

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Scénografie alternativního a loutkového divadla

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**SVĚTLO JAKO PARTNER**

**MgA. Rufina Bazlova**

Vedoucí práce: MgA. Kristýna Täubelová, PhD.

Oponent práce: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Datum obhajoby: 15.6.-16.6.2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

**THEATRE FACULTY**

Dramatic Arts

Stage Design of Alternative and Puppet Theatre

**BACHELOR'S THESIS**

**LIGHT AS A PARTNER**

**MgA. Rufina Bazlova**

Thesis advisor: MgA. Kristýna Täubelová, PhD.

Examiner: MgA. Jan Bažant, Ph.D.

Date of thesis defence: 15.6.-16.6.2020

Academic title granted: BcA.

Prague, 2020

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

**Světlo jako partner**

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

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## **Upozornění**

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

## Evidenční list

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

[illegible]

Děkuji vedoucí práce a pedagogům za konzultace, kamarádům a spolubydlícím za pozornost a trpělivost. Děkuji Patrikovi Sedlákovi za zapůjčení odborných knih a telefonické konzultace, Zuzaně Scerankové a Divadlu Archa za poskytnutí záznamu inscenací *Oči v sloup* a *Žlutá tma*.

Speciálně děkuji Nině Malíkové za vzbuzení zájmu o zkoumané téma a Jakubovi Maksymovovi za živé diskuze.

## **Anotace**

Práce vysvětluje vývoj mé spolupráce se světelným médiem jako partnerem v hracím prostoru. První část se zabývá reflexí projektů, vzniklých během mého studia na KALD DAMU: performance se třemi Diax projektory *Mimochodem*, časoprostorový obraz *Susuki*, pohádka *J+M* a závěrečná inscenace *Míšeňská 3*. Druhá část práce obsahuje teoretické úvahy o některých funkcích světla na jevišti. Na základě svých projektů a projektů jiných autorů zkoumám, zda-li světlo může být rekvizitou, loutkou, hercem nebo hmotou. V kapitole *Světlo a dramatická osoba* řeším otázku, jak se světlo podílí na vzniku dramatické osoby, aniž by se samo stávalo jednajícím subjektem. Zamýšlím se i nad způsobem vnímání světla a tmy v kontextu prostoru.

Klíčová slova:

Světlo, tma, prostor, herec, loutka, rekvizita, animace, manipulace, demonstrace.

## **Annotation**

The thesis explains the development of my cooperation with the light medium as a partner on stage. The first part of the thesis deals with the reflection of projects created during my studies at KALD DAMU: performance with three Diavox projectors *Passing by*, spatiotemporal light image *Susuki*, fairytale *J+M* and the final performance *Mishenska 3*. The second part of the thesis contains theoretical considerations about some functions of light on stage. Based on mine and other authors' projects, I study whether light can be a prop, a puppet, a performer or a solid matter. In the chapter Light and Imaginary Character, I explore the way light contributes to the creation of a dramatic person in a spectator's imagination without becoming an acting entity. I partially deal with the topic of perceiving light and darkness in the context of space.

Key words:

light, darkness, space, performer, puppet, prop, animation, manipulation, demonstration.

## OBSAH:

ÚVOD.....	1
Definice pojmů pro účely této práce.....	2
Krátký slovníček teoretických pojmů „svými slovy“ .....	3
1. MOJE DOSAVADNÍ PRÁCE SE SVĚTLEM.....	5
1.1. MIMOCHODEM.....	5
1.1.1. Zadání a příprava.....	5
1.1.2. Realizace.....	5
1.1.3. Divadelní kontext.....	7
1.2. SUSUKI.....	9
1.2.1. Zadání a příprava.....	9
1.2.2. Realizace.....	9
1.2.3. Reflexe.....	10
1.3. J+M.....	11
1.3.1. Zadání a příprava.....	11
1.3.2. Popis inscenace.....	12
1.3.3. Reflexe.....	15
1.4. MÍŠEŇSKÁ 3.....	17
1.4.1. Realizace.....	17
1.4.2. Reflexe.....	19
2. TEORETICKÉ ÚVAHY O SVĚTLE NA JEVIŠTI.....	20
2.1. Světlo, Tma a Prostor.....	20
2.2. Světlo jako rekvizita.....	23
2.3. Světlo a animace.....	27
2.3.1. Animace světla aneb světlo jako loutka.....	27
2.3.2. Animace světlem.....	29
2.3.3. Světlo a imaginární postava.....	30
2.4. Světlo jako herec.....	35
2.5. Světlo jako hmota.....	37
ZÁVĚR.....	39
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	40
Internetové zdroje.....	40
Shlednuté inscenace.....	41
OBRAZOVÉ PŘÍLOHY.....	42



## ÚVOD

Tématem práce je *Světlo jako partner*, nepokládám si však za cíl zohlednit veškeré přístupy k práci se světlem v divadle obecně, jelikož je to příliš široké a rozvětvené téma.

Tato práce se dělí na dvě větší části: *Moje dosavadní práce se světlem a Teoretické úvahy o světle na jevišti*. Hlavním záměrem první části je reflexe vývoje mého vztahu ke světlu v průběhu studia na KALD. Ve druhé části uvažuji nad způsoby koexistence herce se světlem v hracím prostoru a pokouším se teoreticky pojmenovat funkce světla v různých jevištních situacích. Nevycházím pouze z vlastní praktické zkušenosti, ale odkazuji se i k inscenacím jiných domácích i zahraničních autorů, kteří výrazně pracují se světlem jako partnerem.

Také bych ráda podotkla, že praktická část bakalářské práce - loutková inscenace *Míšeňská 3* - není centrálním tématem reflexe, ale pouze jednou z několika realizovaných prací na které se budu odkazovat. Dokonce ji nepovažuji za moc podstatnou v přínosu k výzkumu vybraného tématu. U svých prvních projektů *Mimochodem* a *Susuki* jsem byla světlem spíše fascinována a veškerá práce probíhala intuitivně. Předem jsem si moc neuvědomovala, jaké obrazy může přinést nejrůznější manipulace se světlem. Výsledný tvar prací byl z větší části ovlivněn experimentem. Při tvorbě *J+M* jsem se již cíleně zaměřila na to, že vyprávění pohádky povedeme skrze obrazy, kde samotnými jednajícími postavami budou světla. Proto bych chtěla poděkovat Mgr. Nině Malíkové, která mne během jedné své přednášky inspirovala k zamyšlení nad možnostmi světla v loutkovém divadle - mám na mysli *animaci světla*. Při hlubším uvažování o tomto jevu v kapitole *Světlo a animace* odkazuji k jednomu z obrazů, který Nina Malíková uvádí v článku *Animace zvuku, světla a prostoru* ve sborníku *O animaci*, vzniklém na KALD na podzim roku 2019. V dalších kapitolách druhé části své práce uvažuji o tom, zda-li světlo může být hercem, rekvizitou nebo hmotou. Částečně se dotýkám tématu světla a prostoru, v tomto kontextu také uvažuji o fenoménu tmy jako jedné z forem projevení (neprojevení) světla.

## Definice světla pro účely této práce

„Samotné světlo nevidíme. Své okolí vidíme díky tomu, že světlo objekty vysílané nebo jimi odražené nám vniká do očí a stimuluje specializované receptory, které vytvářejí obrazy přenášené do mozku. Nedokážeme ale pozorovat světlo jak cestuje od zdroje k osvětlenému objektu nebo od osvětleného objektu k oku.“<sup>1</sup>

Jak lze pochopit z popisu Nicka Morana, že světlo je samo o sobě neviditelné, a proto i těžko definovatelné. Proto považuji za důležité si upřesnit terminologii, kterou v práci používám:

*Světlo* - viditelná část elektromagnetického záření.

*Světelná stopa* - část hmotného materiálu (stěna, předmět, voda, jemné částice kouře, prachu apod.), zachycující a odrážející světlo v určitých obrysech a tvaru.

*Světelný zdroj* - objekt vyzařující světlo (baterka, dioda, hořící cigareta, oheň, divadelní reflektor, projektor, slunce apod.)

Slova světlo a světelná stopa často vzájemně zaměňuji.

---

<sup>1</sup> MORAN, Nick. *Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce*. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010. ISBN 978-80-7008-246-1. s.11.

### Krátký slovníček teoretických pojmů „mými slovy“:

<i>animace</i>	oživení/ v loutkovém divadle - zacházení herce s materiálem (předmětem, světlem, hmotou apod.) takovým způsobem, při kterém je tento materiál vnímán jako živá bytost
<i>čínoherní způsob hraní</i>	způsob hraní, při kterém herec vytváří hereckou postavu
<i>demonstrace</i>	práce herce s materiálem (předmětem, světlem, hmotou apod.) s cílem předvést, co tento materiál umí
<i>dramatická osoba</i>	představa jednající bytosti, která vzniká v divákově hlavě
<i>gesto</i>	znak jednání / impuls
<i>herecký komponent</i>	herec / v loutkovém divadle - součást jevištní postavy, zastoupená hercem
<i>herecká postava</i>	role / v čínoherním divadle - znak jednající postavy, který vytváří herec pomocí svého těla
<i>imaginární postava</i>	v podstatě to samé, co dramatická osoba, ale používá se při zpětné interpretaci/popisu děje
<i>jednání</i>	projevení se postavy / posunutí děje, významu jevištního obrazu
<i>jevištní postava</i>	znak jednající bytosti v loutkovém divadle, skládá se z hereckého a výtvarného (loutky) komponentů
<i>loutka</i>	materiál (předmět, světlo, hmota apod.), který

	prostřednictvím animace projevuje vnitřní život
<i>manipulace</i>	zacházení herce s materiálem (předmětem, světlem, hmotou apod.) jako s rekvizitou
<i>ozvláštněná rekvizita</i>	rekvizita, která prostřednictvím hercova gesta odkazuje k jinému předmětu, ale nestává se loutkou
<i>rekvizita</i>	předmět, se kterým se manipuluje na jevišti
<i>šém</i>	prostředek pro animaci
<i>znak-ikon</i>	znak, odkazující k předmětu na základě vizuální podoby
<i>znak-index</i>	znak, vznikající na základě kauzálních souvislostí
<i>znak-symbol</i>	znak, chápaný na základě určitých konvencí

# 1. MOJE DOSAVADNÍ PRÁCE SE SVĚTLEM

## 1.1. MIMOCHODEM

### 1.1.1. Zadání a příprava

Celý první semestr mého studia probíhal pod záštitou tématu *Město*. Na začátku jsme se bavili o městě obecně, nosili jsme obrázky, které nás fascinovaly nebo reflektovaly náš zájem v okruhu zadaného tématu. A jednoho podzimního dne jsme vyrazili na krátký pěší výlet z Letňan do centra města.

Jelikož vnímám cestu jako něco lineárního, kdy už mám něco za sebou, něco ještě před sebou, ale zrovna teď prožívám unikátní moment, ze vzpomínek mně vzniklo leporelo, kde se každá scéna dá číst samostatně, a po rozložení stránek, také v kontextu celku. Jednotlivé výjevy, prolínající se jeden do druhého, dohromady složily pás osobních záznamů: mračné počasí, nekonečné paneláky, vesnice pohlcená velkoměstem, výhled na celé město z kopce, nedostavěný silniční most, historie demolice, voda lesknoucí se pod slunečními paprsky, pole a bílý dům, pes, koleje, viadukt, krásná architektura Starého města a turisté. Bodový scénář byl v podstatě připravený, zbývalo jen najít výtvarný klíč a následně i způsob prezentace.

### 1.1.2. Realizace

Inspirace přišla poměrně rychle – poté, co jsem se zúčastnila několikadenního workshopu analogové fotografie pod vedením Kateřiny Hudačínové. Fotografický film se zdál být nejlepším řešením. Zprvu, protože fotografování nebo filmování je nejrozšířenější způsob zaznamenávání vzpomínek z cest, zadruhé – samotná lineárnost filmového pásu umožňovala se držet původního konceptu, vzniklého při tvorbě leporela.

Projít si cestu ještě jednou a pečlivě si vše nafotit tenkrát vůbec nepřipadalo v úvahu, jednak protože by to byla úplně jiná cesta a také bylo mým zájmem hledat posunutí konceptu a naučit se něčemu novému. Tak jsem se rozhodla, že budu leptat osvětlený filmový pás *ustalovačem*<sup>2</sup>. Místa vystavená vlivu chemické látky zesvětlala až do průhlednosti, zatímco zbytek filmu zůstal tmavý. Hledala jsem možnosti různorodých struktur, vyřezávala jsem razítka a šablony. (viz. příloha č.1)

---

<sup>2</sup> „Ustalovač je ve fotografické chemii vodný roztok chemických látek, sloužící k fixaci latentního obrazu, zviditelněného vývojkou.“

*Ustalovač* [online], poslední aktualizace 10. října 2017 22:59 [cit. 1. 5. 2019], Wikipedia. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Ustalova%C4%8D>>.

Henryk Jurkowski ve své knize *Proměny ikonoféry* o začátcích laterny magiky píše: „Představení s duchy‘ usnadňovaly dosavadní optické experimenty, které v 17. století přinesly naší civilizaci laternu magiku, umožňující promítání obrazů na improvizovaném plátně. [...] Tímto způsobem vznikly postavy žijící na plátnech, jímž se říkalo fantasmagorie.“<sup>3</sup> Podobně mysticky vnímám svět vzpomínek, který je pro mě blízký světu fantazií či snů – velice efemérní, nestálý, jenom zkreslený odraz určité skutečnosti. Světlo je také velice prchavá záležitost, nehmotný prostředek pro zhmotnění jiných věcí. V tu chvíli jsem byla rozhodnutá, že leptaný film se bude promítat.

Vzniklá patnáctiminutová performance měla komornější formát – maximálně pro deset diváků, kteří se rozmístili kolem stolu, na kterém se nacházely tři staré analogové projektory DIAX. Filmový pás posouval asistent ručně s rozdílným rytmem a krátkými pauzami dle scénáře/partitury. Aby se k divákovi dostal zamýšlený zážitek, bylo třeba přesně vypočítat rozestupy mezi projektory, aby tři promítané obrazy na sebe navazovaly ve stejné rovině, a vzdálenost mezi stolem a projekční plochou byla přesně fixovaná, scény na filmovém pásu totiž nedovolovaly libovolné umístění. Políčka promítaných obrazů na stěně těsně přiléhala jedno k druhému, ale kvůli rozmístění projektorů se samotný obsah těchto obrazů lišil. Tato skutečnost oživovala scénu, rozbíjela očekávanou chronologii, podporující nestálost vzpomínek, a nechávala diváka se ponořit do atmosféry cesty. Občas jsem s projektory manipulovala tak, že se promítané segmenty vrstvily mezi sebou, vytvářejíce prostorový obraz. Někdy se do obrazu více zapojovalo moje tělo a jiné technické prostředky: jak možnosti nabízené samotným projektorem a jeho konstrukcí, tak další materiály. Například demolici domu jsem zobrazila tak, že se obraz domu postupně rozostřoval, dokud úplně nezmizel. Toho jsem docílila odšroubováním optické části projektoru. Pro zobrazení vodní části partitury jsem použila zrcadlo, ve kterém se odrážela projekce; pomalu s ním hýbajíc jsem docílila efektu, vnímaného jako jemné vlnění. Na konci se rozsvítila lampa se stínidlem, která byla umístěna mezi diváky a ozářila celý prostor dokola. Najednou obraz nebyl koncentrovaný, ani konkrétní. Stíny, které házely drobné kresby na *svitkovém filmu*<sup>4</sup>, byly rozostřené, protože kopírovaly tvar spirálového vlákna žárovky. Stejně jako jsme se ztráceli v davu a snažili si razit cestu v turistické zóně starého města, bylo

---

<sup>3</sup> JURKOWSKI, Henryk. *Proměny ikonoféry: vizuální kontext divadelního umění*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2010. ISBN 978-80-7331-189-6. s. 203-204.

<sup>4</sup> Svitkový film - fotografický film o šíře 61 mm. Pro porovnání - kinofilm je široký 35mm. (pozn. autorky).

součástí performance „prodrat se“ skrze lidi ke stojanu s lampou. Najednou se pomocí lupy ze světlo-stínového chaosu vynořovaly zaostřené obrazy starého města. (viz. příloha č.2)

Po celou dobu byla performance doprovázena živými zvuky, které vznikaly pouze pomocí hlasu. Tato složka nebyla skoro vůbec promyšlená. Pro případné další uvádění by bylo třeba tuto složku dořešit.

Přestože hlavní inspirace se zrodila z oblasti fotografie, při přípravném procesu moc nezáleželo na kresbě světlem<sup>5</sup> – neexponovala jsem film fragmentárně, jak tomu je ve fotografii či filmu, ale nechala ho osvítit celý. Následné úpravy měly spíš výtvarný charakter. Avšak světlo se stalo základním prostředkem při komunikaci díla s diváky. Zde jsem se poprvé dotkla otázky, jak světlo ovlivňuje prostor a jaké nároky si světlo klade. Také jsem si uvědomila, že světlo se dá formovat a ovládat, například pomocí optiky. Ale zároveň v případě práce se žárovkou, jsem byla já tou stranou, která se musela přizpůsobit. V něčem se to může zdát banální, ale začalo mě bavit potýkat se s podobným typem problémů a hledat jejich řešení. Na všechno jsem musela přijít experimentální cestou. Tak začal náš partnerský vztah se světlem a vzájemné ovlivňování během tvorby.

Některé z kreseb byly natolik abstraktní (přestože osobně v nich vidím konkrétní momenty), že by si divák do nich dokázal dosadit své vlastní představy.

### 1.1.3. Divadelní kontext

S velice podobnou scénickou formou pracují Tereza Bartůňková a Jan Čtvrtník ve své autorské inscenaci *Tamura*<sup>6</sup> (tímto volně navázali na svou předchozí společnou práci *Dialog*). Audiovizuální inscenace vznikla podle knihy japonského prozaika Šóhei Óoka *Ohně na planinách*. Příběh pojednával o cestě ztraceného vojáka Tamury, jeho vzpomínkách a halucinacích. Bylo evidentní, že tvůrcům nešlo tolik o sdělení příběhu jako spíš o zobrazení atmosféry a nálady. Nejvíc mě zaujala technická stránka představení. V levé (z pohledu diváků) části scény se nacházela výtvarná laboratoř, v pravé zvuková, uprostřed bylo

---

<sup>5</sup> „Slovo ‚fotografie‘ pochází ze dvou řeckých slov: φωτός (fōtos), ‚světlo‘ a γραφή (grafé), ‚zobrazení pomocí čar‘ či ‚kreslení‘. Dohromady tedy tato slova znamenají ‚kreslení světlem‘.“

*Fotografie* [online], poslední aktualizace 15. února 2020, 12:19 [cit. 9. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografie#cite\\_note-2](https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografie#cite_note-2)>.

<sup>6</sup> *Tamura* [divadelní inscenace]. ©Tereza Bartůňková a Jan Čtvrtník a kol., 2018. [shlédnutá repríza – 03.05.2019 v divadle Alfred ve dvoře].

natažené plátno, kam se příběh promítal. Žádná z laboratoří neměla speciální nasvícení navíc, obličeje herců zůstávaly v pološeru – hlavním "hercem" zde byla projekce. (viz. příloha č.3) Jak hudba, tak i vizuální část inscenace vznikaly na místě před zraky diváků. Předem připravené obrázky, některé namalované, některé vytištěné na pvc folii, se střídaly pod dvěma zafixovanými kamerami, které dále skrz projektor přenášely obraz na plátno – podobný princip jako při práci s meotarem. Pro mě jedním z nejpůsobivějších momentů byla scéna kostela: nad zhaslou projekcí se rozsvítilo jedno světlo a protlo bílými paprsky předem zakouřený prostor. Oslnění, dívali jsme se na světlo očima hlavního hrdiny. Byl to moment, kdy světlo najednou neplnilo ryze technickou úlohu, ale přebíralo významovou rovinu – stávalo se symbolem – světlo jako extáze, osvícení, naděje.

Další práce, kterou bych na tomto místě ráda zmínila, hlavně z toho důvodu, že pracuje s fotografickými přístroji a surovinami, je inscenace skupiny *Wariot Ideal – 28 dní*<sup>7</sup>. Skoro celý děj se odehrával ve tmě, sem tam se rozsvítilo červené, zelené či tlumené světlo žárovky, zvětšovacích přístrojů nebo jiných světelných zařízení. Scéna připomínala zapomenutý bunkr, ve kterém přežíval hlavní hrdina, občas si pouštěl diapozitivy a snažil se pojmenovat názvy objektů a jevů z projekce. Když rozpoznal na obrázku loď začal ji bouřlivě přivolávat a u toho polévat vodou bílou plochu na dveřích. Teprve po chvíli diváci zjistili, že ta tekutina nebyla vodou, ale vývojkou a ustalovačem pro vyvolávání fotografií. Poté, co se objevily náznaky vyvolané lodi, hlavní hrdina zmizel za dveřmi, odplul, umřel... (viz. příloha č.4)

Tak světelné podmínky technického procesu vyvolávání fotografie zásadně ovlivnily světelný a spolu s ním i prostorový charakter inscenace.

---

<sup>7</sup> *28 dní* [divadelní inscenace]. © Wariot ideal, 2016. [shlédnutá repríza – 05.03.2019 v divadle Alfred ve dvoře].



## 1.2. SUSUKI

### 1.2.1. Zadání a příprava

Ve druhém semestru jsme dostali za úkol vybrat si libovolný obraz a performativně ho rozvinout v čase a prostoru. Moje volba padla na obraz *Susuki* (viz. příloha č. 5) od japonského malíře a grafika první poloviny 19.století - Suzuki Kiitsu, který proslul hlavně svými dekorativními plentami. Obraz *Susuki* je namalovaný na paravanu a ztvárňuje podzimní pole s rozkvetlou trávou, nad kterou se vznáší ranní opar. Při pohledu na takové pole, vzniká pocit, že pole je stříbrné. Proto často susuki taky říkají "stříbrná tráva". Není divu, že jako podklad pro malbu malíř použil plátkové stříbro. Svazek susuki je povinnou součástí rituálních oslav poloviny podzimu - *Cukimi*, když se japonci scházejí aby pozorovali „plodný měsíc“ (úplněk).

Obraz na mne působil dojmem něčeho velmi křehkého a prchavého. Chtěla jsem, aby znovu vytvořený "performativní" obraz vzbuzoval přesně tenhle pocit. Charakteristiky světelného média tomu odpovídaly nejvíce. Rozhodla jsem se, že můj obraz "Susuki" se bude promítat. Bylo potřeba najít zajímavý způsob jak toho docílit a přitom se neopakovat.

### 1.2.2. Realizace

Věděla jsem, že chci pracovat se zrcadlem. Zaprvé, protože obsahuje tenkou vrstvu kovu (dříve stříbro, nyní aluminium) a to odkazuje přímo k podkladu na kterém byl původní obraz namalován. Zadruhé – zrcadlo perfektně umožňuje odrážet věci, a převádět je do nehmotného obrazu světla.

Nějakou dobu jsem řešila, jakým způsobem ztvárnit kresbu trávy. Zkoušela jsem stíny reálné trávy, ale ty nevytvářely tak jemnou strukturu jako na obraze, navíc samotný tvar stínu byl jiný. Potom jsem kreslila trávu různými materiály na samotné zrcadlo, na průhlednou folii, na sklo atd. Kaligrafické kreslení jednoho trsu za druhým by zabralo příliš mnoho času a tím by se rozptýlila pozornost diváků. Proto jsem se rozhodla, že bude lepší, vytvořit jeden grafický modul a použít ho jako razítko. (viz. příloha č.7)

Na původním obraze má prostor okolo oparu teplejší barvu, zatímco sama mlha je studenější a světlejší. Jelikož základem "prchavého plátna" mělo být zrcadlo, bylo třeba zachovat jeho odrážecí schopnosti, ale přesto nějakým způsobem barevně odlišit dvě roviny. Aby se mi lépe pracovalo, technicky jsem si obraz rozdělila na dva plány – pole a opar. Nechala jsem si ze zrcadlového

plexiskla vyplotovat dva tvary. Podkladem byl čtverec a na to jako ostrov jsem umístila křivku stoupající mlhy. Potom jsem to celé zalila černým čajem. Při nasvícení se odraz pole obarvil do zlatova a horní "ostrov" oparu zůstal světlý.

Během konzultaci s pedagogy se postupně vyrýsovala forma performance – rituální vaření čaje. To znamená, že bylo třeba veškerou činnost přizpůsobit postupu při čajovém obřadu. Spolu se Svátou Skálou jsme vyrobili základní scénografický objekt – čtvercové *čajové moře*. Dolů jsme umístili předem připravená zrcadlová plexiskla. Horní deska byla ze skla, na kterou jsem tiskla ornament.

Jelikož se celá scéna skládala z předmětů, určených k vaření čaje (šálky, lžíce, nádoba s čajem, několik druhů konvic atd.), k tištění ornamentu se nehodilo použít černou barvu. Podařilo se mi ji nahradit disperzním lepidlem, které ve speciální nádobě vypadalo jako smetana. Lepidlo po vyschnutí zprůhlednělo. V jedné z následujících akcí jsem plochu s ornamentem začernila sazemí z hořící svíčky, kterou jsem manipulovala pod sklem. (viz. příloha č.7) Kartáčem jsem saze očistila, ale na samotné kresbě ornamentu černota zůstala. Hlavní světlo, které následně vytvořilo odražený světelný obraz *Susuki* na stěně (viz. příloha č.6), bylo zamaskované jako jedna z nádob na stole. Aby stíny byly maximálně ostré, použila jsem baterku s *SMD LED diodou*.

### 1.2.3. Reflexe

Ačkoliv na začátku realizace projektu stálo rozhodnutí použít světlo jako hlavního zprostředkovatele obrazu, nebyla světelná složka během samotného rituálu příliš domyšlená, a to po celou dobu, než se rozsvítí baterka. Pro příští uvedení performance by určitě stálo za to se více zamyslet nad formou a intenzitou osvětlení v celé místnosti. Také by bylo lepší ovládací panel reflektorů zakomponovat někam do hracího prostoru okolo stolu, abych ho mohla ovládat sama. V původní verzi totiž osvětlení v místnosti řídil asistent z improvizované režie. Pomalejší přechod od "slunečního" světla (reflektor) k "měsíčnímu" (baterka) by mohl dodat performance další rozměr. Určitě bych byla radši, kdyby světelný přechod k finální tečce – nasvícení obrazu baterkou – byl plynulejší. Zpětně si uvědomuji, že kromě elektrického osvětlení se v performanci objevil oheň, ale, bohužel, se příliš nepracovalo s jeho světelnými vlastnostmi. Přesto si myslím, že se mi povedlo dostat diváky do meditativního stavu pozorování akce, zpomalit jejich myšlenky a sdílet křehký obraz.

### 1.3. J+M

Již delší dobu mě zajímá fenomén *jednajícího světla*. Jak jsem již psala v úvodu, ve druhém ročníku našeho studia se na jedné z přednášek o loutkovém divadle Nina Malíková zmínila o „animaci světla, zvuku a dokonce prostoru“. Na přednášce nám, bohužel, názorně neukázala žádné video s příkladem animace konkrétně světla, ale pouze to popsala ústně. Tenkrát jsem z přednášky odešla neuspokojená, ale zato plná otázek, za což paní Malíkové moc děkuji! Pak jsem se snažila o tom něco dohledat v odborné literatuře k loutkovému divadlu, ale nic podobného jsem tenkrát neobjevila. Od té doby jsem se při návštěvě představení hodně zaměřovala na světla, hledaje příklady tohoto jevu. Z toho, co jsem za poslední tři roky shlédla na pražské scéně, jsem objevila dost podobných principů práce se světlem. Však ne vždy to byla přímo animace světla, ale o tom později. Tenkrát jsem se rozhodla najít cestu k tomuto principu a vyzkoušet ho samostatně.

#### 1.3.1. Zadání a příprava

Dostali jsme ke zpracování jednu ze tří pohádek dle výběru. Rozhodla jsem se pro *Perníkovou chaloupku*. Původním vodítkem pro interpretaci se stalo téma hladu v pohádce. Člověk, který dlouhodobě nedostává výživu, může často trpět halucinacemi, postupně se ztrácet ve světě bláznivých představ a nakonec umřít. Narazila jsem na jev *autophagie*<sup>8</sup> – stav, při kterém buňka nedostává výživu a začíná požírat sama sebe. Asociovalo mi to „vnitřní“ čarodějnici, která se snažila sníst zbloudilé děti. Také u hladových dětí se může rozvíjet *kwashiorkor*<sup>9</sup>, doprovázený nafouklým břichem (asociace s „překrmeným“ Jeníčkem). Kladli jsme si otázky: Existovala ta perníková chaloupka doopravdy nebo se hlavním hrdinům pouze zdála? Co to bylo za světýlko, které lákalo děti do chaloupky (asociace s bludičkami apod.)? Jak vypadala perníková chaloupka a samotná Baba Jaga? Najednou se to celé odhmotnilo a rozhodnutí pracovat se světlem jakožto hlavním sdělujícím prvkem přišlo samo sebou.

Dlouhá křesťanská tradice zachovala v lidském povědomí představu o tom, že světlo se stává symbolem svatého ducha. O tom se například zmiňuje Max

---

<sup>8</sup> *Autofagie* [online], poslední aktualizace 18. února 2019 15:43 [cit. 14. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Autofagie>>.

<sup>9</sup> *Kwashiorkor* [online], poslední aktualizace 18. února 2019 15:43 [cit. 14. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Kwashiorkor>>.

Keller ve své knize *Light Fantastic*: „Světlo neplnilo žádnou jinou funkci, kromě toho, že sloužilo k reprezentaci vyšší skutečnosti, která měla mocný duchovní účinek.“<sup>10</sup>

K *Božímu světlu* jsme se v inscenaci hodně odkazovali hlavně skrze modlitbičku, která zazněla během představení několikrát a na konci jako *deus ex machina* pomohla dětem zvítězit nad čarodějnicí. Světlo v našem zpracování pohádky znázorňovalo život, křehkost lidské duše (zvláště té dětské), pomíjivost světa fantazie, ale také jakousi zbraň proti zlu. Světlem jsme si pojmenovali naše hlavní protagonisty – Jeníčka a Mařenku, kteří, ačkoliv často měnili svou světelnou formu (viz. popis inscenace), měli vždy zůstat svítit.

Přirozeně, čarodějnici musela zastupovat absence světla – všepohlcující Tma, usilující o zničení světla. Tma se dá považovat za druh světla, přesněji za jeho *absenci*. Ve tmě se přirozeně aktivuje podvědomí a snové představy či strachy. A proto, místo toho abychom vyráběli smyšlenou loutku Baby Jagy, jsme cíleně nechali diváka napospas jeho vlastním nejstrašidelnějším představám a nechali je žít v černém prostoru. Iluzi jsme podpořili stylizovaným hlasem a strašidelnými skřípavými zvuky s přidaným *hall-effektem* (to vše herci vytvářeli naživo). Aby iluze zafungovala, bylo důležité upravit prostor do *absolutní tmy*. Tím jsme si na sebe trochu ušili bič. Příprava prostoru byla vždy zdoluhavým a náročným procesem. Mohlo by se zdát, že klasický *blackbox* je ideálním řešením, ale nebylo tomu tak. Vždy zůstávaly svítit nějaké malé čudlíčky nebo se světlo prodíralo všemi dírkami a škvírami, kterých by si člověk jinak ani nevšiml. Protože se lidské oko brzy přizpůsobí tmě, pak sebemenší světlo narušovalo iluzi a hlavně nabývalo nežádoucího smyslu.

Zvolený kontrast světla a tmy mohl navíc nejlépe ukázat symboliku protikladů dobra a zla. Avšak samotný proces realizace nebyl příliš jednoduchý. Příběh pohádky jsme si upravili dle potřeby, ale i přesto jsme dost válčili s dramaturgií a s tím, jak technicky zvládnout svoje teoretické představy. Také jsme během zkoušení přišli na spoustu zajímavých efektů a obrazů, kterých jsme se nakonec museli vzdát, protože se nám z různých důvodů do inscenace nehodily.

### 1.3.2. Popis inscenace

Inszenaci jsme několikrát předělávali, částečně jsme vyměnili herecké

---

<sup>10</sup> KELLER, Max a Johannes WEISS. *Light fantastic: the art and design of stage lighting*. 2nd rev. and updated ed. Munich: Prestel, 2006. ISBN 978-3-7913-3685-5. s. 16. (překlad autorky).

obsazení a rozšířili inscenační tým. Zde popíšu poslední verzi, kterou jsme hráli pod záštitou Nové sítě a která se hodně liší od verze představené na klauzurní přehlídce Proces.

Inscenace začíná obrazem, kdy v pološerém prostoru vidíme herce a herečku (Dan Horečný a Edita Valášková) sedící u stolu. Stůl je ze shora nasvícený světlem s kruhovou stopou. Vzadu na druhé straně scény, v jemném světelném náznaku tušíme hereckou zvukovou režii s dalšími dvěma herci (Šimon Dohnálek a Lenka Nahodilová). Edita a Dan sáhnou rukama se zrcátka do kuželu světla nad stolem a v ten moment se na stěně objeví dvě světelná prasátka – Jeníček a Mařenka. (viz. příloha č.8) Herci zvukem a pohybem animují zrcátkové odrazy – děti si hrají různé hry. V tomto případě můžeme vnímat herce jako děti hrající si s odrazy zrcátek (jako s rekvizitou), stejně jako loutkovodiče, animující prasátka jako loutky. Občas dětskou zábavu přeruší hlas rodičů, volající k večeři. Herci schovají zrcátka a dále hrají *činoherně*. Poté, co se tyto dvě scény zopakují třikrát s určitou gradací (chleba – drobký – nic), hlas otce (Šimon) pošle děti spát – horní světlo se ztlumí, ale nezhasne.

Následuje dialog rodičů (Šimon a Lenka), kteří se rozhodnou poslat děti do lesa. Během celé scény rodiče skoro nejsou vidět – mnohem výraznější jsou jejich žhnoucí cigarety. A znova podobná situace, když se divák může rozhodnout, zda vnímat světýlko jako loutku nebo jako rekvizitu.

Nový den – horní světlo se vrátí na původní intenzitu. Děti jdou do lesa a hrají si tam své hry – vidíme, jak světla opouštějí zadní stěnu a postupně "prohledávají" prostor. Iluzi lesa podpoří zvuky lesního ptactva, které Šimon a Lenka dělají naživo. Ze způsobu animace světla poznáme, že Jeníček je nesmělý (pořád se třese, lepí se na Mařenku, utíká směrem "domů"). Horní světlo se postupně zhasíná - pomalu přichází tma a odrazy zbloudilých dětí se vytrácejí. To je naposled, kdy jsou Jeníček a Mařenka znázorňování odraženým světlem. Dále již budou svítit samostatně. Těsně před tím než zhasne horní světlo, herci zapálí sirky. Dokud sirky hoří, herci se rozhlíží kolem sebe. Tak loutky chvíli existují v podobě ohně, nebo také druhá varianta, jak můžeme scénu vnímat – dětem v lese došly poslední sirky. Poprvé se setkáváme s úplnou Tmou. Vyhrocenou situaci podporuje neklidný vrzající zvuk. Divák cítí, že děti jsou v ohrožení.

Dále se pracuje s efektem *paobrazu* – optickou iluzí, v našem případě fungující na principu *dlouhé expozice*. Po určité chvíli, když si oči diváků trochu zvyknou na tmu, Dan náhle rozsvítí speciálně vyrobenou lampu a ve vzduchu, poměrně rychle, nakreslí chaloupku. V podstatě tímto diváky krátce oslní. Kresba

se zachytí na sítnici pozorovatele a nějakou chvíli tam vydrží, i kdyby divák zavřel oči. Tak před očima publika pomocí světla vznikne nehmotný obraz, mohli bychom mu také říkat halucinace.

Děti se nyní objeví v podobě malých diodek – Mařenka jasnější a teplejšího odstínu, Jeníček – studenějšího. Herci je animují tak, že divák pochopí, jakým terénem zrovna prochází. Dan a Edita se přesunou zpět ke stolu a diodkovým světlem „vytáhnou ze tmy“ malou poloprůsvitnou chaloupku, vyrobenou z karamelového skla. Děti-diodky ji lížou, skáčou po ní a zobají ji jako ptáčky. Mařenka spadne ze střechy a na chvíli zhasne. Vyděšený Jeníček se ji snaží oživit, sestra se nakonec rozsvítí a blikáním „si odkašle“. Čarodějnice promluví a láká je dovnitř, že „uvnitř má i lepší věci“ – rozsvítí se zakouřená chaloupka plná barevných světýlek. Se slovy Baby Jagy „zrovna zatápím“ se spustí kouřostroj a děti-diodky se ztratí v kouři, vonícím po perníčku (ovoněli jsme tekutinu do kouřostroje mixem esenciálních olejů).

Před herci se rozsvítí nehmotný červený „portál“ – světelná stopa od zdroje (*profil*) k úzké čáře na podlaze (zaříznuté profilovými noži) v zakouřeném prostoru působí jako plocha. Vidíme herce (*činoherně*) procházet skrz „portál“. Prostřednictvím kouře se nám povedlo nejen navodit vnitřní prostředí chaloupky, ale hlavně změnit podobu světla – uvnitř děti reprezentují světelné paprsky, které se rozšiřují a zužují a tím evokují pocit dechu nebo žvýkání. V chaloupce děti-paprsky objevují barevné sklenice se zavařeninami. (viz. příloha č.9) Posvícením na vybranou sklenici, se loutka „rozhodne“, jakou barvu chce sníst, poté se zdroj světla přikryje stejně barevným filtrem. Paprsky „žvýkají“, dokud se Jeníček „nepřecpe“ tak, že světlo, přikryté všemi použitými filtry ztmavne a zmizí. Zmatená, postupně se strachem zmenšující Mařenka se nakonec odhodlá a obětuje jiskru ve formě diodkového světýlka svému bratříčkovi. Sama zůstane pohlcená Tmou. Technicky Edita pouze zakryje světlo rukou, a stín té ruky se protáhne celým prostorem, stejně jako ho protínají paprsky světla. Toto gesto je podpořeno děsivým dechem čarodějnice: „Chaaa“.

Jeníček-paprsek se probudí (zase dýchá) a hledá Mařenku. Čarodějnice s ním hraje hru, že „se sestra schovala, a že si ji musí najít“. Neklidný Jeníček hledá Mařenku a v momentě, když narazí na zrcátka, předem rozmístěná po prostoru, Mařenka promluví. Zrcátko zachytí Jeníčkův paprsek a jeho odraz protne prostor opačným směrem. Jeníček ho následuje, ale marně – zase je v prostoru jen jeden paprsek – on sám. Nakonec se Jeníček trefí do správného „zakletého“ zrcadla a zničí ho – slyšíme zvuk rozbíjení skla (Šimon ničí sklenici). Rozsvítí se Mařenka-paprsek.

Děti se (činoherně) snaží utéct, ale naráží na stěnu. Tady jsou světelné zdroje (baterky) použité pouze k osvětlení herců. Gradu je smích čarodějnice. Do děje vstupuje *deus ex machina* – modlitbička. Paprsky světla se maximálně rozšíří a herci jimi aktivně mávají a osvětlují celý prostor. Slyšíme, jak čarodějnice trpí. Dále vidíme karamelovou chaloupku zvenku, kterou prosvítají dvě stroboskopicky se míhající světla. Dan rozbíjí chaloupku. Tma. Pomalu se rozsvítí červený „portál“, jež protíná herce v polovině těla, kteří leží napůl v „chaloupce“, napůl „venku“.

### 1.3.3. Reflexe

Ačkoliv se divák v příběhu nějak orientuje a užívá si hru světla, podle mne je dramaturgie inscenace stále trochu nejasná a matoucí. Je na tom znát naše nerozhodnost. Myslím si, že jsme zamíchali dohromady několik dramaturgických linek, v nichž jsme se sami zamotali.

Byla to pro mě absolutně nová zkušenost. Předtím jsem vždy byla vedena materiálem a podle toho se měnila struktura performancí, zatímco při práci na J+M jsem byla nucena výtvarnou složku přizpůsobit příběhu.

Za hlavní problém práce na J+M považuji to, že jsme si pořádně neuvědomili, kdo je v naší interpretaci Baba Jaga. Sice jsme měli hezkou představu Čarodějnice-tmy, ale z představení to nebylo dostatečně jasné. Nemohu však říct, že jsme tomuto řešení nevěnovali úsilí – naopak jsme dlouho hledali, jestli naše čarodějnice je tma, zvuk nebo samotná chaloupka. Když o tom přemýšlím zpětně, pokud by Baba Jaga byla tma, nejlepším řešením by bylo zapnout zářivky a nechat rozsvítit celý prostor, vypnout zvuk ze zásuvky, zcizit iluzi/představu v divákově hlavě a tak porazit čarodějnici. Probírali jsme i tuhle variantu konce, ale z nějakého důvodu tam nezapadala. A to proto, že jsme si neuvědomili, že v naší scénické interpretaci Babou Jagou nebyla tma, ale samotná chaloupka, která lákala děti dovnitř a umřela, když Dan rozbil karamelový domeček. Kdybychom si to uvědomili dříve, dalo by se z toho vytěžit víc a přizpůsobit scénografii tímto směrem. Ale přesto si myslím, že moje rozhodnutí udělat karamelový domeček nás odvedl trochu jinam, než kam jsme směřovali na začátku. V podstatě samotná chaloupka zůstala nerozehraná, přestože jsme se o to hodně snažili. Kdybychom zůstali u vyprávění pouze skrz světla, bylo by třeba znovu pečlivě promyslet světelnou partituru obrazů a zrušit veškeré činoherní vstupy.

Pokud bychom na to měli čas a pustili se do pohádky znovu, pokusila bych



se vytáhnout téma halucinací a nebála bych se větší roztříštěnosti obrazů, mozaikovitosti a *zcizovacích efektů*, přidala bych víc scén s rodiči, odkazujících k domovu, pohrála bych si s chronologií vyprávění atd. Ale to by už nebyl příběh Perníkové chaloupky, ale její volná interpretace, ještě větší, než se povedla teď.

Nicméně *J+M* považuji za svou zásadní práci, protože jsem v průběhu zkoušení objevila hodně zajímavých výtvarných cest a vyzkoušela nové divadelní principy. Nejvíce si na celém projektu cením toho, že se nám povedlo realizovat pro nás ještě nedávno mýtickou představu - *animaci světla*. Některé ze způsobů práce se světlem, kterých jsme se během zkoušení *J+M* dotkli, se snažím teoreticky rozebrat ve druhé části této bakalářské práce.



## 1.4. MÍŠEŇSKÁ 3

Nejhorší, co může scénograf slyšet od iniciátora projektu je: „Vyrob si, co chceš, a my v tom něco uděláme“. V ten moment se ze scénografa stává dramaturg a následně i režisér. Nebyla jsem připravená vzít na sebe všechny tyto role, protože jsem do projektu vstupovala pouze jako scénograf. Hlavní problém byl v tom, že nikdo z našeho týmu nebyl ani dramaturgem, ani režisérem, všichni byli zvyklí hledat inscenační tvar skrze improvizaci. Aby však herci mohli začít hledat, bylo třeba vynaložit hodně úsilí a času na výrobu scény. Nemůžu však opomenout, že herci byli velice iniciativní a hodně pomáhali s výrobou modelu domu v Míšeňské a točny, na které stojí. Přes veškeré nepochopení a hádání se, ztrátu nadšení a zbytečné úkoly, rok a půl práce a nepoužité nápady, které v sobě dům doteď skrývá, jsme zůstali pohromadě a tuto inscenaci si doslova „vydřeli“.

Ale jak jsem již poznamenala v úvodu, inscenace *Míšeňská 3* je pouze drobnou součástí tohoto teoretického výzkumu. Proto zde nepředkládám plný popis procesu realizace inscenace, ale pouze okrajově se věnuji její světelné části.

### 1.4.1. Realizace

Při práci na *Míšeňské 3* jsem se setkala s úplně jinými podněty k řešení, než ve všech výše uvedených projektech. Najednou světlo nebylo nosným základem inscenace, ale pouze služebnou složkou. Samozřejmě si uvědomuji nadvládu světla v divadle, že pokud se nerozsvítí, nejsou vidět ani herci, ani scénografie. Tím chci říct, že jsem musela hodně řešit estetické a atmosférické hodnoty světelné složky a také vizuální vzhled miniaturních lampiček, odstíny světla, umístění lustrů v pokojích atd. Chvilími jsem si připadala jako elektroinženýr nebo designér interiéru.

Hned jak jsme začali projektovat dům, jsme počítali s tím, že bude svítit. Proto jsme všechny podlahy konstrukčně udělali ze dvou překližek, mezi které jsme následně umístili elektroinstalaci. Jelikož se v tom nikdo z nás nevyznal, obrátili jsme se na Dominika Migače, který nám pomohl dům elektrifikovat. Hlavní problém, který jsme řešili spočíval v tom, kde a jak umístit elektrický zdroj, aby se dům mohl rozložit a libovolně otáčet na obě strany. Nakonec jsme to vyřešili umístěním nabíjecí baterie v každém patře zvlášť.

Jedním z dalších důležitých rozhodnutí bylo, zda-li chceme ovládat

osvětlení na dálku nebo přímo z domu. Řízení přes *Arduino*<sup>11</sup>, se kterým hodně pracuje Dominik Migač, nabízelo několik výhod - například řízení světel a zvuku z jednoho místa. Nelíbila se nám představa nadvlády digitálního systému nad inscenací a rozhodli jsme se, že herci budou řídit osvětlení sami. Zabudovali jsme do pater vypínače tak, aby herci mohli ovládat jedno světlo z více stran.

Poměrně dlouho jsme setrvali v představě, že se bude rozsvěcet každý pokoj zvlášť. Ale stále jsme neměli bodový scénář a nevěděli, co se v jaké místnosti bude odehrávat. Tak jsem využila podnět udělat „co chci“ a zredukovala světelné okruhy na menší počet. (viz. příloha č.10) Myslím si, že to v něčem prospělo následné výstavbě scén a také orientaci diváků v prostorách domu. Ale i tak se některé pokoje rozsvítily jenom jednou nebo se nerozsvítily vůbec.

Nejvíce mne však bavilo vyrábět samotné lustříčky. Přestože jsme mohli na 3D tiskárně vytisknout libovolný tvar, snažila jsem se dohledat podobné formy v drobných předmětech každodenního použití, doladit je a následně do nich vsadit diody. (viz. příloha č.11)

Chybně jsem si myslela, že když zapojíme všechny lampičky v domě, práce na světelné složce inscenace skončí, protože si herci budou rozsvěcet pokojíčky dle potřeby, ale reálně se to nestalo. Některé scény se odehrávaly před fasádou nebo na dvorečku, občas bylo třeba nasvítit herce (dokonce i loutku) úplně mimo prostor domu. Například noční scény jsme vyřešili baterkou se studeným (měsíčním) světlem a pro magické rituály jsme použili oheň. (viz. příloha č.12) K osvětlení denního chodu domu a některých zbylých venkovních scén jsme použili světelný park, který měli ve sklepě kavárny v Míšeňské 3, kde jsme zkoušeli. Bohužel se nic z toho nedalo stmívat a navíc se světla musela ovládat ze scény. Na chvíli jsem zatoužila po Arduinu.

Pro inscenaci jsem vyřezala totemové loutky, které se dají zafixovat v určitém gestu. Technický způsob animace těchto loutek spočívá v tom, že herci pečlivě instalují loutky do konkrétních pozic či scén, což hodně připomíná filmové záběry. Dalo by se říct, že světla v tomto případě vykreslují pole hry, jako políčka ekranů, která se střihově skládají do dalších významu. Rychlé filmové prostřihy

---

<sup>11</sup> Arduino je otevřená elektronická platforma, založená na jednoduché počítačové desce (hardware) a vývojovém prostředí, které slouží k tvorbě software. Pomocí Arduina můžeme vytvářet interaktivní objekty. Arduino deska získává údaje od různých snímačů a senzorů (například snímač osvětlení, vzdálenosti nebo jen obyčejné tlačítko) a na základě těchto údajů ovládá nějaké výstupy (rozsvítí LED, zapne světlo nebo motor či jiný fyzický výstup). Aby Arduino deska vykonávala to, co potřebujeme, musíme vytvořit program pro Arduino mikrokontrolér. *Arduino* [online], [cit. 26. 4. 2020]. Dostupné z: <<https://arduino.cz/co-je-to-arduino/>>.

mezi "ekrany" nám pomáhají číst myšlenky postav, například, když jedna postava naznačuje druhé, že nahoře má láhev alkoholu. (viz. příloha č.12 a č.13) Tyto jednotlivé obrazy následně ožívají v divákově hlavě.

Statické loutky jsou často animované mluveným slovem či zvukem. Obecně zvuk a světlo dost pojmenovávají akci v našem domě. Například na začátku, poté, co se dům dostaví a divákům se otevře pohled na schody: skrz miniaturní průhledy dveří a oken vidíme fragmenty kráčejících nohou herce, slyšíme kroky, a následně klepání – chápeme, že nějaká imaginární postava vyšla po schodech a zaklepala na dveře. Otevře se jeden z pokojů, do kterého herci postaví loutku – v našem případě se neviditelná bytost ztělesnila. Podrobněji tento princip práce se světlem popisují na dalších příkladech v kapitole *Světlo a Animace*.

#### 1.4.2. **Reflexe**

Protože jsme nestíhali dodělat scénosled, na promýšlení světelného designu nezbylo moc času. V současném tvaru inscenace, podle mého názoru, není úplně vyjasněné střídání nočních scén s obrazy dramatického napětí. Mám na mysli momenty, když se během dne z ničeho nic zhasnou všechny místnosti kromě jedné. Také si myslím, že si inscenace zaslouží obrazy jenom klidně se otáčejícího domu v náladovém osvětlení. Osobně mám pocit, že některé scény, pokud je správně nasvítíme, dokážou promluvit obrazově, bez zbytečného slovního popisu. Určitě by nám prospělo ještě chvíli se světly experimentovat. Uvědomujeme si, že inscenace není v ideálním stavu, a rozhodně máme v plánu v práci na inscenaci pokračovat, ale přesto si dovolím říct, že *Míšeňská 3* má i jiné, a to nejen scénografické a světelné kvality.

## 2. TEORETICKÉ ÚVAHY O SVĚTLE NA JEVIŠTI

Uvědomuji si, že do rozsahu jedné bakalářské práce nelze zahrnout veškeré aspekty práce se světlem v divadle. Během studia na KALD DAMU jsem se setkala s různými principy práce se světlem. Avšak zde nemám v plánu uvažovat o každém z nich, dotknu se pouze těch, které mě nejvíce zajímají.

### 2.1. SVĚTLO, TMA A PROSTOR

„Světlo může vyčlenit samo o sobě prostor pro hru. Může umístit loutku do prostoru, lokalizovat ji do určitého místa, může zdůraznit význam té či oné postavy. V loutkovém divadle může zakrýt nebo potlačit vodiče.“<sup>12</sup>

Při práci na inscenaci *Nemluv pokud tvá slova nejsou lepší než ticho*, kdy jsme hledali ideální maličký prostor pro čtyři herce a čtyři diváky, nám šlo o tichou a intimní atmosféru. Vyšplhali jsme do nejvyššího patra, kde jsme našli tajné zákoutí. Bohužel se tam nedalo regulovat světlo, poněvadž z obou stran byla okna. Přesto jsme zariskovali a jednu reprízu jsme zahráli tam. Nebyla to dobrá volba. V inscenaci pracujeme s jemnými zvuky špendlíků, takže diváci se snaží zaostřit jak svou auditivní, tak i vizuální pozornost. Při nekoncentrovaném osvětlení (denním světle) se pozornost roztříštila, protože hrací prostor se najednou rozšířil na celou místnost. V jiném případě, když jsme pomocí světla ohraničili prostor jen na plochu stolu, se divák koncentroval na hru a znění samotných špendlíků. (viz. příloha č.14) Herecký komponent se omezil jen na naše ruce, zatímco při denním světle se odváděla pozornost na nás, jakožto jednající postavy. Zajímavé je také to, že v případě osvětlení jen pomocí lampy, jsme hráli ve fyzicky mnohem větším prostoru, ale povedlo se nám ho zmenšit právě díky intimnímu světlu a tichým zvukům.

V konvenčním divadle návštěvníci přicházejí do sálu, sedají si do křesel a často se intenzivně baví. Zajímavé je to, že většinou diváci zpozorní a ztichnou už v momentě, když se nad hledištěm zhasne. Můžeme říct, že tma je impulsem pro začátek představení. Velice chytře pracuje s divadelní konvecí světla a tmy Jiří Adámek ve své inscenaci *Oči v sloup*.

„Člověk, který sedí ve tmě, vytrvale, tiše, téměř bez pohnutí, musí mít pro to své důvody. Ale těmi důvody nejsou hlasy, promlouvající ze tmy, ale světlo

---

<sup>12</sup> TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-388-3. s.140.

před ním. Světla, do nějž vkládá veškerá svá očekávání, svou důvěru. [...] Čím déle světlo svítí, tím větší jsou očekávání. A čím delší jsou očekávání, tím je těžší do světla vstoupit."<sup>13</sup>

Fascinuje mne precizní a přitom pestrá souhra autonomních divadelních složek. Publikum je vzato do hry jako plnohodnotný jednající komponent, ale přitom inscenace není násilně interaktivní. Jak již můžeme pochopit z názvu *Oči v sloup*, zrakové vnímání se stává ústředním tématem inscenace. Světlo v partituře má svou vlastní výraznou linku. Zde světlo nejedná jako postava (více o tom v kapitolách *Světlo jako loutka* a *Světlo jako herec*), ale promlouvá skrz tématické obrazy. Tyto světelné obrazy jsou občas jedinou akcí na scéně (např. na začátku), někdy naopak v kontextu děje zůstávají nepatrnými (např. stíny různých podob Lukrecie, která „pohnula levou paží směrem k zátylku“<sup>14</sup> (viz. příloha č.15 nahoře)) nebo se vypíchnou skrz hereckou akci (např. když se postavy odhodlávají vstoupit do světla a obcházejí ho ve stínu (viz. příloha č.15 dole)). Scénický prostor není nijak uzavřen či ohraničen, pracuje se zde se základní architekturou *Studia Hrdinů*, která je citlivě doplněna scénografickými prvky a objekty. Světelné stopy protínají prostor skrz naskrz a vytváří pohyblivé kompozice, které dělí prostor na světlo a tmu. Herci se odkazují k prostoru a člověku ve tmě tak, že je divák nucen vnímat prostor v celku, nehledě na světelné podmínky. Při tom ne vždy prostor ve tmě znamená hlediště a „člověk ve tmě“<sup>15</sup> je divák. Inscenace je plná úvah o vnímání světla a tmy v divadelním kontextu. Proto bych jenom doporučila shlédnout inscenaci na vlastní oči [v sloup].

V kontextu světla mne také zajímá fenomén tmy. Kladu si otázku, jak lidé vnímají prostor při úplné tmě. Na jedné straně se divák koncentruje na sebe sama, a tak se omezuje na svou fyzickou schránku a nejbližší prostor okolo sebe, kam může dosáhnout. Na druhou stranu člověk ve tmě přirozeně upadá do spánku, kdy se aktivuje podvědomí a snové představy či strachy, tím pádem se prostor rozšiřuje do nekonečna, dokonce dostává další dimenze. Myslím si, že podobně funguje i obrácený efekt – oslnění diváka příliš intenzivním světlem nebo dezorientace v husté mlze. Vzpomínám si na instalaci Antony Gormleye

---

<sup>13</sup> Citát z inscenace.

*Oči v sloup* [divadelní inscenace]. © Jiří Adámek a kol. [shlédnutá generálka – 19.11.2019 v divadle Studio hrdinů] a [shlédnutý videozáznam z archivu Zuzany Scerankové – 20.04.2020].

<sup>14</sup> Tamtéž.

<sup>15</sup> Tamtéž.

*Slepé světlo* (viz. příloha č.16) v *Pinchuk Art Centru* v Kyjevě. Mlha byla natolik intenzivní, že jsme sotva viděli na prsty svých natažených rukou a, podobně jako ve tmě, jsme se báli udělat krok, abychom do někoho nevrazili. V podstatě jde o to, že divák na chvíli „oslepne“ a ztratí povědomí o rozměru prostoru, ve kterém se nachází. Toho se taky dá docílit už jenom zavřením očí. Najednou vzniká pocit, že prostor nemá hranice.

Za názornou ukázkou může posloužit inscenace *Shadow Meadow*<sup>16</sup> v režii Jana Mocka, kde se používají oba výše popsané přístupy k dezorientaci publika. Poté, co se diváci usadí, divadlo se ponoří do úplné tmy, z reproduktoru zní opakující se věta „There is nothing here“, potom slyšíme, jak někdo přichází na jeviště a začíná provádět náročné akrobatické prvky. S jistotou se nedá říct, jak choreografie vypadá, ale divák dostává možnost si to celé představit. Na konci se do hustě zakouřeného prostoru z několika stran spustí *stroboskopy*. V kouři projevené světelné vlny se mezi sebou kříží a vytváří dojem halucinace. Jak potvrzuje Tomáš Šťastka: „Divák marně mhouří oči, přemíra zvukových a světelných jevů ho doslova dezorientuje.“<sup>17</sup> Po konci představení se herci přijdou uklonit, ale v hustě zakouřeném prostoru absolutně nejsou vidět. V podstatě podobně jako na začátku, s tím rozdílem, že hranice prostoru nestírá tma, ale bílé světlo, odrážející se od jemných částic mlhy. (viz. příloha č.17)

---

<sup>16</sup> *Shadow meadow* [divadelní inscenace]. © SixHouses, 2017. [shlédnutá repríza – 24.04.2018 v divadle Alfred ve dvoře].

<sup>17</sup> ŠŤASTKA, Tomáš. *RECENZE: Vesmírná báseň o nepřítomnosti diváky rozdrťí a dezorientuje*. In: *Idnes.cz*. [online]. 11.2.2018 [cit. 27.4.2020]. Dostupné z: <[https://www.idnes.cz/kultura/divadlo/shadow-meadow-recenze.A180209\\_153112\\_divadlo\\_ts](https://www.idnes.cz/kultura/divadlo/shadow-meadow-recenze.A180209_153112_divadlo_ts)>.

## 2.2. SVĚTLO JAKO REKVIZITA

Ve snaze přijít na to, v jakých přesně partnerských vztazích se světlo může projevovat, řeším otázku zda-li může být rekvizitou.

Jak jsem již naznačila v popisu inscenace *J+M*, v některých scénách dochází k dvojsmyslným momentům, kdy nemůžeme přesně říct, zda pozorujeme scénu loutkovou nebo činoherní. Například: Jeníček a Mařenka si hrají se zrcátky (viz. příloha č.8), došly jim sirky v lese, prozkoumávají pomocí baterek neznámý prostor chaloupky, nebo rodiče kouří cigarety.

Na pomoc si vezmeme citát z práce Jaroslava Etlíka *Divadlo jako zakoušení*, ve kterém se autor odkazuje k Janu Císaři:

„Herecký komponent neloutkového divadla tvoří herecká postava. A tu vytváří sám herec pomocí materiálu, jímž není nic jiného než on sám.

Herecký komponent loutkového divadla tvoří jevištní postava a tu vytváří vzdycky permanentně herec a loutka dohromady. Přičemž jedna složka svými významy ozřejmuje a konkretizuje významy složky druhé.”<sup>18</sup>

Vytrhneme-li výše uvedené scény z kontextu a přistoupíme-li na to, že pozorujeme činoherní scénu, budeme považovat herce za *herecké postavy* Jeníčka a Mařenky, kteří *manipulují*<sup>19</sup> se světly (spíše se světelnými zdroji) jako s *rekvizitou*. V sémiotické rovině ve všech uvedených případech světelné předměty odkazují sami k sobě a tak je chápeme jako *ikonický znak*: cigarety jsou znakem cigaret, sirky jsou znakem sirek apod. Avšak v kontextu celé inscenace se spíše nebude jednat o *hereckou postavu*, nýbrž o *jevištní postavu* - a v tomto případě nemůžeme hovořit o rekvizitě, ale o *loutce*. Musím uznat, že příklady použití světla jako rekvizity z inscenace *J+M* nejsou jednoznačné a navíc moc jednoduché.

Pokračujíc dále ve svých úvahách se chci obrátit k inscenaci *Píseň života*<sup>20</sup> od režiséra Josefa Krofty. Zde má herecká postava Draka, kterou ztvárnil výborný herec Vladimír Marek, podivnou světelnou zbraň, která trestá neposlušné občany elektrošokem, střílí a zapaluje oheň. (viz. příloha č.16) Technicky vidíme herce se světelným zdrojem. Skrze *sémiotický impuls* (pohyb,

---

<sup>18</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.11.

<sup>19</sup> LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. *Trojí způsob animace*. In: KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4. s.57.

<sup>20</sup> *Píseň života* [videozáznam]. rež. Josef Krofta, Divadlo DRAK, 1985. © Československá televize, 1986. [shlednutý záznam z archivu Kateřiny Leškové Dolenské - 13.04.2020].



střílení, dohra loutkou, zapalování ohně apod.) se divákovi dostává obrazová představa vícefunkční zbraně. A to je právě to, čím se světelný zdroj v *Písni života* liší od světelných zdrojů v *J+M* – neodkazuje sám k sobě, ale k jinému předmětu – ke zbrani, tedy chápeme světelný zdroj jako *znak-index*. Tím pádem budeme hovořit o *ozvláštněné rekvizitě*<sup>21</sup>.

Však jak v případě *J+M*, tak v *Písni života* za rekvizitu nepovažujeme světlo, ale vždy jen světelný zdroj (reflektor, cigarety, diody, zrcátka atd.). Ale co si ve všech těch příkladech počít se samotným světlem? Jsem si zcela jistá, že ani v jednom z výše uvedených případů se světlo nestává rekvizitou, ale je pouze světelnou složkou divadla.

Podle mne, pokud je světelná stopa, například pomocí *gobo* nebo projektoru, zformovaná do podoby nějakého předmětu, který se dá použít jako rekvizita (např. židle), a herec s ní zachází podobně jako v reálném životě a sémioticky ji neozvlášťňuje (tedy nedělá z ní jiný předmět, než ikonicky připomíná), potom bychom mohli říct, že světlo je rekvizitou.

Když se nad tím zamyslíme, teoreticky se i abstraktní světlo může stát rekvizitou, ale pouze *ozvláštněnou* hereckým gestem/postojem. Vezměme si, například, kulatou světelnou stopu bodového reflektoru. Může odkazovat k čemukoliv, co je kulaté – slunce, talíř, palačinka, měsíc atd. Ale pokud herec nebo osvětlovač<sup>22</sup> neozvláštní světlo specifickým pohybem odkazujícím k předmětu, který kulaté světlo má zobrazovat, divák se v tom neorientuje.

Představme si změněnou scénu v *J+M*, kdy by si Jeníček a Mařenka hravě „přehazovali“ světelný kruh jako míč. Edita a Dan svým jednáním vytváří sémiotický impuls, indexově označující světelný kruh za míč. Avšak podobně ozvláštnit světlo může i sám osvětlovač bez herců, když pohne se světlem tak, že divák jednoznačně uvidí míč. Například světelný kruh spadne ze shora, odrazí se od podlahy, chvíli bude skákat dokud se úplně nezastaví. To znamená, že světlo skrz specifický pohyb odkazuje k míči a tak se stává *ozvláštněnou rekvizitou*.

Myslím si, že zásadní rozdíl mezi promítnutou židlí a míčem je v tom, že obraz židle, už pouze z toho jak vypadá, odkazuje k reálnému předmětu, zatímco obraz míče vzniká ve spolupráci se *sémiotickým gestem* herce/osvětlovače.

---

<sup>21</sup> Zde taky vycházím z Etlíkových úvah o funkci předmětu jako loutky nebo ozvláštněné rekvizity. ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.15-17.

<sup>22</sup> Myslím osvětlovače-herce. Podrobněji to rozvádím v kapitole Světlo jako herec.



Pojďme se podívat na ještě jeden příklad. Z inscenace *Žlutá tma*<sup>23</sup> od Petra Nikla, která se zakládá na pestré hře se světlem, chci uvést jednu scénu významnou pro předmět výzkumu této kapitoly. Před hercem se rozsvítí něco jako světelná sprcha, skládající se z několika výrazných paprsků. V momentě, kdy Petr sáhne na světelný paprsek, zazní určitý tón, když přeruší více paprsků, zahraje více tónů. Střídá se také charakter tónu v závislosti na tom, jak daleko od zdroje promítání se tón přeruší. Tak před očima diváků vzniká obraz herce hrajícího na světelné struny nejen rukama ale i celým tělem. Je důležité podotknout, že Nikl neimituje hru na světelné paprsky (na rozdíl od herce, sedajícího na „světelnou“ židli), ale opravdu na ně hraje. Přestože to tak vypadá, diváci chápou, že „struny“ nehrají samy od sebe. Jde o unikátní technologii, kterou vymyslel David Vrbík. Světlo je zde pouze součástí komplexnějšího nástroje, kterým je reálně celý technologický systém (včetně softwaru, zařízení vysílajícího a přijímajícího signály, samotných světelných a zvukových signálů atd.). Jde o hudební nástroj široce rozložený v prostoru (od podlahy jeviště přes závěsný systém a hlediště až k režii), který můžeme přirovnat například ke *carillonu*. Carillon také není jedním tělesem, ale skládá se z více částí, rozložených v prostoru (dokonce spíše zabudovaných do architektury) – zvony, mechanismus s táhly a klaviatura. Když hudebník hraje na klávesnici carillonu vnímáme ji jako rekvizitu aniž bychom při tom potřebovali vidět kompletně celý nástroj. Jelikož v případě *Žluté tmy* dochází k podobné interakci mezi hercem a strunami nástroje myslím si, že můžeme směle hovořit o světelných paprscích jako o rekvizitě. Dokonce sám autor svému vynálezu říká „*Laser string nebo String*“<sup>24</sup>.

Takže samotné světlo nebo spíše jeho světelná stopa (nemluvím o světelném zdroji) ve své ikonické podobě (odkazující samo k sobě) nemůže být rekvizitou. Přesto pokud je světlo technologicky zformované do podoby jiného předmětu (*znak-ikon*) nebo je součástí složitějšího systému, který je vizuálně zastoupený světelnou stopou (viz. světelné struny), myslím si, že může být rekvizitou. Světlo také může být *ozvláštněnou rekvizitou*, pokud se ve znakové rovině projeví jako *index*, tedy prostřednictvím jednání herce odkáže k jinému

---

<sup>23</sup> *Žlutá tma* [divadelní inscenace]. © Petr Nikl a kol., 2018. [shlédnutá repríza – 01.03.2019 v divadle Archa] a [shlédnutý videozáznam z archivu divadla Archa - 20.04.2020].

<sup>24</sup> Vycházím z krátkého rozhovoru s Davidem Vrbíkem na výstavě Oddstream 2017 v Eusebiuskerku v Arnhemu.  
*String - David Vrbík*. Oddstream. In: Youtube [online]. 16.1.2018 [cit. 24.4.2020].  
Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=i3l1kt0DbZE>>.

předmětu, který může být ikonickou rekvizitou.

## 2.3. SVĚTLO A ANIMACE

Ve svém článku *Animace zvuku, světla a prostoru* v publikaci *O animaci*, vzniklé na KALD, Nina Malíková popisuje tento příklad:

„V případě Chambordu byla zvukem a světlem vyprávěna pohádka o Šípkové Růžence: zámek se nejprve rozsvěcel (evidentně šlo o slavnost – bylo slyšet šum, smích a zvuk příborů a skleniček) a posléze byla vytvořena tajemná noční pouť zvědavé Růženky do poslední komůrky ve věži prostřednictvím postupně se rozsvěčujících oken zámku až po to poslední. To se neviditelná Růženka (ale spíše malé světélko, které ji zastupovalo) dostala až do tajemné věže. Následovalo ošklivé zachechtání (zvuk!) a celý zámek naráz zhasl a ztichl. Teprve po notné pauze byl slyšet zvuk kopyt koně přijíždějícího neviditelného prince a pak vidět princovo tápání v zámku (opět postupné rozsvěcení oken) a náhlé nasvícení celého prostoru. Zámek procitl a Růženka byla zachráněna.“<sup>25</sup>

V tomto příkladu Nina Malíková zmiňuje zároveň dva rozdílné případy práce se světlem. Ačkoli se obě věci ve výsledku dost podobají, osobně v nich vidím velký rozdíl. Podle mě se *animace světla* liší od *identifikace místa*, kde se *imaginární postava* nachází. Ještě bych pojmenovala třetí jev - *animace světlem*. Podrobněji o tom v příslušných kapitolách.

Samozřejmě je velice těžké soudit něco pouze dle popisu, ale pokusím se svůj názor rozvést a podpořit konkrétními příklady.

### 2.3.1. Animace světla aneb světlo jako loutka

Začneme tím, že si připomeneme pojem *loutka*, ve smyslu funkce, jak to vysvětluje Jaroslav Etlík:

„Kdykoli herec vybaví jakýkoliv předmět na jevišti tak, že divák chápe veškerý pohyb tohoto předmětu tak jako projev vnitřního života obrazu tímto objektem vyvolaného, pak onen divák ve svém vědomí identifikuje daný předmět jako loutku.“<sup>26</sup> V našem případě se loutkou stává nehmotný jev - světlo, ale to nic nemění na funkčnosti pojmu.

Tedy pokud světlo *prokáže* „projev vnitřního života“, divák přistoupí na to, že malé animované světélko zastupuje postavu Růženky - tedy se všemi svými charakteristikami (barva, rozměr, intenzita, hlavně charakter pohybu apod.) je

<sup>25</sup> MALÍKOVÁ, Nina. *Animace zvuku, světla a prostoru*. In: KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4. s.83.

<sup>26</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.12.

Růženkou, která se prochází zámek a svou září rozsvěcuje jeho okýnka. V tomto případě budeme hovořit o *animaci světla* uskutečněné hercem prostřednictvím pohybu a zvuku. Ale musí dojít k impulsu, který označí světlo jako živou bytost.

Jak jsem již několikrát naznačila v předchozích kapitolách, světlo ožívá i v případě Jeníčka a Mařenky. To asi bude konkrétnější příklad *animace světla*. Přestože světlo během představení několikrát změní svou světelnou formu - pokaždé je vnímáno jako jediná entita. Každé z nich má osobitý charakter, zprostředkovaný hlasovým a pohybovým projevem herce. To znamená, že herec identifikuje světlo jako živou bytost, jako dítě (Jeníčka nebo Mařenku). Taková integrace herce a světelné stopy tvoří jevištní postavu. Tudíž světlo je loutkou.

Jako další příklad animace světla jako loutky mohu uvést scénu z diskové inscenace Jakuba Maksymova *Thunder. Enter the Three Witches*<sup>27</sup>, kdy si Banquo se svým synem Fleancem hrají na schovávanou v temném lese a jsou zastoupeni světly diodek, která vodí herci.

Nedávno jsem na internetu objevila experimentální nizozemskou skupinu *Wiersma & Smeets*, která mimo jiné hodně pracuje s *meotarem*. Na začátku jejich představení *Little, little light*<sup>28</sup> vidíme dvě barevná světýlka, promítaná na stěnu, nejspíš přes skleněné vánoční ozdoby. Jedno je modré, druhé červené. Světýlka se honí a motají dokola podobně jako v *J+M*, potom putují po světelných "schodech", které si roztočí jako kolotoč. Chvíli se na něm baví, dokud "odstředivou silou" neodlétnou pryč. Zde jednoznačně vnímáme světla jako oživé postavy. Tento případ je zajímavý proto, že zvuk zde spíše doplňuje atmosféru, než aby byl prostředkem k animování světýlek. Zde se impulsem k oživení světla stává pohyb.

V další krátké scéně vidíme světelný odraz zrcadlové fólie ve formě človíčka. Fólie je nalepena na kartičce z papíru. Když herec s kartičkou hýbe, máme pocit, že světelný človíček tančí. V tomto případě je světlo zformováno do konkrétní figury. V něčem mi to připomíná stínohru ve zpětném projektoru, akorát zde si světlo a stín vyměnili místa - stín vykresluje světelný obraz, zatímco ve stínohře se technickým zprostředkovatelem stává světlo.

---

<sup>27</sup> *Thunder. Enter the Three Witches* [inscenace]. © Jakub Maksymov a kol., 2017. [shlednutá premiéra – 16.12.2019 v divadle Disk].

<sup>28</sup> *Little, little light* [inscenace]. © Wiersma & Smeets, 2008. [shlednutý záznam – 17.04.2020, online]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=licR1u40SzU>>.

### 2.3.2. Animace světlem

V kontextu slovního spojení *animace světlem*, mě napadlo, že jsem kdysi kreslila komiks o belgickém fyzikovi Josephovi Plateau, který se považuje za vynálezce *stroboskopického efektu*. Za použití tohoto principu Plateau vyrobil *phenakistiscope*. (viz. příloha č. 20)

„Ve své nejjednodušší podobě může stroboskop představovat disk s náhodně rozmístěnými průzory, který vložíme mezi pozorovatele a pohybující se objekt. Pakliže se rychlost otáčení disku synchronizuje s pohybem pozorovaného objektu, zdánlivě se zpomalí, či zastaví.“<sup>29</sup>

Na tomto principu funguje film, kreslená animace nebo, například, 3D instalace typu takzvaného *zoetropu*. Jde o skulpturní kompozici z figur umístěných dokola v různých fázích jednoho pohybu. Při zapnutí stroboskopické lampy figury ožívají. Jednu z podobných instalací tohoto typu bylo možné pozorovat na výstavě britského umělce Mata Collishawa *Standing water* v Rudolfinu. (viz příloha č.21) Jenže v tomto případě jde spíš o *pohyblivou instalaci* než o loutkové divadlo.

Jiný princip, kterého jsme se letmo dotkli v inscenaci *Míšeňská 3* spočívá v otáčení domu. Světlo, které dopadá na loutku, se tak mění a divák může spatřit jemné „pohyby“ v jejích reliéfech. Alois Tománek to popisuje jako *pohybovou funkci světla*:

„Osvětlíme-li nehybný předmět, pevnou kompozici hmoty, pohybuje-li se světelný zdroj kolem, stíny na podlaze se plynule mění. Podobného cíle dosáhneme, budeme-li měnit tvar světelného kužele. Ve smyslu našeho úvodního výkladu tak může osoba ovládající pohyb zdroje oživit mrtvou plastiku. Světlo se vlastně stává ‚technologii‘ kontaktu vodiče s loutkou.“<sup>30</sup>

Na jednom z workshopů světelného designu Ondřej Růžička připravil instalaci ze tří předmětů a nastavil několik světelných nálad. Dostali jsme za úkol k zadané skladbě vypracovat světelnou *partituru*. Překvapivé na výsledku bylo to, že se každé skupině povedlo odvyprávět příběh mezi nehybnými předměty pouze prostřednictvím světelných obrazů. Přestože reálně se ty předměty

---

<sup>29</sup> *Stroboskop* [online], poslední aktualizace 15. července 2017 18:42 [cit. 18. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Stroboskop>>.

<sup>30</sup> TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-388-3. s.140-141.

nepohly, dalo by se říct, že jsme je „oživili“ pomoci světla a hudby. Podle Etlíka se však v tomto případě nejedná o loutkové divadlo:

„[...] existuje ještě celá oblast divadla nefigurativního, v němž je pro herecký komponent charakteristická (nezbytná) hra s výtvarným prvkem, s předměty. Ale to musí být taková hra, v níž jevištní metafora neodkazuje k subjektu, nezobrazuje člověka nebo tvora s prvky lidského jednání. Dramatično (či významový vztah) tu vzniká kupříkladu mezi předměty, které odkazují pouze k sobě samým. Např. dramatický vztah mezi kostkou, kuželem a koulí. Samozřejmě, že i zde se mohou a také se objevují loutky (v jakémkoliv významu a v jakékoliv podobě), ale ty nejsou pro základní kód těchto představení určující a hlavně nespoluvytvářejí jevištní postavu.“<sup>31</sup>

Alois Tománek a Jaroslav Etlík v podstatě mluví o stejné situaci, ale neshodují se v pojmech. Tománek předmět nazývá loutkou, Etlík – nikoliv. Myslím si, že tato neshoda tkví v tom, že každý z nich teoretiků vnímá světlo jinak. Pokud je to pouze autonomní divadelní složka, potom ovšem nemůžeme mluvit o animaci světlem. Pokud však světlo budeme vnímat jako „*technologii kontaktu vodiče s loutkou*“, můžeme mluvit o loutkovém divadle a animaci světlem.

### 2.3.3. Světlo a imaginární postava

Pojďme se znovu vrátit k příkladu světla v zámku, který popisuje Nina Malíková. Pokud tedy světýlko ze zámku neprokáže *projev „vnitřního života“*, potom můžeme vnímat postupně se rozsvěčující okna jako světla, která si „neviditelná Růženka“ v těch pokojích zapaluje, například jako miniaturní svícny nebo lustry nebo jiné zdroje světla (ačkoliv nejsou vidět fyzicky, tušíme je podle jejich příznaku – světla). Vzhledem k tomu, že potom stejnou trasu prochází i princ, rozhodně bych nemluvila o animaci světla. Onu jednající postavu nevidíme, ale pouze si ji představujeme. Znamená to pak, že světlo spolu se zvukem jsou prostředky, které neviditelnou Růženku *animují*?

Uvedu ještě jeden podobný příklad, který je poněkud vrstevnatější, – scénu z inscenace *Prefaby*<sup>32</sup> od Dominika Migače, kdy se odhalí interiéry bytů

---

<sup>31</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.15.

<sup>32</sup> *Prefaby* [divadelní inscenace]. © Plata Company + mir.theatre, 2019. [shlédnutá premiéra – 25.07.2019 na DAMU].

jednoho z pater mini paneláku. Veškeré zařízení uvnitř pokojíčků je plně funkční - pračka pere, rádio hraje, otevřená lednička svítí, televize vysílá, veškeré dveře se otvírají a zavírají, lampy svítí atd. (viz. příloha č.22) Podle zvuků, světla, jemných pohybů detailů domácích spotřebičů a vzhledů pokojíčků nabýváme naprosto přesnou představu o charakteru a zvycích imaginárních sousedů. Zde světlo také nejedná jako živá bytost, ale pouze se stává jakýmsi vodítkem, po místech, kudy *imaginární postava* prošla nebo kde se zrovna nachází. Když se rozsvítí televize, pračka nebo otevřená lednička, divák chápe, co tato postava dělá.

Pojem *animace*, jak ho chápe Kateřina Lešková Dolenská vytváří vztah mezi hercem a loutkou. Jan Císař to pojmenoval *jevištní postava*, která se skládá z hereckého a výtvarného komponentu. Pojdme se pokusit v případě výše popsané scény z *Prefabů* najít tyto komponenty a zjistit, zda-li vůbec můžeme mluvit o loutkové scéně. Proto zatím uzavřeme slovo „*animace*” do uvozovek.

Podle mne je zde Dominik Migač pouhým pozorovatelem (stejně jako divák) a do procesu „*animace*” nezasahuje. Jakub Maksymov z režije jen zmáčkne jedno tlačítko v počítači, který následně řídí celý proces „*animace*”. Z toho vyplývá, že loutkovodíčem se stává samotný software? Pokud se však odkážeme k Etlíkovi: „Právě herce chápe divadelní teorie jako skutečného, nepostradatelného a jedinečného autora loutky-funkce – v divadelním díle.”<sup>33</sup> – předchozí tvrzení zcela ztrácí smysl. Čistě teoreticky může tento program, primitivní umělá inteligence, v sobě herecký komponent skrývat. Když přistoupíme na to, že loutkovodíčem může být software, potom vzniká zásadní otázka: Je to je ještě *divadlo*? Protože na rozdíl od herce počítač nedokáže reagovat na odezvu publika. Možná se však tito, zatím nedokonalí, digitální/robotičtí partneři za nedlouho vyvinou tak, že dokážou publikum vnímat a odpovídat na jeho reakce. Ale zatím si pro obecné pohodlí pojdme představit, že software je zastoupen analogovým systémem páček, drátků atd., které Dominik tajně ovládá z jeviště. Divákovo vnímání to nijak neovlivní. Na rozdíl od předchozího příkladu počítače-loutkovodíče, je tady software pouhým prostředkem k „*animaci*”.

Ale co je v tomto případě *výtvarným komponentem jevištní postavy*, co se tedy „*animuje*”? Může se zdát, že Dominik „*animuje*” prostor. Nevzniká tu však pocit, že samotný prostor ožívá, jak je tomu například v inscenaci *Kolonizace* od

---

<sup>33</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.12.



Vosto5, když se pomocí světél, zvuků a jednání herců vytváří jasný znak prostoru, odkazující k nějaké neuchopitelné, ale přesto živé kosmické entitě, která se zrovna probouzí. U Migače se sám prostor nestává živou entitou, ale pouze pomáhá vytvářet onu imaginární postavu. Jelikož sám prostor neožívá (nestává se loutkou), nemůžeme použít pojem „*animace*“, ale pouze *manipulace*. Herec *manipuluje* s prostorem paneláku tak, že divák v pokojích vidí živé bytosti.

Takže *výtvarný komponent jevištní postavy* zastupuje ona imaginární *postava*? Jenže to se překvapivě shoduje se Zichovým pojmem dramatické osoby:

„Dramatická osoba je teprve výsledkem divákovy duševní a vnitřně hmatové činnosti. Na základě audiovizuálních vjemů herecké postavy (nebo jevištní postavy - pozn. autorky), vytváří si divák ve svém vědomí umělou obrazovou představu, která mu zastupuje jednající bytost.“<sup>34</sup>

Z toho vyplývá, že *výtvarný komponent jevištní postavy* prostě chybí a dramatická osoba vzniká na základě obrazů, které tvoří jevištní složky dohromady – prostor, objekty (pohybující se a statické), světlo a zvuk.

Samotné slovo „animace“ pochází z latiny ‚animātiōn‘, kořen ‚animātiō‘, což znamená ‚udělení života‘.<sup>35</sup> V divadelním kontextu jsme zvyklí používat slovo *animace* jako znak oživení hmoty (objektu, světla, antropomorfní figury atd.). Ale v případě neviditelné Růženky nebo sousedů z paneláku není co oživovat, tedy neexistuje žádná hmota, jev nebo objekt, který by mohl podlehnout animaci (*manipulaci* nebo *demonstraci* ve smyslu jak to chápe Kateřina Lešková Dolenská<sup>36</sup>). Je to pouze idea, která není projevená fyzicky! Proto si myslím, že pojem *animace* se může používat pouze ve vztahu k projevené hmotě.

Jediné, co v uvedených příkladech přímo odkazuje k dramatické osobě je hlas a jiné charakteristické zvuky, příznačné pro samotnou živou bytost, například smích, kašlání, mlaskání, tleskání, dupání, čůrání, prdění atd. Částečně také pohyby rekvizit. Ale i toto je sporné, protože pohyby také můžeme přiřadit samotným objektům. Vypadá to, že ony zvuky (a částečně gesta) zastupují

---

<sup>34</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.6.

<sup>35</sup> *Animace* [online], poslední aktualizace 27. dubna 2020, 18:18 [cit. 29. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#cite\\_note-2](https://en.wikipedia.org/wiki/Animation#cite_note-2)>.

<sup>36</sup> LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. *Trojí způsob animace*. In: KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4. s.56-57.



herecký komponent.

V článku *Hranice myšlení* o projektu *Nachlass*<sup>37</sup> od *Rimini Protokol*, který byl uveden v Plzni v rámci festivalu *Divadlo*, Etlík píše:

„[...] nejde v první řadě ani tak o absentujícího herce, ale o chybějícího člověka, z něhož ještě něco zbývá. [...] Dojdeme-li při přípravě takového projektu k přesvědčení, že toto téma vyjádříme nejlépe a nejpresvědčivěji divadelními prostředky, pak to skutečně nemůžeme udělat jinak, než že se pro zamýšlenou inscenaci vzdáme „živých těl“. [...] Přesto tu herec ve skutečnosti nechybí, ale ocitá se v paradoxní situaci – ve stavu *přítomnosti nepřítomného*.“<sup>38</sup> (zvýrazněno autorkou).

Pokud toto tvrzení vztáhneme k modýlku paneláku v *Prefabech* a zámku Růženky, tak nám z toho vyplývá, že po jednající entitě zbyla jen gesta a hlas. Domnívám se, že bez uznání *imaginární postavy* si nedokážeme situaci teoreticky podložit. Proto se asi shodneme na tom, že ji „vyvoláme“ (podobně jako *negativ* ve filmu). Nehledě na fakt, že se děj odehrává v miniaturním měřítku, se podle mě *imaginární postava* projevuje spíš jako *herecká postava*. To znamená, že Dominik se stává jevištním technikem, osvětlovačem a zvukařem, který během představení uvádí do pohybu divadelní mašinérii. A na scéně hrají miniaturní neviditelní herci. Myslím si, že je docela jednoduché si to představit i ve velkém měřítku. V případě Růženky je to podobné, akorát musíme přenést děj do zámku a pozorovat ho zvenku. Světlo se zde projevuje ve funkci *identifikační*, neboť identifikuje místo, kde se imaginární postava zrovna nachází. Proto bych řekla, že v případě *Prefabů* se jedná o objektové divadlo, kde Dominik s předměty *manipuluje*!

Abychom pochopili, zda-li světlo má funkci loutky nebo pouze identifikuje místo, kde se imaginární postava nachází, musíme se dívat na jevištní situaci v kontextu celé inscenace. Pokud to není jasné ani z kontextu, potom je pouze na

---

<sup>37</sup> „NACHLASS je německé slovo složené ze slov ‚nach‘ (po) a ‚lassen‘ (zanechat). Nachlass označuje celek všech hmotných i nehmotných statků, které po sobě zanechá zesnulý. V užším slova smyslu, zejména ve výzkumném kontextu, jde o soubor záznamů (dopisů, děl, dokumentů atp.), které určitá osoba vlastnila, nebo sbírku, kterou za svého života nashromáždila. Režisér Stefan Kaegi a scénograf Dominic Huber se spojili s filmařem Bruno Deville a dramaturgyní Katjou Hagedornovou a společně se setkávali s lidmi, kteří se z různých důvodů rozhodli připravovat na svůj odchod. S každým z nich vytvořili pamětní místnost, v níž zinscenovali svědectví, které by po sobě dotýčný chtěl zanechat.“

*Nachlass - hry bez osob* [online]. © Mezinárodní festival Divadlo Plzeň, 2019 [cit. 3.5.2020]. Dostupné z: <<https://www.festivaldivadlo.cz/cs/predstaveni/307/>>.

<sup>38</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Hranice myšlení* [online]. Divadelní noviny, 20/2018. [cit. 3.5.2020]. Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/hranice-mysleni#nahoru>>.

divákovi, jak si to vyloží. Důležité však je, že tvůrce dokáže předat divákovi svou obrazovou představu. Divadelní teorie se jen snaží popsat způsob, jak k tomu dochází.

Shrneme-li celou kapitolu *Světlo a animace* vyplývá následující:

1. Světlo může zastupovat *výtvarný komponent jevištní postavy - loutku*, pokud projeví sebemenší příznak vnitřního života, který divák chápe jako živou bytost. Potom mluvíme o *animaci světla*.
2. Světlo se může stát *nástrojem/technologií* k animaci jiného hmotného objektu, který prostřednictvím nasvícení „ožívá“ - tudíž se stává loutkou. Potom mluvíme o *animaci světlem*.
3. V případě absence jednajícího subjektu chápeme světlo jako nástroj, který pomáhá *identifikovat místo*, kde se *imaginární postava* nachází. V tomto případě se *imaginární postava* projevuje spíše jako *herecká postava*. Mluvíme o *manipulaci* objekty (včetně světla).

## 2.4. SVĚTLO JAKO HEREC

Pojďme se podívat, jak to funguje v inscenaci *15 steps* od Věry Ondrašíkové. Taneční inscenace řeší otázky životních rozhodování, kdy člověk sám není schopen najít východisko z těžké situace. Na pomoc přichází „oživlá“ světelná šipka, která interaguje s tanečnicí, ukazuje jí směr, hraje s ní hru na „honěnou“ apod. Stává se jasným hereckým partnerem. (viz. příloha č.23)

Nebo ještě jiný, smyšlený příklad klauna a zlobivého „bodáku“<sup>39</sup>, který utíká a nechává klauna ve tmě. Zde se světlo také stává plnohodnotným jednajícím kolegou. Divák naprosto jasně vnímá dvě dramatické osoby! Takže bychom mohli říct, že světlo se v tomto případě stává *hereckou postavou*?

Jak jsem již uváděla dříve, podle Etlíka hereckou postavu „vytváří sám herec pomocí materiálu, jimž není nic jiného než on sám“<sup>40</sup>. Světlo ze své fyzické podstaty nemůže být hercem (člověkem), ale může k němu pouze sémioticky odkazovat. Z toho vyplývá, že tady budeme spíše hovořit o *jevištní postavě* a o světle jako o *loutce*. Ale kdo je v tomto případě autorem oné loutky? Etlík tvrdí: *Právě herce chápe divadelní teorie jako skutečného, nepostradatelného a jedinečného autora loutky-funkce - v divadelním díle.*<sup>41</sup>

Představme si na jevišti nehybnou světelnou stopu a herce, který se prostřednictvím svého jednání vztahuje ke světlu jako k živé bytosti. Mohli bychom tedy říct, že tento herec je hereckou součástí jevištní postavy. Ale i tak si divák stále nebude jistý, zda herec svým chováním promlouvá k neviditelné postavě ve světle nebo ke světlu samotnému. Ale aby světlo projevilo onen Etlíkův „vnitřní život“ musí se minimálně pohnout (záleží ovšem na charakteru pohybu, musí z toho být patrné, že světlo „ožilo“) – a to může zprostředkovat pouze technik-osvětlovač.

Takže technicky samozřejmě chápeme, že se světlo nehýbe samo od sebe, ale že ho ovládá *osvětlovač*. V případě že vidíme technika pohybovat světelným zdrojem, pak na sebe bere funkci herce a společně se světlem-loutkou vytváří *jevištní postavu*, která následně odkazuje k dramatické osobě. Ale co když osvětlovač není součástí hracího prostoru a ještě ke všemu ovládá světlo pomocí softwaru? Můžeme ho chápat jako *loutkovodiče* i když ho nevidíme?

---

<sup>39</sup> „Bodák“ - bodový reflektor. V kontextu rozuměj jako stopu světla. (pozn. autorky)

<sup>40</sup> ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999. s.11.

<sup>41</sup> Tamtéž. s.12.

Myslím si, že je naprosto nezbytné v tomto případě rozšířit vnímání *hracího prostoru* do *technické režie* a vzít do hry i osvětlovače, který se tedy stane hercem. Potom můžeme říci, že technik oživuje/animuje světlo jako loutkovodič. Stačí když herec (osvětlovač) zůstane schovaný za *paravanem* (v režii) a diváci budou jen tušit, že tam je. Pokud toto neučiníme a budeme vnímat jednající světlo jako hereckou postavu, tak to zaprvé, jak jsme již prokázali, ani není možné a zadruhé bychom se vrátili k době, kdy „[...] loutka v [...] ‚iluzivním‘ trendu českého loutkářství pak měla ambice být sama o sobě maximálně věrohodným napodobením ‚obrazu‘ člověka, zkrátka měla ambici sama jakoby bez herce (či přesněji jako by ona sama byla oním hercem) odkazovat k dramatické osobě“<sup>42</sup>.

Softwarový systém, je pouze nástroj (podle Jiřího Havelky – „šém“<sup>43</sup>) k ovládání loutky-světla. Když software selže (stejně, kdyby se utrhl nitě marionety) – světlo zanikne jako loutka-funkce, tak i jako animovaný „objekt“. Samozřejmě, čím složitější je systém ovládání, tím větší je riziko, že v případě selhání se představení zasekne na delší dobu a možnosti improvizace se snižují.

Když to shrneme: přestože se světlo projeví jako živá entita a bude jednat podobně jako živý herec, nemůžeme mluvit o *herecké postavě*, ale pouze o *loutce ovládané hercem-osvětlovačem*.

---

<sup>42</sup> ETLÍK, Jaroslav: Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění), Divadelní revue, roč. 10, č. 1 (1999), s.9.

<sup>43</sup> Jiří Havelka ve svém příspěvku Animované herectví říká: „O animaci se tedy dá uvažovat jako o šému, tady je to kulička, ovšem tou může být cokoli. U marionety je to ‚nit‘, případně drát, u maňáska naše ruka, ovšem může to být cokoli – magnet, špageta, elektřina nebo software.“

HAVELKA, Jiří. *Animované herectví*. In: KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelství AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4. s.59.

## 2.5. SVĚTLO JAKO HMOTA

*„Kdykoliv jsme schopni zaznamenat paprsky světla, například když slunce prosvěcuje bouřkové mraky nebo světelné paprsky nad jevištěm rockové show, to, co vidíme, je světlo odrážející se od částeczek prachu, mlhy, deště nebo dýmu. Paprsek světla je neviditelný dokud něco nezasáhne – pokud jej vidíte, od něčeho se odráží.“<sup>44</sup>*

Práce se světlem v zakouřeném prostoru je poměrně rozšířený efekt, který se používá nejen v divadle. Díky tomu se dá velice dobře nastavit potřebná atmosféra nebo prostředí. Například při prosvícení skrz *gobo* můžeme vytvořit pravděpodobný efekt světelných paprsků pronikajících korunu stromu. Nebo promítáním tenké čáry v hustě zakouřeném prostoru vznikne *efekt hmotné plochy*, se kterou se dá pracovat v prostoru – herec se za ní může schovávat, částečně se do ní ponořovat nebo procházet skrz. ento princip jsme použili v *J+M* – vytvořili jsme „portál“, kterým děti prošly do chaloupky.

Ve výtvarném umění se tomuto principu hodně věnuje americký umělec Anthony McCall. Své instalace nazývá *Solid Light Works*, které se pohybují na hranici „mezi sochou, kresbou a filmem“<sup>45</sup>. Zeshora nebo z boku projektor promítá jednoduché světelné kresby, které se pohybují velmi pomalu. V zakouřeném prostoru potom vznikají jemně se měnící nehmotné sochy. Anthony si taky hraje s prostorem, ve kterém *Solid Light Works* různě promítá přes sebe a vytváří tak nové prostorové vztahy. Diváci svou přítomností instalaci dotváří. (viz. příloha č.24)

Pro taneční projekty Věry Ondrašíkové je světlo bezpochyby velmi důležitým jevištním partnerem. Věra spolu se svým kolektivem již od roku 2009 velmi aktivně zkoumá sféru nových médií a možnosti, jak je použít na jevišti. V inscenaci *Guide*<sup>46</sup> princip práce se *světelnou plochou* zřetelně posunuli směrem k *interakci* s tělem tanečníka. Zde se světlo stává jakousi materií na hranici mezi rekvizitou, scénickým svícením a hmotnou součástí scénografie. Do zakouřeného prostoru projektor promítá tenkou čáru, která vytváří *světelnou plochu*. Tanečníci s ní interagují pomocí *motion-tracking systému*, víc se používá pojem „*Motion*

---

<sup>44</sup> MORAN, Nick. *Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce*. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010. ISBN 978-80-7008-246-1. s.11.

<sup>45</sup> About [online]. © Anthony McCall, 2019 [cit. 17. 4. 2020]. Dostupné z: <<http://www.anthonymccall.com/about>>.

<sup>46</sup> *Guide* [divadelní inscenace]. © Věra Ondrašíková a kol., 20015. [shlédnutá repríza – 07.03.2019 v divadle Ponec].

*Capture* – proces nahrávání pohybu skutečného objektu a jeho převedení na digitální model<sup>47</sup>. *Infračervená kamera* nahrává pohyby tanečníků, převádí je do systému v počítači, který následně posílá signál projektoru. Zjednodušeně, světlo reaguje na pohyby tanečníka. Vyvinutá technologie mu umožňuje světelnou plochu otáčet, zmenšovat a zvětšovat, přemisťovat po prostoru rozdělovat nebo deformovat. (viz. příloha č.25) Ovšem práce s iluzí hmotnosti světla vyžaduje vysokou pečlivost. Při nejmenší chybě nebo nesynchronnosti pohybu, divák přichází o precizně vybudovaný obraz.

Podle mne způsob, jakým tanečníci zacházejí se *světelnou plochou* v inscenaci *Guide* odpovídá jevu, který popisuje Kateřina Lešková Dolenská:

„Poslední situací je případ, kdy je na scéně neživá hmota/materiál podrobován výzkumu. Herce/performery zajímají jeho vlastnosti, zkoumají jeho herní potenciál, estetické kvality nebo ho kreativně testují ve vztahu k dalším komponentům inscenace. Myslím si, že vhodným pojmem by v tomto případě mohlo být slovo *demonstrace* – materiál je herci divákům předváděn, tedy demonstrován.“<sup>48</sup>

Tím však v žádném případě nechci popřít fakt, že obrazy v *Guide* jsou pečlivě vystavěné a dramaturgicky propracované.

---

<sup>47</sup> *Motion Capture* [online], poslední aktualizace 28. února 2016 17:56 [cit. 23. 4. 2020], Wikipedia. Dostupné z: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](https://cs.wikipedia.org/wiki/Motion_capture)>.

<sup>48</sup> LEŠKOVÁ DOLENSKÁ, Kateřina. *Trojí způsob animace*. In: KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4. s. 57.

## ZÁVĚR

Na základě této práce se mi „osvětlila“ moje cesta od nesmělých experimentálních začátků k záměrné a uvědomělé práci se světlem na jevišti. Teoretické úvahy v druhé části práce mi pomohly si ujasnit a zformovat některé pohledy na funkci světla v divadle. Kromě toho mě psaní neskutečně bavilo. Cítila jsem se jako detektiv, který sleduje světelnou stopu a zjišťuje, co všechno dokáže na jevišti „spáchat“.

Za velmi přínosné považuji to, že jsem se konečně zorientovala v určitých divadelních pojmech. Tato zkušenost mi také otevřela pohled na fakt, že pravda je relativní a každý divák (i teoretik) může stejnou scénu vnímat jinak. Bylo by dobře, kdyby se nějaký teoretik pokusil sjednotit dohromady veškeré sporné momenty současného loutkového divadla.

Na základě této bakalářské práce se můj zájem o světlo jako vyjadřovací prostředek jen prohloubil. Uvědomuji si, jak velké možnosti světlo ještě skrývá. A proto cítím potřebu pokračovat v teoretických úvahách i dále. Podle mne, současné (postdramatické) divadlo inklinuje k autonomizaci jednotlivých divadelních složek na jevišti (mám na mysli inscenace, ve kterých se světlo, zvuk, scénografie atd. nepodřizují herci nebo dramatickému textu, ale sledují svou osobitou linku v partituře). Proto si myslím, že je velmi důležité hlouběji prozkoumat nejen technické možnosti světla, čemuž je věnováno hodně studií, ale také se věnovat estetickým a sémiotickým stránkám světelného média. Zatím jediný o kom vím, že se tuto problematiku pokusil popsat, je Yaron Abulafia se svou publikací *The art of light on stage. Lighting in Contemporary Theatre*. Autor zde však zkoumá světlo převážně v kontextu velkých a nákladných inscenací (např. od Romea Castellucciho nebo Heinera Goebbelse) a bohužel nepíše nic o menších formách - o loutkovém/objektovém divadle.

Kromě toho jsem díky této práci narazila na další podnět, který bych ve své tvorbě ráda dále rozvíjela. Zajímá mne hledání způsobů vyprávění příběhu za nepřítomnosti některých divadelních složek (např. herce, loutky, hmotné scénografie, zvuku, světla atd.). Chtěla bych zkoumat možnosti ovládání pozornosti diváka v situaci, kdy je přehlacen vjemy (např. pomocí kontrastů hluk-ticho, pestrost-jednoduchost apod.).



## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ETLÍK, Jaroslav. *Divadlo jako zakoušení (vztah noetického a ontologického principu v divadelním umění)*. Divadelní revue, roč. 10, č. 1, 1999.

JURKOWSKI, Henryk. *Proměny ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2010. ISBN 978-80-7331-189-6.

KELLER, Max a Johannes WEISS. *Light fantastic: the art and design of stage lighting*. 2nd rev. and updated ed. Munich: Prestel, 2006. ISBN 978-3-7913-3685-5.

KLÍMA, Miloslav, DVOŘÁK, Jan, ed. *O animaci: z různých stran současného loutkového divadla*. Praha: Pražská scéna ve spolupráci s Výzkumným pracovištěm katedry alternativního a loutkového divadla Divadelní fakulty AMU v Praze, Nakladatelstvím AMU, 2019. Teatrologie. ISBN 978-80-88217-08-4.

MORAN, Nick. *Světelný design: pro divadlo, koncerty, výstavy a živé akce*. Praha: Institut umění - Divadelní ústav ve spolupráci s Institutem světelného designu, 2010. ISBN 978-80-7008-246-1.

TOMÁNEK, Alois. *Podoby loutky*. Šesté vydání. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-388-3.

## Internetové zdroje

About [online]. © Anthony Mccall, 2019 [cit. 17. 4. 2020].  
Dostupné z: <<http://www.anthonymccall.com/about>>.

Arduino [online], [cit. 26. 4. 2020].  
Dostupné z: <<https://arduino.cz/co-je-to-arduino/>>.

Autofagie [online], poslední aktualizace 18. února 2019 15:43 [cit. 14. 4. 2020], Wikipedia.  
Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Autofagie>>.

ETLÍK, Jaroslav. *Hranice myšlení* [online]. Divadelní noviny, 20/2018. [cit. 3.5.2020].  
Dostupné z: <<https://www.divadelni-noviny.cz/hranice-mysleni#nahoru>>.

Fotografie [online], poslední aktualizace 15. února 2020, 12:19 [cit. 9. 4. 2020], Wikipedia.  
Dostupné z: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografie#cite\\_note-2](https://cs.wikipedia.org/wiki/Fotografie#cite_note-2)>.

Kwashiorkor [online], poslední aktualizace 18. února 2019 15:43 [cit. 14. 4. 2020], Wikipedia.  
Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Kwashiorkor>>.

Nachlass - hry bez osob [online]. © Mezinárodní festival Divadlo Plzeň, 2019 [cit. 3.5.2020].  
Dostupné z: <<https://www.festivaldivadlo.cz/cs/predstaveni/307/>>.

Motion Capture [online], poslední aktualizace 28. února 2016 17:56 [cit. 23. 4. 2020], Wikipedia.  
Dostupné z: <[https://cs.wikipedia.org/wiki/Motion\\_capture](https://cs.wikipedia.org/wiki/Motion_capture)>.

Ustalovač [online], poslední aktualizace 10. října 2017 22:59 [cit. 1. 5. 2019], Wikipedia.  
Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Ustalova%C4%8D>>.

String - David Vrbík. Oddstream. In: Youtube [online]. 16.1.2018 [cit. 24.4.2020].  
Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=i3l1kt0DbZE>>.

Stroboskop [online], poslední aktualizace 15. července 2017 18:42 [cit. 18. 4. 2020], Wikipedia.  
Dostupné z: <<https://cs.wikipedia.org/wiki/Stroboskop>>.



ŠŤASTKA, Tomáš. *RECENZE: Vesmírná báseň o nepřítomnosti diváky rozdrťí a dezorientuje*. In: *Idnes.cz*. [online]. 11.2.2018 [cit. 27.4.2020].  
Dostupné z: <[https://www.idnes.cz/kultura/divadlo/shadow-meadow-recenze.A180209\\_153112\\_divadlo\\_ts](https://www.idnes.cz/kultura/divadlo/shadow-meadow-recenze.A180209_153112_divadlo_ts)>.

## **Shlédnuté inscenace:**

*28 dní* [divadelní inscenace]. © Wariot ideal, 2016.  
[shlédnutá repríza – 05.03.2019 v divadle Alfred ve dvoře].

*Guide* [divadelní inscenace]. © Věra Ondrašíková a kol., 2015.  
[shlédnutá repríza – 07.03.2019 v divadle Ponec].

*Little, little light* [inscenace]. © Wiersma & Smeets, 2008. [shlédnutý záznam – 17.04.2020, online]. Dostupné z: <<https://www.youtube.com/watch?v=licR1u40SzU>>.

*Oči v sloup* [divadelní inscenace]. © Jiří Adámek a kol.  
[shlédnutá generálka – 19.11.2019 v divadle Studio hrdinů] a [shlédnutý videozáznam z archivu Zuzany Scerankové – 20.04.2020].

*Píseň života* [videozáznam]. rež. Josef Krofta, Divadlo DRAK, 1985. © Československá televize, 1986. [shlédnutý záznam z archivu Kateřiny Leškové Dolenské – 13.04.2020].

*Prefaby* [divadelní inscenace]. © Plata Company + mir.theatre, 2019.  
[shlédnutá premiéra – 25.07.2019 na DAMU].

*Shadow meadow* [divadelní inscenace]. © SixHouses, 2017.  
[shlédnutá repríza – 24.04.2018 v divadle Alfred ve dvoře].

*Tamura* [divadelní inscenace]. © Tereza Bartůňková a Jan Čtvrtník a kol., 2018.  
[shlédnutá repríza – 03.05.2019 v divadle Alfred ve dvoře].

*Thunder. Enter the Three Witches* [inscenace]. © Jakub Maksymov a kol., 2017.  
[shlédnutá premiéra – 16.12.2019 v divadle Disk].

*Žlutá tma* [divadelní inscenace]. © Petr Nikl a kol., 2018.  
[shlédnutá repríza – 01.03.2019 v divadle Archa] a [shlédnutý videozáznam z archivu divadla Archa – 20.04.2020].

## OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

**1. Mimoходом (2016). Rufina Bazlova.**  
Leptaný filmový pás.

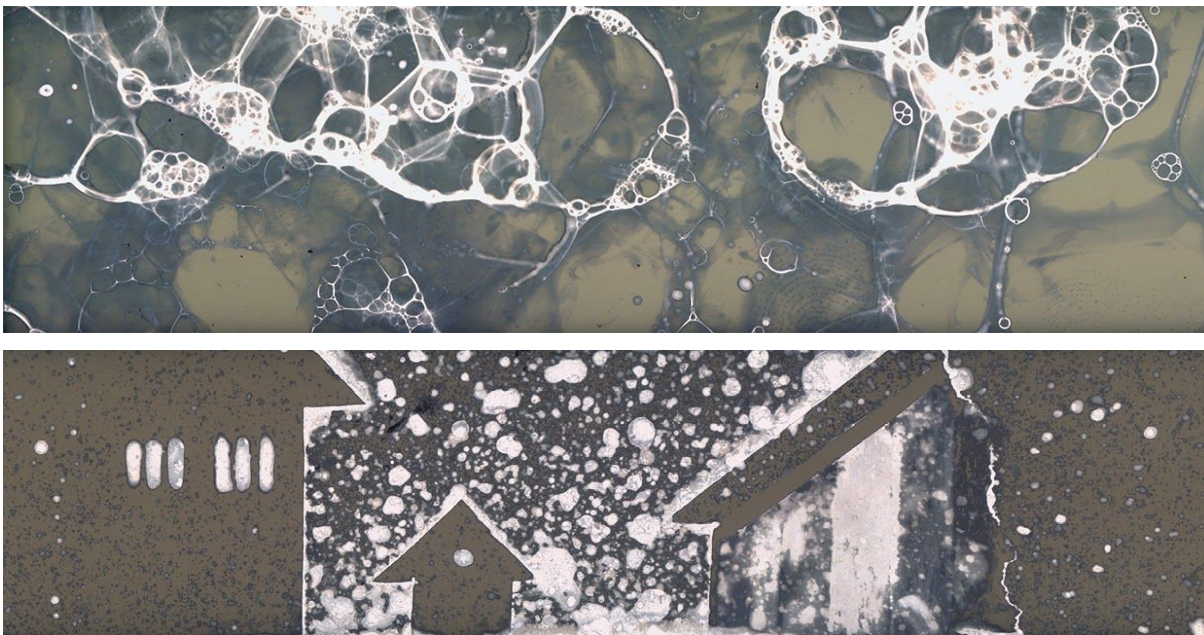


Foto: R.Bazlova. Zdroj: archiv autorky.

**2. Mimoходом (2016). Rufina Bazlova. Muzeum Z.I. Azgury v Minsku.**



Zdroj: archiv festivalu Performensk.



**3. Tamura (2018). Tereza Bartůňková, Jan Čtvrtník a kol. Alfred ve dvoře.**



Foto: Andrea Vosičková. Zdroj: <<https://www.alfredvedvore.cz/cs/program/tamura-30/>>

**4. 28 dní (2016). Wariot Ideál. Alfred ve dvoře.**

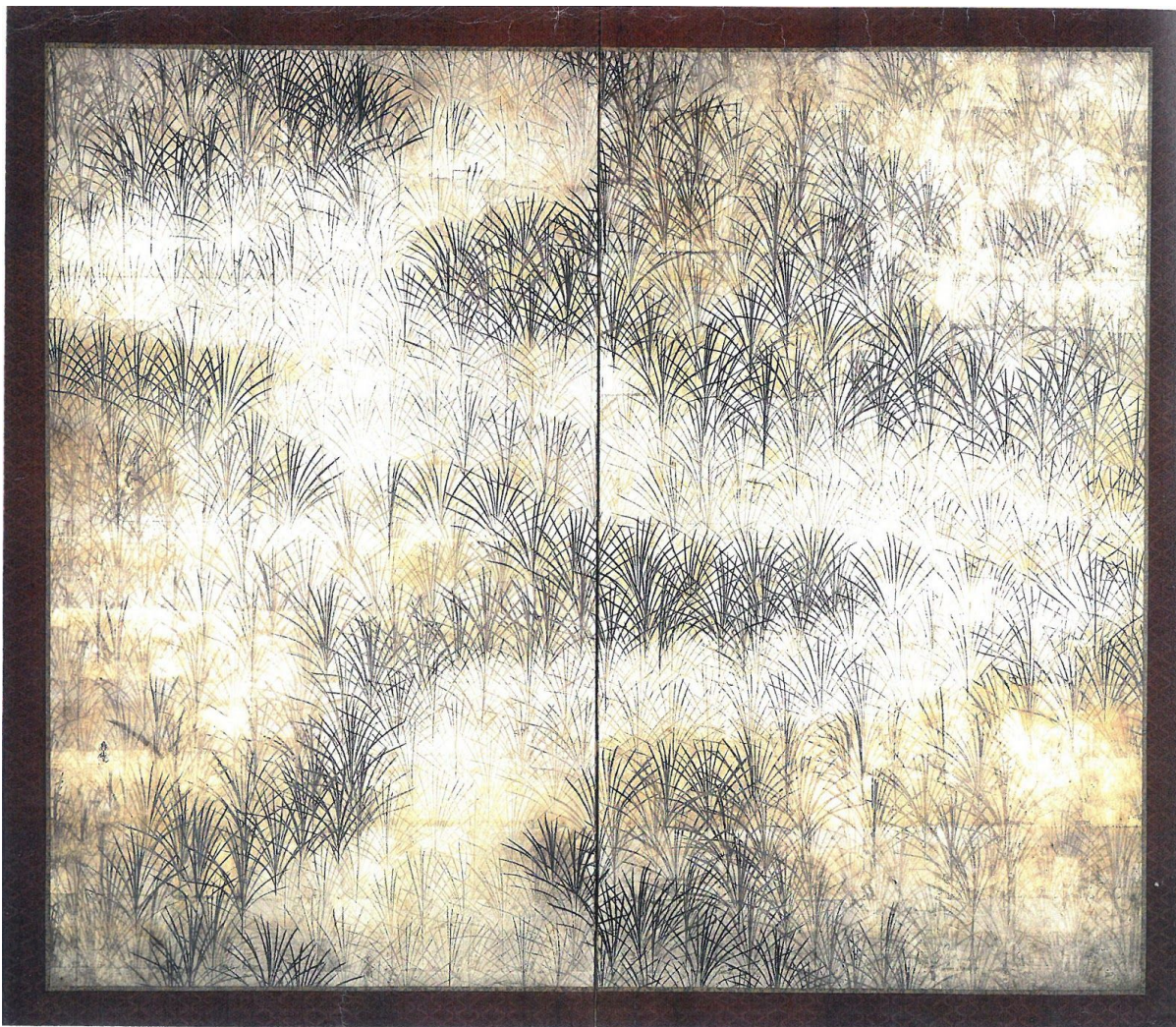


Zdroj: archiv kolektivu Wariot Ideál.

<[https://www.facebook.com/wariot.ideal/media\\_set?set=a.613649405481076.1073741828.100005080651556&type=3](https://www.facebook.com/wariot.ideal/media_set?set=a.613649405481076.1073741828.100005080651556&type=3)>



**5. Susuki (19.stol.). Suzuki Kiitsu.**



Zdroj: archiv autorky.

**6. Susuki (2017). Rufina Bazlova. DAMU.**



Foto: print screen z videa od Semiona Kulikova. Zdroj: archiv autorky.



**7.** Susuki (2017). Rufina Bazlova.



Zdroj: archiv autorky.

**8.** Susuki (2017). Rufina Bazlova. DAMU.



Foto: Kateřina Hudacinová. Zdroj: archiv autorky.

**8.** J+M (2018). Rufina Bazlova a kol. DAMU.



Foto: print screen z videa od Semiona Kulikova. Zdroj: archiv autorky.

**9.** J+M (2018). Rufina Bazlova a kol. DAMU.



Foto: Oskar Helcel. Zdroj: archiv autorky.



**10.** Míšeňská 3 (2020). Rufina Bazlova a kol.  
Příprava lamp pro pokoj v přízemí.



Foto: R.Bazlova. Zdroj: archiv autorky.

**11.** Míšeňská 3 (2020). Rufina Bazlova a kol. Kafe Míšeňská.



Foto: print screen z videa od Radka Berana. Zdroj: archiv autorky.

**12.** Míšeňská 3 (2020). Rufina Bazlova a kol. Kafe Míšeňská. Myšlenky.



Foto: print screen z videa od Radka Berana. Zdroj: archiv autorky.

**13.** Míšeňská 3 (2020). Rufina Bazlova a kol. Kafe Míšeňská. Prolínání obrazů / "ekranů".



Foto: print screen z videa od Radka Berana. Zdroj: archiv autorky.



**14.** Nemluv pokud tvá slova nejsou lepší než ticho (2019). DAMU.  
R.Bazlova, Š.Dohnálek, O.Menoušek, J.Vaverka



Foto: Kajetán Tvrdík. Zdroj: archiv autorky.

**15.** Oči v sloup (2019). Jiří Adámek. Studio Hrdinů.



Foto: print screen ze záznamu inscenace. Zdroj: archiv Zuzany Sceránkové.

**16.** Slepé světlo (2007). Antony Gormley.  
Výstava Reflection. Pinchuk Art Centre. Kyjev, Ukrajina.



Foto: Sergej Iljin, Sergej Tushinskij. PinchukArtCentre © 2008.  
Zdroj: <[http://pinchukartcentre.org/ru/photo\\_and\\_video/photo/7451](http://pinchukartcentre.org/ru/photo_and_video/photo/7451)>

**17.** Shadow Meadow (2017). SixHouses. Alfred ve dvoře.



Foto: Andrea Vošičková. Zdroj: <<https://vis.idu.cz/ProductionDetail.aspx?id=48437&lang=cz>>

**18.** Píseň života (1985). Josef Krofta. Divadlo Drak. Záznam - ČT, Praha.



Foto: print screen ze záznamu inscenace. Zdroj: archiv K. Leškové Dolenské.

**19.** Žlutá tma (2018). Petr Nikl. Divadlo Archa.

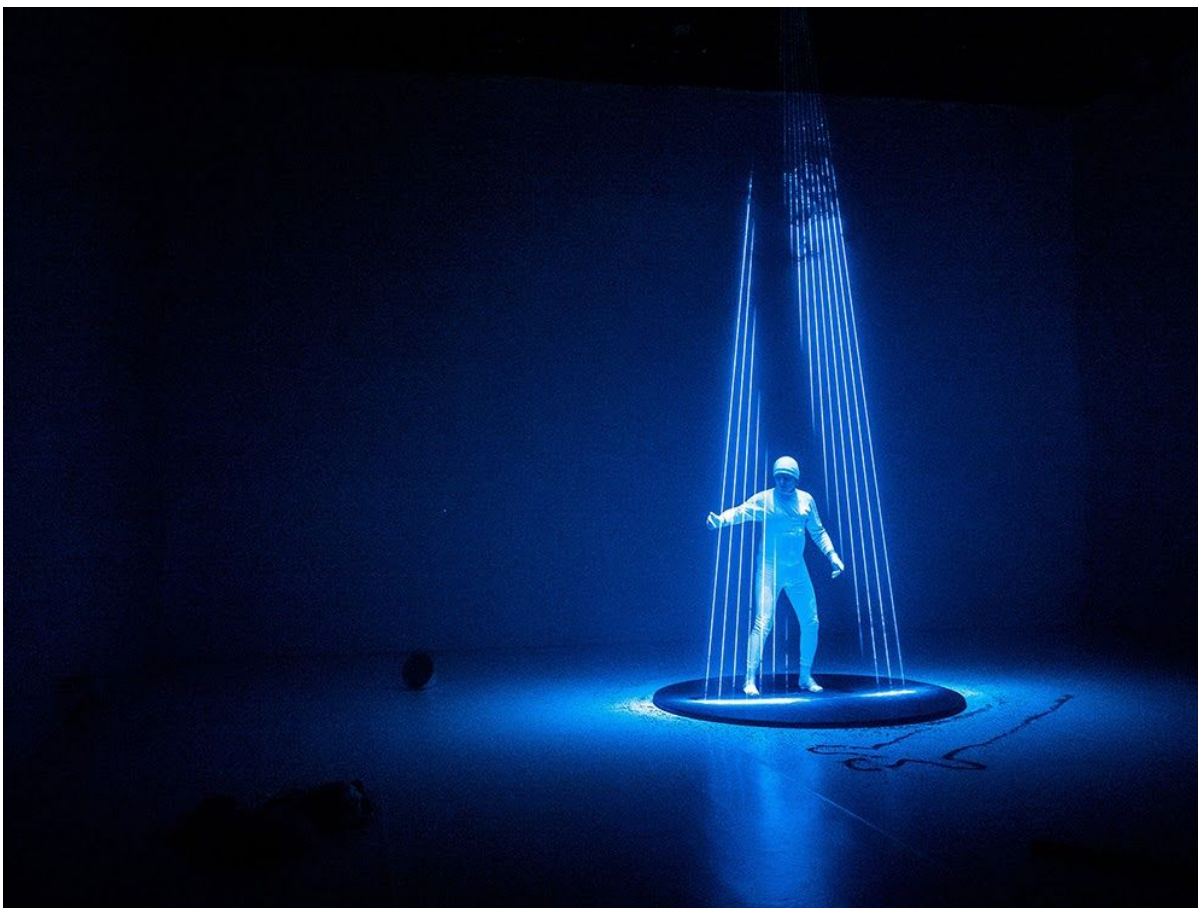


Foto: Petr Bedrna. Zdroj: <<https://www.petrbedrna.cz/petr-nikl/index.html>>



**20.** Phenakistiscope (vynalezen roku 1835). Joseph Plateau.



Zdroj: <<https://www.amazingbelgium.be/2015/10/joseph-plateau-inventor-of-moving.html>>

**21.** All Things Fall (2014). Mat Collishaw.  
Výstava Standing water (2018). Rudolfinum. Praha.



Foto: Todd-White Art. Zdroj: <<https://matcollishaw.com/works/all-things-fall/>>

**22.** Prefaby (2019). Plata Company + mir.theatre. NOD.



Foto: print screen ze záznamu online vysílání divadla NOD.

Zdroj: <<https://www.youtube.com/watch?v=iPHAPtIrEw&feature=youtu.be>>

**23.** 15 steps (2009). Věra Ondrašíková a kol. NOD.



Foto: print screen z online traileru. Zdroj: <<https://vimeo.com/49187645>>

**24.** Face to Face (2013). Anthony McCall. Installation view, LAC, Lugano, 2015.

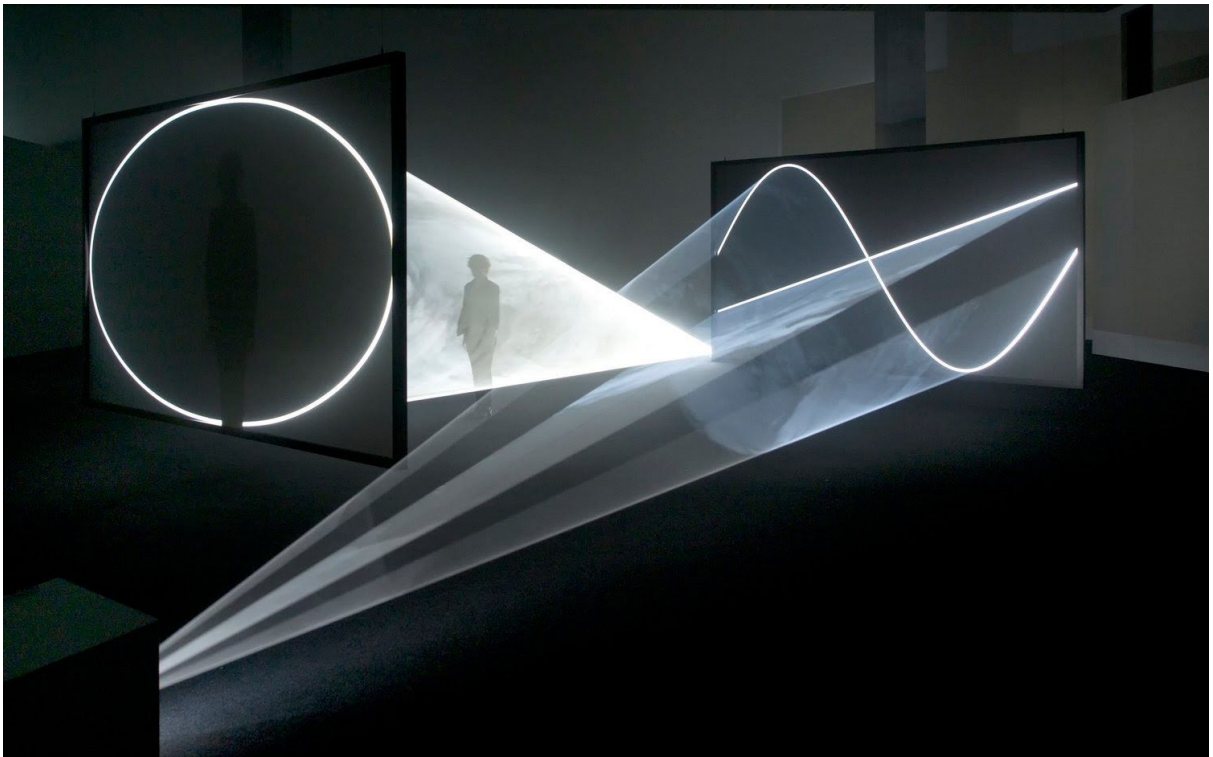


Foto: Stefania Beretta. Zdroj: <<http://www.anthonymccall.com/solid-light-works>>

**25.** Guide (2015). Věra Ondrašíková a kol. Divadlo Ponec.

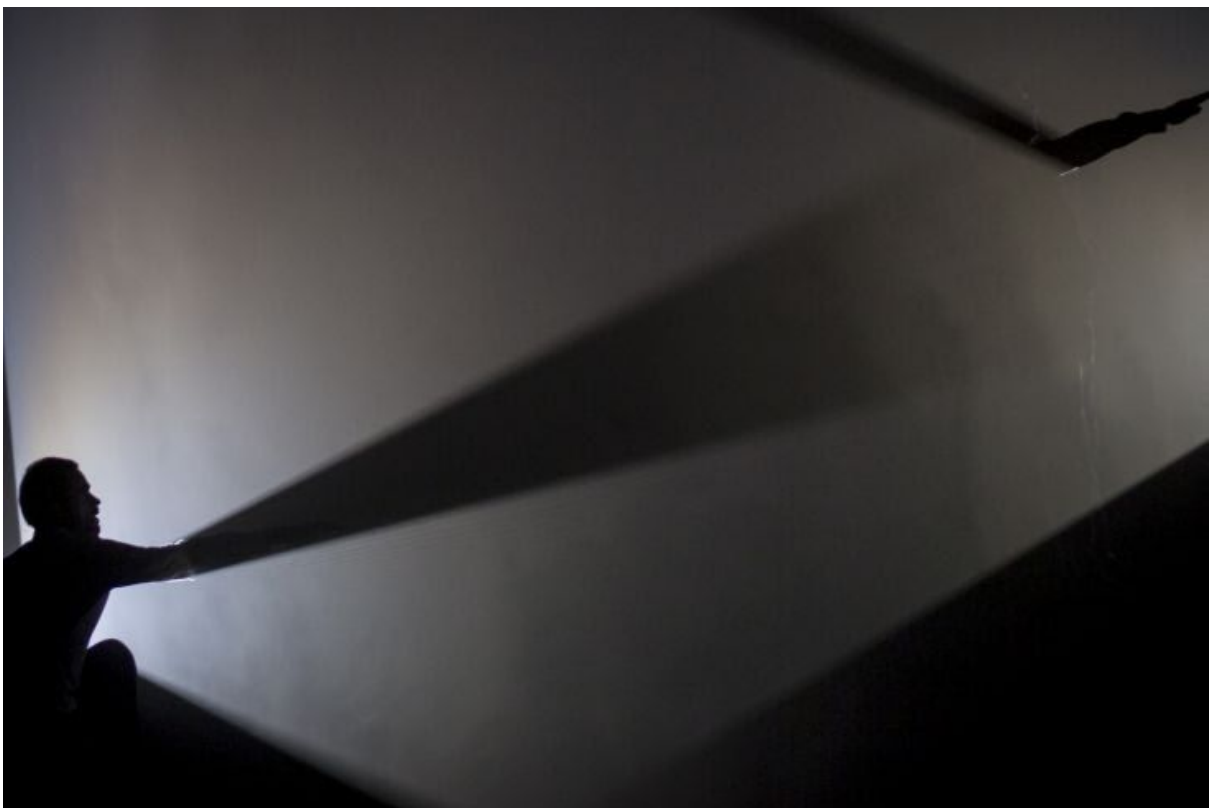


Foto: Vojtěch Brtnický. Zdroj: <<https://divadloponec.cz/cs/guide#main>>