prve přehlédla, a to především při porovnávání zvolených přístupů a průběhu samotné práce.

V širším kontextu mé tvorby, potažmo studia i divadelní praxe obecně, jsem shledala, že role scénografa může mít mnoho podob a je důležité citlivě vnímat potřeby každého konkrétního projektu. To ovšem neznamená pouze samá omezení a nekomfortní přizpůsobování se požadavkům celku. Určené podmínky, pokud jsou správně uchopeny, mohou poskytnout překvapivé množství inspirativních podnětů. Ne vždy jsou impulzivní ideje vzniklé na základě momentálního 'tvůrčího rozpoložení' těmi nejvhodnějšími. Právě zpětná vazba, kterou scénograf dostává od svých spolupracovníků a od prostředí, ve kterém tvoří, má moc posouvat celé dílo kupředu a modulovat každý detail. A je také na každém scénografovi, jaký potenciál a příležitosti pro svůj podíl na projektu objeví.

Jak jsem podotkla v poslední kapitole o roli a pozici scénografa, každou podmínku je výhodnější brát jako výzvu, nikoliv překážku. V praxi není tento přístup často jednoduchý a mnohé problémy komplikují práci více než by člověk mohl předvídat. I přesto považuji za nevýhodné zablokovat svou představivost a kreativitu jen kvůli neideálním podmínkám.

Prolínání různých přístupů aplikovaných v odlišných typech projektů se scénografovi může vymstít, pokud není provedeno důmyslně a skutečně funkčně. Například mnohé imerzivní efekty v kukátkovém hledišti neúčinkují zdaleka tak působivě, naopak je zde riziko, že vyzní rozpačitě (pokusy o různé chuťové či čichové podněty, interakce jeviště s hledištěm, která nevyplývala přirozeně apod.). A

některá iluzivní 'kouzla', které fungují díky pevně danému úhlu pohledu obecnstva, není radno uplatňovat v prostředí, kde jsou vzdálenosti daleko menší a divák má navíc volnost pohybu.

Pojem *divák*, jak jsem se ho pokusila definovat, se ukázal naprosto klíčový pro veškeré typy projektů, ať už divadelních nebo z oblasti vizuálního umění. Pokud tvůrce opravdu chce něco sdělit svému okolí, musí mít existenci svého budoucího diváka stále na paměti a netvořit pouze takzvaně 'umění pro umění'. V opačném případě se nemůže divit, když se setká s nepochopením.

Po analýze druhého z mnou vytyčených termínů, a jeho uplatnění v oblasti méj praxe, se ztotožňuji s názorem RoseLee Goldberg, že v případě *performance* jde o živé umění. Tato skutečnost s sebou nese důsledky v podobě nikdy nekončící proměnlivosti a dynamiky projektu. Ačkoliv může být tato 'nepolapitelnost' někdy obtížná, napomáhá dílu k jeho jedinečnosti a udržuje ho živé a atraktivní pro diváky.

Výtvarná instalace se projevila jako forma nacházející v dnešní době své uplatnění stejně v divadelním prostředí jako na poli volného vizuálního umění. Osobně mě tento poznatek velmi těší, protože rozšiřuje scénografovo spektrum možností projevu a otevírá zcela nové obzory ve způsobech vyjádření a předání tvůrčových ideí.

K tomuto průsečíku bych se nedostala, nebýt mého studia na katedře scénografie a katedře alternativního a loutkového divadla. Obě dvě zkušenosti mě ovlivnily a přinesly mi možnost najít si vlastní cestu, která není kompromisem, ale synergií. Vzhledem k tomu, že svá ranější studia jsem absolvovala na katedře scénografie, promítla se její preciznost v technologickém pojetí věci do mého celkového přístupu. Jistá zdrženlivost a pokora, kterou mi tato katedra vštípila, se stala důležitou pro mou další tvorbu. Pomohla mi především správně vyhodnotit požadavky realizačního týmu a jasně specifikovat vlastní možnosti. Díky vazbám a přátelstvím, která jsem navázala, se mi i v dalším životě na DAMU kráčelo snáze. Jako neocenitelnou hodnotím právě onu technologickou přípravu, bez které bych se

nikdy neodvážila participovat na projektech takové velikosti, jako bylo *Pomezí* či *Pozvání*. Ačkoliv se nejednalo o inscenace školní, veškeré nabyté znalosti jsem plně zúročila a skládám tak svůj vděk všem, kteří mne prvními roky provázeli; spolužákům, vyučujícím a v neposlední řadě realizačním týmům z řad studentů.

Krátce po bakalářském studiu jsem se rozhodla přestoupit na KALD. Bylo tomu tak především proto, že jsem potřebovala nahlédnout do dalších přístupů k mému oboru. Nechtěla jsem se, vzhledem ke svému věku a zkušenostem, profilovat příliš úzce, a tak se tato možnost jevila jako perfektní alternativa. Tato očekávání se naplnila a já jsem na nové katedře našla mnoho inspirativních stimulů pro vlastní rozvoj právě na poli netradičních divadelních forem, což bylo a je od té doby mé hlavní scénografické téma. Spolu s kolegy a přáteli jsem se již jako starší studentka/výtvarnice dostala k množství zajímavých realizací, které svou energií obohatily můj tvůrčí potenciál, a které mě nenechaly 'zakrnět' v pohodlně vyšlapané cestě. Rovněž jsem v rámci tohoto studia absolvovala stáž, která mě utvrdila v soběstačnosti a pravém zájmu o tento obor.

Jsem ráda, že obě tyto zkušenosti, doplněné o mnoho dalších dílčích projektů, profilely mou autorskou práci až sem. Necítím v sobě žádný rozpor, ale naopak souznění obou silných proudů současné divadelní tvorby.

SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY

Alston, Adam. *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London: Palgrave Macmillan, Springer, 2016. ISBN 978-1-137-48044-6. 241 s. [e-book]

Beuys, Joseph. *Interview with Richard Demarco (1982)*. In *Joseph Beuys in America: Energy Plan for the Western Man*. New York: Thunder's Mouth Press, 1993. ISBN 1-56858-007-X. 288 s.

Bishop, Claire. *Installation Art: A Critical History*. London: Routledge, 2005. ISBN 978-0-415-97412-7. 144 s.

Viebrock, Anna. In Brejzek, Thea - Wallen, Lawrence. *The Model as Performance: Staging Space in Theatre and Architecture*. London: Bloomsbury Publishing, 2017. ISBN 1474271405. 200 s.

Brychta, Lukáš. *Imerzivní divadlo: Divadlo na hraně hry*. In Klíma, Miroslav a kol. *Divadlo a interakce VIII a 1/2 - Modré stránky*. Praha: Pražská scéna, 2014. ISBN 978-80-86102-80-1. 251 s.

Carlson, Marvin. *Performance: A Critical Introduction*. Část II: *Umění performance* - Kapitola 4: *Performance a její historický kontext*. Přeložila Jitka Žáková (s. 83-87). London: Routledge, 1996. ISBN 9780415137027. 247 s.

Craig, Edward Gordon (1905) - citováno z knihy Polzerová, Eva. *Pohybová průprava jako součást dramatické výchovy*. Praha: IKARUS, 1995. ISBN 80-7068-068-7. 25 s.

Drury, Chris. *Silent Spaces*. London: Thames & Hudson, 2004. ISBN 0-500-28483-0. 144 s.

Fischer-Lichte, Erika. *Estetika performativity*. Přeložila Markéta Polochová. Mníšek pod Brdy: Na konáři, 2011. ISBN 978-80-904487-2-8. 334 s.

Frieze, James (ed.). *Reframing Immersive Theatre: The Politics and Pragmatics of Participatory Performance*. London: Palgrave Macmillan, 2015. ISBN 978-1-137-36603-0. 345 s.

Gajdoš, Július. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. Edice Disk - Velká řada - Svazek 16. Praha: KANT, 2010. ISBN 978-80-7437-037-3. 200 s.

Hořínek, Zdeněk. *Drama, divadlo, divák*. 3. vyd. Brno: JAMU, 2008. ISBN 978-80-86928-46-3. 209 s.

Hrubín, František. *Romance pro křídlovku*. 10. vyd. České Budějovice: DONA, 1992. ISBN 80-85463-08-3. 73 s.

Kubák, Ivo Kristián et al. *Imerzivní divadlo a média*. Praha: Pražská scéna, 2015. ISBN 978-80-86102-94-8. 184 s.

Kubák, Ivo Kristián - Nováková, Marie - Loužný, Tomáš. *Imerzivní divadlo - Interaktivní divadelní událost Golem Štvanice*. In Klíma, Miroslav a kol. *Divadlo a interakce VII*. Praha: Pražská scéna, 2013. ISBN 978-80-86102-80-1. 251 s.

Lotker, Sodja et al. *Intersection: Intimacy and Spectacle*. Praha: IDU, 2011. ISBN 978-80-7008-261-4. 100 s.

Stupples, Peter. *Art and Future: Energy, Climate, Cultures*. Newcastle upon Tyne (UK): Cambridge Scholars Publishing, 2018. ISBN 978-15-27509-53-5. 221 s.

Bernátek, Martin. *Chvála představení*. In *A2*. 2013, č. 04. s.15

Diederichsen, Diedrich. *Zeit, Objekt, Ware*. Přeložili Miriam Neudertová a Václav Janoščík. In *A2*. 2012, č. 88. s. 15

Morganová, Pavlína. *Problematika pojmů v českém akčním umění*. In *Opuscula historiae artium: časopis Semináře dějin umění FFMU*. Brno: Masarykova univerzita, 2011. roč. 60, č. 1. s. 30-41

Pavis, Patrice. *Současný stav výzkumu v oblasti analýzy představení: divadelní věda nebo performance studies?* Přeložila Daniela Jobertová. In *Divadelní revue* č.1, 2010. ISSN 0862-5409

Schmelzová, Radka. *Site specific art: Lekce z landartu, performance a konceptuálního umění*. In *Art & Antiques*. 2008, č. 2. s. 38-43

Brychta, Lukáš. *Principy a postupy v současných interaktivních inscenacích typu tzv. imerzivního divadla*. Bakalářská práce (BcA.). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2015

Loužný, Tomáš. *Imerzivní divadlo: Imerze a její specifické rysy v divadelní inscenaci*. Bakalářská práce (Bc.). Fakulta humanitních studií Univerzity Karlovy v Praze. Praha, 2014

Stojčevski, Dragan. *Prostory odjinud: Tvorba prostorů skrze scénografickou instalaci*. Disertační práce (Ph.D.). Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta. Praha, 2017

Donné, Tereza - Brabcová, Anna. Doprovodný text k výstavě *Hloupý jako kámen* (20.3.-14.4.2013) v pražské Galerii K4

Kovanda, Jiří. Rozhovor pro pořad *Host do domu*, ČRo Dvojka, 13.3. 2018

Žantovská, Irena. *Divadlo a jeho divák v éře krize hodnot*. Příspěvek z konference *Divadlo v období hodnotové krízy* konané v Banskej Bystrici 27. a 28. 11. 2015

[online] http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=397 - cit. 18.1.2019

[online] <http://www.emscherkunst.de/en/kunstwerk/forest-for-a-thousand-years-2/> - cit. 17.5.2019

[online] https://www.goldsworthy.cc.gla.ac.uk/image/?id=ag_02756 - cit. 22.1.2019

[online] <http://jamesturrell.com/> - cit. 12.5.2019

[online] https://www.robertsmithson.com/earthworks/asphalt_det.htm - cit. 22.1.2019

[online] <https://youngrealart.com/cs/news/6> - cit. 13.5.2019