

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Obor herectví

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**Jste našimi protihráči: divadlo jako hra s divákem**

**Radka Caldová**

Vedoucí práce: MgA. Petra Tejnorová, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. MgA. Marta Ljubková

Datum obhajoby: červen 2019

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

DRAMATIC ARTS

Acting

**BACHELOR THESIS**

**You are our fellow actors: theatre as a game with audience**

**Radka Caldová**

Supervisor of thesis: MgA. Petra Tejnorová, Ph.D.

Opponent: Mgr. MgA. Marta Ljubková

Date of defense: červen 2019

Degree granted: BcA. (Bachelor of Arts)

Prague, 2019

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

**Jste našimi protihráči: Divadlo jako hra s divákem**

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

### **Upozornění**

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



## **Abstrakt**

Touto bakalářskou prací se snažím reflektovat tři konkrétní klauzurní inscenace, na jejichž vzniku, jsem se v průběhu tří let studia na DAMU spolupodílela. Popisuji zde sběr materiálů a průběh tvorby. Následně pak, jak se tyto konkrétní klauzurní inscenace zaměřují na různé způsoby zapojení diváka, na práci s ním a na jeho provokaci. V druhé části pak porovnávám autorskou a hereckou zkušenost se zkušeností diváckou na konkrétních inscenacích, které jsem během studia měla možnost zhlédnout a následně se pokusím tyto zkušenosti zařadit do skupin. V závěru se snažím o shrnutí myšlenek a témat, která se objevila nejen během práce ale v průběhu celého studia.

## **Abstract**

This bachelor work reflects three specific school performances in which I have been involved during the three years of my studies at DAMU. First of all, I am trying to describe the gathering of materials and the process of creation. Consequently then, I focus on the way how these three performances are targeting different ways of involving the spectator, how to work with the spectator and how to provoke him. In the second part of this work I compare the author's and the actor's experience with the audience's experience in the concrete performances which I have had the opportunity to watch during my studies and I am trying to reflect these experiences. At the end I am trying to summarize the ideas and topics that appeared not only during the writing of this work but throughout my whole studies.

# Obsah

1. ÚVOD.....	8
1.1 Výběr inscenací.....	8
2. JOURNEY + PŘES LES.....	10
2.1 Inspirace.....	10
2.2 Neřeš a jednej.....	11
2.3 Překvapující dětská představivost.....	14
2.4 Shrnutí.....	16
3. BREIVIK.....	19
3.1 Na začátku událost.....	19
3.2 Zážitková agentura.....	23
3.3 Vždy připraven?.....	24
3.4 Shrnutí.....	27
4. ZAPOJENÍ DIVÁKA.....	29
4.1 Divák jako spoluhráč.....	29
4.2 Divák jako aktivní pozorovatel.....	30
4.3 Shrnutí.....	31
5. ZÁVĚR.....	32
6. PŘÍLOHY.....	34
7. ZDROJE.....	38
7.1 Knižní zdroje:.....	38
7.2 Internetové zdroje.....	38

## 1. Úvod

Jako název své bakalářské práce jsem si půjčila jednu repliku z divadelní hry od Petera Handkeho „*Spílání publiku*“. V divadelní hře se herci obrací na diváka a přesvědčují ho o tom, že to, co vidí, není klasické představení. Snaží se ho „vyburcovat“ k nějakému činu, k promluvení, stoupenutí, k odchodu atd. Autor chce, aby divák udělal něco, co by se vymykalo konvencím. Zároveň ale během prvního uvedení v roce 1966 lidé už od desáté minuty začali na herce pokřikovat, bavit se a postupně i chodit na jeviště. Herci nebyli připraveni, nevěděli, co dělat.<sup>1</sup>

V této práci bych ráda znovu prošla třemi lety svého studia a zpětně se podívala na tři inscenace, které pro mě byly důležité ve vývoji jak hereckém, tak autorském. Zaměřím se na konkrétní klauzurní inscenace<sup>2</sup>, které diváka zapojují různými způsoby. Ráda bych popsala průběh jejich zkoušení a následně, jak se nám dařilo skrze tyto klauzury komunikovat s diváky.

Zároveň bych si, během této reflexe ráda odpověděla na otázky: Jak tyto inscenace pracují s divákem? Jakou formou ho zapojují? Pokud se jedná o provokaci diváka, existují hranice? Dokáže provokace být pozitivní, třeba v tom smyslu, že by otevírala témata, nad kterými diváci ani neuvažují? Dá se rozpoznat hranice mezi tím, že s divákem hraji hru nebo že s ním manipulují?

### 1.1 Výběr inscenací

Jak jsem se již zmínila v úvodu, vybrala jsem tři konkrétní klauzurní inscenace. Zvolila jsem je proto, že každá komunikuje s divákem skrze jiný prostředek (zvuk, text, obraz):

*Journey* – Klauzura, ve které herec komunikuje s divákem skrze zvuky, které mu pouští do sluchátek. Divák (v tomto případě možná více hráč) komunikuje s hercem (v tomto případě možná více vodičem) skrze herní tahy. Je to dialog mezi „hráčem“ a „vodičem“, kdy „vodič“ „hráče“ naviguje pomocí zvuků anebo jimi dokresluje tahy.

---

<sup>1</sup> Publikumsbeschimpfung. *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 31. 8. 2013 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=duRdDqWKumI&t=686s>

<sup>2</sup> Inscenace, které byly vytvářeny zejména pro klauzurní uvedení. Něco si vyzkoušet, něco nového poznat. Prvotní záměr nebylo jejich reprízování.



*Přes les* – Autorská klauzura, která komunikuje s divákem skrze abstraktní obrazy. Divák po celou dobu sedí v přítmní hlediště a pozoruje akce tří hereček, má dostatek prostoru a času, aby si mohl poskládat svůj vlastní zážitek skrze svou představivost a asociace.

*Breivik: herecká cvičení a etudy na evropské téma*<sup>3</sup> – Tato klauzura je postavena zejména na textu. Myšlenky a podněty k zamyšlení vyjadřuje 11 herců divákovi skrze vlastní autorský text, který mu sdělují napřímo, bez čtvrté stěny.

---

<sup>3</sup> Dále jen „*Breivik*“

## 2. Journey + Přes les

Kdybychom se na ty tři roky podívali jako na časovou osu, obě tyto klauzury vznikaly přesně uprostřed. Dá se říct, že celý druhý rok, tedy 2017/18. *Journey*, klauzura, kterou jsme vytvořili spolu s Jakubem Vaverkou a Louisem Traore, vznikla z naší vlastní touhy tvořit nad rámec výuky. Nešlo o žádné zadání, o žádný úkol od pedagoga.

A *Přes les*, který jsme nazkoušely s Viktorií Drdovou, Annou Romanovou a později s Antoníí Formanovou, kde první impulz přišel jako zadání od pedagogů.

### 2.1 Inspirace

Inspirací pro vznik *Journey* byly tři zdroje. Dvě knihy:

**Obrázková** – „Řeka“ od Alessandra Sanny.<sup>4</sup> Příběh, kterým nás autor provází, je velmi intuitivní. Struktura má formu komiksových obrázků, jdou chronologicky za sebou. Kniha nám nechává volný prostor pro asociace a individuální domýšlení si příběhu.

**Příběhová** – „Syn stromu a jiné pohádky“, konkrétně jeden příběh s názvem *Efraimova putování*. V něm hrdina dostane úkol, v němž se vydává na jih a dívá se na svět dětskýma očima, užívá si každého dne, dokud nenajde svůj kámen, kolem kterého má pak vytvořit kruh z menších kamenů. Dále hledá „svůj“ strom, květinu a místo odkud vychází slunce. Inspirovalo nás to, že ačkoliv má Efraim nějaký cíl, je mnohem důležitější ta cesta, kterou si prochází.<sup>5</sup>

**Posledním zdrojem** byla „Playstationová“ hra s názvem „Journey“. Ta hráči nevysvětluje žádná pravidla. Vypustí ho rovnou uprostřed pouště a hráč si na ně časem přichází sám. Podstatou hry není plnění úkolů, ale jde o to jít po cestě. A cesta je cíl.<sup>6</sup>

Během hraní „playstationové“ hry „Journey“ potkáváte avatara<sup>7</sup>, který vypadá úplně stejně, jako ten váš. Jste k nerozeznání, jediné, co vás odlišuje od sebe navzájem je

---

<sup>4</sup> Viz obrázek 1

<sup>5</sup> SIDONOVÁ, K. *Syn stromu a jiné pohádky*. Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0934-3.

<sup>6</sup> *Journey*. *Hrej.cz* [online]. 2019 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <http://www.hrej.cz/recenze/journey-5209/>

<sup>7</sup> „Avatar v počítačové hře bývá postava, kterou ovládá hráč a skrze něj jedná ve virtuálním světě.“ (Wikipedie: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>)

komunikační znamení, bublina<sup>8</sup>, která obklopí vašeho avatara jako kruh silového pole. Vždy, když se toto znamení objeví, tak se v ní zároveň objeví i váš znak. Znak, ne nepodobný egyptským hieroglyfům. Každý avatar má svůj vlastní. Skrze tyto znaky komunikujete se svými spoluhráči.

Kluzura *Přes les* naopak měla jasně danou předlohu. Tou byla pohádka o Červené Karkulce. A my od začátku věděly, že chceme, aby zpracování této pohádky bylo formou přechodového rituálu.

## **2.2 Neřeš a jednej**

Začátek byl v obou případech velmi podobný. Hodně jsme debatovali, bavili se a diskutovali nad tím, co a jak, ale samozřejmě jsme touto cestou na moc věcí nepřišli. Samotný začátek přišel, až když se do obou projektů přinesl materiál, se kterým bylo možné pracovat.

### **2.2.1 Journey**

Na jedné zkoušce přišel zlomový okamžik, scénograf Louis přinesl 60 obdélníkových destiček, začali jsme zkoušet, hledat, improvizovat. Měli jsme si s čím hrát.

V „playstationové“ hře „Journey“, bylo jedním z nejdůležitějších prvků sdílení cesty právě s tím druhým hráčem, o kterém člověk nic nevěděl. Ale jak vytvoříte podmínky pro to, aby hráči mohli sdílet cestu s někým, koho neznáte?

Rozkládali jsme si destičky po stole, na jednu z nich jsme položili baterii a na jinou jsme položili zásobník, do kterého ta baterie pasovala. Viděli jsme v tom dobrý potenciál pro hru. Vybrali jsme pár bodů, které jsme znali z jiných her a pozvali diváky:

- *Nesmíš mluvit.*
- *Vytvoř cestu.*
- *Máš časové omezení.*
- *Máš jen jeden tah.*

---

<sup>8</sup> Viz obrázek 2

Po první hře se zkušebními diváky, s prvními hráči, jsme zjistili, že pravidla pouze navádí hráče po levelech, která jsou moc jednoduchá. Najednou byly destičky pouze podložkou pro baterii a zásobník. Rozhodli jsme se ponechat pouze destičky jako materiál, se kterým hráči mohou pracovat.

Díky dalším testovacím hráčům nám došlo, že pokud z pravidel naopak vytvoříme jasné rozkazy, které se už týkají pouze destiček, jako postavte věž, necháváme jim sice svobodu v tom, jakou věž postaví a jak, ale nenecháváme jim prostor pro to, najít si mnohem zajímavější úkol, který mohou dělat spolu. Stále mají jasně daný cíl. Pro nás byl ovšem zajímavější průběh.

Bylo to jako kořenit si jídlo, přesný poměr svobody a svazování. Nakonec jsme nadefinovali taková pravidla, která diváky přimějí nebát se zadání na papírku a rozehrát se někdy volněji, někdy přesněji dle pravidel. Ta jsme nakonec definovali takto:

- *Nemluv.*
- *Ihned si nasad' sluchátka.*
- *Máš časový limit (10 minut).*
- *Na konci tvého tahu se musí destička, kterou jsi pohnul, dotýkat jiné destičky.*
- *Hraj si.*

Díky těmto několika usměrňujícím pravidlům, která hráče omezují skrze slova, stanoví mu přesné trvání hry a chtějí po hráči, aby se poslední destička, kterou pohnul, dotýkala jiné destičky, hráč ví, od čeho se na začátku odrazit. Ví, jak začít hru, ať už její průběh bude jakýkoli.

Během testování s diváky jsem si povšimla, že mají strach z toho, že dělají něco „špatně“, což je pro ně velký limit. Připomnělo mi to hodiny herectví, hodiny v rámci blokové výuky například s Tomášem Měcháčkem nebo Jiřím Havelkou, kdy vás limituje strach vystavit se pokusu improvizovat či plnit zadání. A to jen proto, že řešíte strach – strach ze selhání, strach z toho, že podle vás existuje správně a špatně.

Se strachem v rámci našich herních pravidel jsme nakonec nepracovali, nechali jsme je tak, jak jsou a pokoušeli jsme se strach „odbourávat“ během hry skrze zvuk, který hráče motivoval k akci nebo je uklidňoval.

Zpětně mi opět dochází, že to, co jsme v *Journey* hledali, byl dialog. Dialog mezi hráči, dialog mezi námi a hráči. Hledání cíle během cesty, který je opřený o společný zážitek. Je to vždy pokus o dialog. Tak například, když jsme zadali hráčům odlišná pravidla, to, co se rozehrало mezi nimi, byl absolutní chaos. Díky tomu jsme se poučili, že rozdílná pravidla navádí hráče spíše do zmatku, staví je do role protihráčů, kde ale k žádnému dialogu nedochází.

### 2.2.2 Přes les

Stejně jako v *Journey* se zkoušení pořádně „rozhýbalo“ až ve chvíli, kdy jsme si řekly, že na další zkoušku doneseme různé materiály, které se nám jakkoliv pojí s příběhem Karkulky. Například mouku, těstoviny, klubka vlny, kameny, přírodní materiály a s těmi že si začneme hrát. Formou zpracování, rituálem jsme si byly jisté: rozprostřely jsme materiály intuitivně do kruhu, ze kterého jsme je braly a zase vracely na místo.

Byla to pro všechny první větší zkušenost s autorskou tvorbou celé inscenace, bez jakéhokoliv vnějšího oka. Musely jsme si poradit samy, a tak hned na začátku jsme si pro sebe určily pravidlo, že vždy musí být jedna z nás „venku“ z kruhu a sledovat další dvě, které improvizují.

Stejně, jako jsme v *Journey* formovali pravidla pro hráče, jsme si je v klauzuře *Přes les* formovaly pro sebe, abychom mohly improvizovat. Z improvizací se stávaly pevně dané hry, které jsme hrály podle daných pravidel. Díky tomu se nám formoval tvar, který jsme následně zafixovaly.

Vyšla z toho fyzicko-výtvarná klauzura, kterou jsme premiérovaly na klauzurním festivale Proces013. S příchodem diváků se hra vytratila. Začala jsem hrát, vytvářet postavu, nehrála jsem si. Měla jsem pocit, že bytí v prostoru a hraní si nestačí, že musím něco vytvořit. Byl to strach z neúspěchu? Z toho, že to nebude stačit? Z toho, že to lidi bude nudit, že je to nebude bavit? Během zkoušení šlo čistě o fyzicko, o tělo, nebyla tam postava ani stylizace, ale jakmile přišli první diváci, lekla jsem se a začala hrát, na začátku jsem si představila, jak budu jako drsná Karkulka, kterou semele cesta lesem. Přestala jsem řešit jednotlivé úkoly. Nesoustředila jsem se na danou situaci, na danou hru, ale řešila celek, byla jsem mimo.

Pozvaly jsme na zkoušku Jara Viňarského, tanečníka, který se věnuje fyzickému divadlu. Jaro mi poradil, ať jen řeším překážky, které jsou mi nastavovány. Ať pouze řeším aktuální problémy a tím se dostanu do přítomného okamžiku. Budu jednat.

Zpětně mi dochází, že v obou klauzurách se stal strach překážkou. Hráč, který dostane strach z toho, že dělá něco špatně pak raději nedělá nic nebo čeká na to, až první krok udělá hráč naproti němu. Anebo herečka, která dostane strach z diváků a přestane věřit formě, kterou nazkoušela. Najednou je pro ni hraní si málo a chce zaujmout. Je to strach z toho, že jí bude někdo soudit, někdo hodnotit.

## **2.3 Překvapující dětská představitost**

### **2.3.1 Journey**

V konečné verzi jsme k práci s pravidly a vizuálními destičkami přidali ještě zvuk. Díky „workshopu“, který jsme absolvovali s Honzou Čtvrtníkem, se ukázalo, že prostorový zvuk, který nás jako první k vytvoření atmosféry hry napadl, je velmi náročnou věcí. Zároveň nám přišla zajímavější komunikace skrze zvuk než například skrze text. A proto, byť jsme věděli, že prostorový zvuk nepoužijeme, hledali jsme jinou formu, jak s ním pracovat. A tak jsme, místo skvělého prostorového zvuku, šli cestou jednoduchých, prefabrikovaných zvuků. Začali jsem hledat v databázi zvuků ty zvuky, jenž nám při konkrétních úkonech, úkolech, připadaly nosné, zajímavé, neobvyklé. A některé zase jasně vystihující atmosféru či nabádající k určité činnosti. Při premiéře na festivalu Proces jsme používali i instrumentální hudbu, která se ale neosvědčila, a proto jsme ji na další reprízy z našeho playlistu vyhodili.

Takže finální podoba, divadelní hry *Journey* by se dala popsat takto:

Diváci přijdou do místnosti, kde na ně čekají dva herci, kteří nemluví, pouze je doprovodí ke stolečku, na kterém je rozloženo 10 x 6 bílých destiček a dvojce sluchátka. U každých sluchátek je jedna židle, každý herec se ujme jednoho hráče a toho usadí na jednu z židlí. Když se hráč pohodlně usadí, dostane od „svého“ herce pravidla. V tu chvíli si herec sedá na vlastní židli ke stolu, na kterém má počítač a v něm soubor zvuků, které je připraven použít. Většinou diváci chvíli jen sedí a nevědí, co se bude dít. Na tyto rozpaky, či vyčkávání reaguji tak, že se pokusím „svého“ hráče, na kterého jsem skrze sluchátka napojená, zvukem rozehrát. Skrze zvuk jej motivuji, aby udělal „první krok“. Po mnoha testech jsem zjistila, že v těchto chvílích většinou funguje zvuk bagru, který zpracovává svah. Hráči se většinou z 80 % „chytí“ a začnou hrát, začnou

jednat. Zvuk startu vrtulníku byl další variantou pro začátek. Jednou se dokonce stalo, že hráčka dala destičky do tvaru kříže, pro ni to mohlo znamenat cokoli, ale mě hned napadlo pustit zvuk vrtulníku, a tak hráčka začala kříž animovat a díky tomu, že lítal prostorem, stal se kříž vrtulníkem. Komunikujeme, navigujeme, motivujeme hráče skrze zvuk. Zároveň jsme nepoužívali zvuk pouze jako navigaci, ale i jako zkonkrétnění různých prostředí nebo situací. Když se například hráči trochu rozehráli a začali z destiček stavět třeba různá „tee-pee“ a cesty, ihned mi to asociovalo přírodu a já „svému“ hráči pustila šum větru, zvuky potůčku a hmyzu.

Jednou se mi stalo, že hráčka začala se stavěním destiček nejen po svém stole, ale dokonce i po mém stole a po mém notebooku. V tu chvíli jsem si řekla, proč nezkusit akční zvuk, a tak jsem hráčce pustila zvuk střelby. Hráčka začala reagovat ihned, podlela pod stolem a po své protihráčce začala házet destičky. Ta se nenechala vyburcovat a jenom seděla. Řekla jsem si, jestli se jde vrátit z této totální anarchie zpět a zkusit hráčku navést, aby si zase sedla ke stolu. Zkusila jsme jí pustit zvuk plápolajícího ohně a přírody. Ale bylo to k ničemu, moje hráčka házela destičky dál, jako by si odletěla někam do dětské fantazie a už se nedokázala vrátit zpět na svou židli.

To, že hráči z původních pravidel uhnou a začnou si hrát svou hru, vůbec není chyba. Naopak. Díky tomu si můžeme definovat dvojí typ hráčů, ti, kteří dodržovali jedno pravidlo z úvodu a to konkrétně:

*„Na konci tvého tahu se musí destička, kterou jsi pohnul, dotýkat jiné destičky.“*

A ostatní, kteří to od začátku nebo časem začali porušovat.

Nejprve jsem si myslela, že to znamená, že jim naše pravidla nevyhovovala nebo pro ně byla nezajímavá, a tak si našli vlastní. A je to naprosto v pořádku. Ale pak mi došlo, že důvodem také může být, že po několika tazích naše zvukové doprovody a navigace vedou hráče k tomu, aby jednal asociativně a rozehrají ho do nových rovin hry, kdy se úvodní pravidla zapomenou, neboť byla myšlena jen jako úvod, něco jako když pro oheň potřebujete škrtnout zápalkou.

### **2.3.2. Přes les**

Téměř každá z výsledných scén s sebou nese pravidla hry, díky kterým se lépe dostávám do situace. To znamená, že dokáží lépe jednat. Nehrají žádnou postavu,

nijak se nestylizují, naopak jsem tam sama za sebe. Řeším konkrétní situace, konkrétní problémy. A pravidla jednotlivých her mi umožňují být v přítomném okamžiku, takzvaně „tady a teď“. Nic nevytvářím, nevymýšlím jednání, jednám.

Díky tomu, že jsme si časem pojmenovaly momenty, ve kterých jsme si nebyly jisté, byla inscenace připravena. Několikrát jsme ji odehrály před dospělým publikem a vše fungovalo.

Jednou se ovšem nedopatřením stalo, že publikem byly předškolní děti. Opět přišel strach. *Budou se nudit. Nebude je to bavit. Budou se bát. Bude to pro ně úmorné.* Přemýšlely jsme o tom, zda to nezměníme, zda nějaké scény nepřeskočíme. Neměly bychom to zrušit?

Naštěstí poučeny z premiérového strachu jsme se rozhodly, že vše necháme, tak, jak je. Řekly jsme si, že to nejhorší, co by se nám mohlo stát, bude, že to děti unudí. Opak byl pravdou. Děti šly s příběhem a putováním Karkulky až do úplného konce. Komentovaly nebezpečné scény s trním a ohněm, zároveň se bavily, když mě další dvě herečky polily kyblíkem vody.

Zjistily jsme, že díky tomu, jak pohádku mají v čerstvé paměti a jak dětská fantazie pracuje na mnohem vyšší obrátce než ta naše, se děti nenudily ani chvíli. Naopak, po skončení reprízy se jim nechtělo odejít. A tak jsme si s nimi ještě o pohádce povídaly, kreslily si do mouky a zkoušely sypat zbytky praskacího prášku do vody. Nakonec si každý odnesl nějaký kousek z naší scénografie.

## **2.4 Shrnutí**

V *Journey* je každá hra jiná, nová, neopakovatelná. Po zažehnutí začátečního ohně doslova nepředvídatelná.

Na začátku jsem si položila otázku, zda je možné hráče donutit, aby dělal, co chce. V nějaké míře to jde, dokážu si například představit, že ta hráčka, o které jsem na začátku této kapitoly psala, si pro sebe vytvořila například kříž, třeba to měla být pouze křížovátka, ale to, že mně to asociovalo vrtulník a ten jsem jí pustila, a ona na to zareagovala, znamenalo, že najednou šla se mnou, mojí cestou. I když to na začátku byl její impulz, tak si zvolila jít se mnou. Byla to naprosto její volba, kterou jsem ovlivnila. Nebo dokonce zmanipulovala.



Dala by se chvíle, kdy jsem dívce pustila zvuk střelení z pistole a ona se tak rozehrála, že byla k nezastavení, přirovnat k momentu z premiéry *Spílání publiku* z roku 1966? V obou případech byli diváci pokoušeni k tomu, že mohou dělat cokoli. Avšak rozdíl mezi námi byl, že jsem si nestoupla a neřekla jí, že tohle je špatně, ať si zase sedne. Pouze, v rámci pravidel, jsem zkoušela, na kolik procent vnímá zvuky, které jí pouštím a na kolik procent je ve svém světě odštížená od všech ostatních.

Je to tedy velmi tenká hranice mezi tím, kdy se staneme jejich manipulátory, jejich vodiči nebo pouze průvodci, kteří jim ukazují cestu, kterou se můžou vydat, ale rozhodnutí je na nich. Nikdy nevíme, co udělají. Díky několika desítkám repríz, můžeme předpokládat, že například bagr, jako úvodní zvuk, pomůže diváka rozehrát, ale není to rozhodně nic jistého. Nikdy dopředu nevíme, jaký tah nebo jakou akci s destičkami provedou. Nevedeme je k žádnému cíli, protože cíl není. Existuje pouze hra, a to dobře zahráná. S tím, že pojem „dobře“ je samozřejmě individuální. Je šitý na míru každému zážitku.

My podporujeme hru, která vznikla ze setkání a z asociací nás všech. Pozorujeme jejich tahy a na to reagujeme. Občas se během hry přistihnu, že jsem v roli diváka, který sedí a pozoruje kreativitu a zručnost hráčů. Když vidím nějaký „zádrhel“, když vidím, že hráči nevědí kudy kam, pomůžu jim skrze zvuk, ale často, když se hra „rozjede“, nechávám jim volnou ruku a stanu se divákem. V ten moment jsem já aktivním pozorovatelem, pozorovatelem, který si skrze jejich hru může představovat, asociovat situace, prostředí, a to vše jim formou zvuků pustit zase zpět do sluchátek. Jako by to byl nekonečný kruh výměn rolí. V jednu chvíli ten, kdo dává impulz, a v jednu chvíli ten, kdo impulz přijímá.

V klauzuře *Přes les* jsou „role“ dané zřetelněji. Divák je aktivním pozorovatelem po celou dobu. Sleduje abstraktní obrazy a dosazuje si do nich své příběhy. Je ve stejné pozici jako já v *Journey*, když se jednoduše „jen“ dívám na hru. S tím rozdílem, že on průběh našeho jednání v *Přes lesu* nemůže změnit, kdežto já v *Journey* ano, nebo se o to aspoň mohu pokusit. Mám tu možnost.

Moment, který by se dal připodobnit ke hře *Journey*, je v *Přes lesu* ve chvíli, kdy chodím v mouce a dívky okolo kruhu „dozvučují“ kroky různými materiály. Pravidla hry jsou nastavena tak, že dívky mají rozdělený kruh na dvě poloviny. Každá „zvučí“ jednu

polovinu. Já chodím mezi těmito polovinami a ony musí být ve střehu, aby stihly ozvučit každý krok. Zároveň přesně nevím, v jaké části je který zvuk, takže překvapují i ony mne. Mne samotnou pak zejména baví hrát si s nimi. Ve chvíli, kdy vím, že v jednom místě byla voda a v jiném prasknutí klacíku, schválně pak přebíhám z vody na klacík a zkouším, jestli to bude vždy stejné.

Je to vzájemná hra mezi námi. Já sice určuji, kam šlápnu, ale ony mají v rukách tempo, pokud zrychlí, musím na to reagovat a zrychlit také. Jsou v ten moment okem zvnějšku. Ony nabízí zvuky a já obraz, a díky tomu si divák může dosazovat vlastní představy.

### **3. Breivik**

Kluzura *Breivik* byla premiérována na festivalu naší katedry Proces 015, který se konal na začátku roku 2019. Samotné téma Anders Breivik jsme začali zpracovávat na začátku školního roku 2018, z popudu vedoucí ročníku Petry Tejnorové, která se nabídla, pokud nás téma zaujme, že ho s námi bude, v rámci třítydenního „workshopu“ v prosinci toho roku, zpracovávat. Přicházeli jsme s tématy. Improvizovali jsme. A ze sesbíraného materiálu jsme si měli napsat vlastní autorské monology. A tak Petra přišla s něčím, co jsme do té doby nedělali. Přišla s něčím novým. Tak tedy vznikla kluzura *Breivik*.

#### **3.1 Na začátku událost**

Během jednoho měsíce jsme si museli dohledat všechno o Breivikovi a útoku v Oslu a na Utoye. Materiálu bylo mnoho. Bylo nutné probrat se dokumenty a videi, knihou o Breivikovi, články o útocích, bylo toho dost. Zjistila jsem, že jsem dost pozadu, co se týče informovanosti o této události. Měla jsem co dohánět. Když jsem si myslela, že jsem toho zjistila docela dost, měla jsme načteno a nakoukáno, vydala jsme se po jedné lince. Pokoušela jsem se najít něco, co mě v tomto tématu, činu, na osobnosti Breivika zaujalo a opravdu zajímá. Jakmile jsem něco našla, dostala jsem za úkol svoji problematiku, téma, námět či vlastní osobní angažovanost prezentovat formou přednášky „TEDx“, „stand-up“ či čistě jen zveřejněním monologu s osobním tématem.

Skutečnosti a informace, které jsem při studiu materiálů o Breivikovi zjistila, pro mě byly zajímavé, nové a šokující.

Otázka byla, jak najít něco konkrétního, co ve mně může otevřít osobní zvědavost a opravdovou chuť se tím zabývat? Kterou cestou se vydat, jakou formu tomu dát, aby to při prezentaci zajímalo i diváky, v tomto případě spolužáky? A kudy se vydat, abych nenarazila na linku, kterou jde někdo jiný.

Šlo o něco jiného než v „Journey“, která vznikla z přetlaku. Teď přišlo zadané téma, které jsem do té doby neznala. A možná, že kdyby s ním Petra nepřišla, tak bych ho ani neřešila.

Tak jsem se začala zajímat o konkrétní den 22. 7. 2011 a co se ten den událo na jiných místech. Díky sbírání materiálu jsem narazila na video, konkrétně reportáž regionálních zpráv z Chlebičova, která zpravuje o dětském táboře, který si, i přes

nepřízeň počasí, děti velmi užili.<sup>9</sup> Bizarnost toho, že na jednom táboře, několik set kilometrů vzdáleném, se střílí a děti tam umírají a v České republice se odvysílá tato reportáž, mě zaujala natolik, že jsem se snažila najít podobná videa a zkusila se vydat touto cestou kontrastů a paradoxů. Našla jsem dvě další, která ovšem s časovým odstupem vnímám jako ne tak povedená. Byla to spíš videa pro to, abych měla materiál na krátkou přednášku, o které jsem už tehdy tušila, že ji budu muset předělovat.

Spojila jsem tedy tato videa dohromady, a v rámci „TEDx-ové“ přednášky své téma odprezentovala. Mám dojem, že Petra zvolila tuto formu zejména proto, že přednášky tohoto typu bývají vystavěné jako monolog, snaží se posluchači předat něco, co prezentujícího zajímá. Přednášející hovoří o problematice, která by běžného člověka nemusela v první chvíli zajímat, ale díky dobře vystavěnému textu se divák „chytí“ a „jde“ s ním až do konce. Odhalí mu svůj osobní zápal pro tu věc nebo téma, které je schopen artikulovat dál.

Zpětně si vzpomínám na „workshopy storytellingu“ s Martinem Hakem, při kterém je rovněž potřeba diváka – posluchače provést krajinou svého příběhu.

Nyní před námi stál úkol, provést diváka krajinou našeho osobního tématu či názoru na dané téma. Nebo možná ještě lépe, vyvolat provokaci, zkusit vyvolat provokativní myšlenky k tomuto tématu. Třeba konspirační teorií.

Vzhledem k tomu, že jsem si však nestanovila přesný cíl svého monologu, kam chci na konci dojít, se mi mé téma rozplynulo do neurčita. První pokus byl pro mě dobrým zjištěním, že pokud chci vytvořit konspirační teorii, musím být zcela uvěřitelná a vše musí být od začátku až do konce promyšlené až do posledního detailu. Spousta faktů byla v rozporu a já samotná jsem si v tom byla nejistá. Věděla jsem, že pokud se chci tedy vydat formou konspirační teorie, bude potřeba „zacpat“ spoustu děr, kterými uniká uvěřitelnost celého monologu.

Ponechala jsem, pro mě, to nejzajímavější video a snažila se najít nové teorie. Zapátrat trochu více. Hledala jsem podobné teroristické útoky po Evropě a názory

---

<sup>9</sup> Chlebičov: ukončení tábora. *Youtube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 27. 7. 2011 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=TitL9Jq0RDg>

imigrantů z východu. A tak vznikla druhá verze, zaměřená na řád templářů, a na to, že další útok pravděpodobně proběhne roku 2023 v Helsinkách, protože podle jejich znaku, který jsem vložila do mapy Evropy, se spojuje s Oslem, ČR, Spojeným královstvím a s Finskem. Zároveň jsem našla článek (*samozřejmě ne z úplně důvěryhodného zdroje, ale to mi v tu chvíli přišlo nepodstatné*), ve kterém muslimská imigrantka říká, že „*problémem Finska je moc Finů, ale naštěstí se to díky migraci mění, a to je podle ní, dobře.*“<sup>10</sup>

Ale ani tato teorie nevycházela přesně. Nebyla věrohodná. Výpočty byly nepřesné. Nevěděla jsem si rady, jak postupovat dál.

Začala jsem tedy úplně od znova. Od místa, kdy jsem přemýšlela nad linkou, kterou bych se u klauzurní inscenace o Breivikovi chtěla zabývat.

Nakoukávala jsem další inspirační videa, která nám byla doporučena. „Stand-up“ „*Of course, but maybe*“<sup>11</sup> komika Louise C. K., který se opírá o černý humor a přesahuje hranice korektnosti. Naráží na pokrytectví lidí, často tvrdíme, že jsou věci, na které nemyslíme, že ty špatné myšlenky typu *díky tomu, že někde hodně daleko pracují lidi téměř zadarmo, já si můžu nosit tohle super tričko, který mě stálo jen stovku*, nemáme. Dle mého, je „stand up“ vystavěný tak akorát na hraně. Užívám si chvíle, kdy se zasměju tomu, jak Louis mluví o dětech s alergií na ořechy a o tom, že by možná měly přeci jen umřít, a vzápětí ty chvíle, kdy si uvědomím, že se tomu směji. Je to tenká hranice, po které chodí. A druhé video Sashi Baron Cohena „*Who is america*“ konkrétně video s politikem Jasonem Spencerem,<sup>12</sup> ve kterém Sasha, převlečený za učitele obrany proti muslimům, ukazuje Spencerovi, jak je poznat a jak se proti nim bránit. Snaží se z "napáleného" vyloudit, jak daleko je ochoten zajít. Díky jeho přesvědčivé roli a Spencerově nenávisti vůči muslimům, je politik zesměšňován přímo před kamerami.

---

<sup>10</sup> Muslimka: Problém Finska je moc Finů, ale díky migraci se to mění a to je dobře ... *Eurabia* [online]. Praha, 6.4.2018 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.eurabia.cz/Articles/32165-muslimka-problem-finska-je-moc-finu-ale-diky-migraci-se-to-meni-a-to-je-dobre-.aspx>

<sup>11</sup> Louis C.K. "Of Course, But Maybe" (czech subs). *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 3. 2. 2015 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=I56TzzSOI3U>

<sup>12</sup> Official Clip ft. Jason Spencer | Ep.2 | Who Is America? | SHOWTIME. *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 23. 7. 2018 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4k4pMTsa1Kw>

Nadhled těchto dvou komiků mě inspiroval k tomu začít z prvotního bodu, který bavil mě. Chtěla jsem, podobně jako komici z předchozího odstavce, vést diváka po tenké hranici korektnosti a černého humoru. Zkusit provokovat. Být jako provazochodec, který balancuje nad propastí trapna, do které, pokud znejistí a ztratí balanc, spadne a s ním i jeho výstup.

Zaměřila jsem se tedy na video z dětského tábora, ale tentokrát jsem nezačala pátrat po událostech toho dne, nýbrž jsem zkoušela najít další bizarní videa, která se této události týkala.

Našla jsem několik „youtubových“ videí, ve kterých se objevovaly fotky a jména obětí teroristického útoku na Utoye. Přesněji řečeno šlo o „slideshow“, kterou si lidé dělávají, když přijedou z dovolené a chtějí fotky ukázat přátelům a příbuzným, avšak tady to byly fotky dětí a u nich dosažený věk v den jejich úmrtí.<sup>13</sup>

Přišlo mi až neuvěřitelné, kolik takových videí se na „Youtube“ vyskytuje, a kolik lidí taková videa sleduje. Proto mě další linka zavedla k „Youtuberce“, k dívce, která vytváří smuteční videa, na jejichž sledovanosti vydělává peníze. Chtěla jsem udělat přednášku na téma, jak správně postupovat při tvorbě takovýchto videí. Nakonec mi to ale nepřišlo dostatečně silné, nevěděla jsem, jak propojit již hotová „youtubová“ videa, jestli si vzít nějakou aktuální událost nebo událost, která se teprve stane (*např. „Dívka na pražské vysoké škole v amoku vyvraždila celou třídu“*), celkově mě výběr této cesty spíše mátl, než že by mi bylo jasné, co si počít. Snažila jsem se nakoukat videa některých dívek, které se videi na „Youtube“ živí, ale stále jsem cítila, že to není ten „správný“ monolog.

A proto jsem se rozhodla pro automatické psaní<sup>14</sup>. Ani si nejsem přesně jistá, kdy jsem se tuto metodu naučila používat. Jen jsem doufala, že by mi to mohlo pomoci se trochu

---

<sup>13</sup> All Utoya Victims (REST IN PEACE!). *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 29. 8. 2011 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xVdSUoWkSX8&t=115s>

<sup>14</sup> „Automatické psaní je technika založená na volném psaní asociativně vybavovaných slov. Toto psaní by nemělo být řízeno vědomím, nemělo by být tedy ovládáno autocenzurou, nemá být korigováno při psaní např. po stránce pravopisné apod. (...) Techniku lze také použít pro odstranění momentální blokady z níž se autor automatickým psaním vypíše. (tím že píše o svých pocitech při blokádě, že popisuje momentální stav – tématem je tedy právě ona blokáda).“ (Zbyněk Fišer, *Tvůrčí psaní*, str.56)

odblokovat. Začala jsem jednoduše psát slova a věty, které mě napadaly a zkoušela objevit něco, čeho bych se mohla „chytit“.

Popsala jsem asi stránku sešitu:

*„Breivik je pán, který je zlý má velký nohy a velký zuby. Bububu. Je to norský vlk. Vlk samotář. Vlk, který se naštvál a zaútočil. Vycenil zuby a zakous. Co když ale byl jen hladovej? Co když nechtěl nikomu ublížit, ale neměl na vybranou. Co když ho vyprovokovali, co když chtěl jen sedět doma a hrát wowko? Wowko je hra, kde jsi hráč. Ale ne sám. Ale s náma všema. Já ráda počítačový hry. Já ráda hry. Ráda monopoly, dostihy a sázky, carcassone. Baví mě piškvorky u těch musíš přemýšlet. Ráda přemýšlím, baví mě humor za roh. Ráda se směju. Škoda, že Utoya je kulatá. Jinak bych se zasmála. Hahaha. Chci vědět co píšu. Chci vědět co říkám. Chci. Chci být chytrá? Chci být vtipná? Chci mít „něco“? Nula. Začni od nuly. Každý tu začal. Nula je kulatá jako utoya. A ne jako fóry za roh. Když jsem byla malá potkali jsme s bráchou pána, který*

Tuhle větu jsem už nedokončila, protože v tu chvíli mě napadlo téma, které jsem tušila, že by mohla být správná cesta, zážitková agentura. Díky tomu, že jsem popsala jednu stránku textu, který skončil u vzpomínky, ve které jeden muž vyhrožoval mému bratrovi. Můj mozek si ihned spojil vypjatou situaci a komerci a napadla ho zážitková agentura.

### **3.2 Zážitková agentura**

Co kdyby se prodávaly ty nejhorší zážitky, jako ty nejlepší?

Vzpomněla jsem si na autobus z dokumentu Víta Klusáka *Svět podle Daliborka*.<sup>15</sup> Na tomto autobuse je vylepena židovská hvězda, věta, kterou nacisté používali „*Arbeit macht frei*“, plačící lidé a slogany: „**POJEĎTE DO OSVĚTIMI**“, „**VÝLET ZA EMOCEMI**“. Díky této inspiraci jsem šla po událostech, ze kterých bude mrazit. A monolog přepsala

---

<sup>15</sup> Dvoupatrovým autobusem Svatopluk Strava vozí běžné turisty, děti na školní výlety nebo lidi z dovolených ze zahraničí. In: *IDnes* [online]. Praha: MAFRA, 1998, 19. srpna 2016 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/foto/KRU653c97\\_bus3.jpg](https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/foto/KRU653c97_bus3.jpg)

na to, že je naprostá „bomba“ být u vystřílení francouzské redakce *Charlie Hebdo*, pracovat v plynových komorách, anebo být u výbuchu Černobyli. Inspirací mi byl nejen autobus, ale například zážitek, který agentury běžně nabízejí. Necháte se zavřít do výslechové komory a „teroristé“ se z vás snaží dostat informace, které vám byly na začátku kurzu řečeny.<sup>16</sup> Celý tento výstup mělo ještě doplňovat losování lístečků. Při vstupu do ateliéru by si každý divák vylosoval lísteček, na kterém by bylo jméno dítěte, které na Utoye bylo. Při odchodu, by si pak mohl zjistit, díky tabulce, která by byla nalepena na dveřích, zda „jeho dítě“ na ostrově přežilo anebo ne. Nápad, který vznikl z inspirace výstavy Titaniku. Pamatuji si, že když jsem asi ve svých 11 letech navštívila tuto výstavu, jediné, na co jsem se těšila, bylo zjištění, „jak to se mnou dopadlo“. Bohužel vzhledem k celkové struktuře inscenace se sice tento prvek nevyužil, ale můj monolog se zážitkovou agenturou ano.

### 3.3 Vždy připraven?

V klauzurní inscenaci *Breivik: herecká cvičení a etudy na evropské téma* se snažíme diváky provokovat radikálními myšlenkami, úvahami, vykloubenou reklamou či příběhem z dětství. Bouráme čtvrtou stěnu. Koukáme se divákům přímo do očí na velmi krátkou vzdálenost. Naše slova jsou jako rány z pistole, přičemž každý monolog má zaměřeného jiného diváka. Záměrně necháváme v hledišti rozsvíceno. Občas jsme s divákem i v přímém dialogu. Sice ho oslovujeme, ale nechceme, aby nám odpovídal.

Ve chvíli, kdy diváci přicházejí do ateliéru, vítají je s úsměvem dva „uvaděči“. Já a Jakub, se kterým podobné vítání známe z *Journey*. Diváky pouštíme postupně dovnitř a zdravíme je stylem „Brei den“ nebo „vaše Brei-le vám moc sluší“.

Jde o jemné popichování diváků, první „peprné“ rýpnutí, jako příprava na tvar, který je v příštích minutách čeká. Tvar, který vyplní dalších 77 minut jejich poklidného života. Od začátku s nimi hrajeme hru. Naznačujeme. Otevíráme témata. Pošťuchujeme.

Divák v hledišti, je neustále oslovován, mluví se po celou dobu k němu. Což ho staví do mnohdy nepříjemné pozice, ale tím, že nežádáme jeho odpovědi, nebo interakci,

---

<sup>16</sup> DVOUDENNÍ KURZ REAKCE NA ZAJETÍ A VÝSLECH. *ADROP* [online]. Liberec, 2013 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.adrop.cz/zajeti-a-vyslech>



dělá to z něj, ač je v „sále“ po celou dobu rozsvíceno, pozorovatele. Aktivního pozorovatele, protože do něj zaséváme myšlenky, pocity, pochybnosti, obavy a možná i frustrace Anderse Breivika. Ty, které v nás toto téma otevřelo. Divák tak společně s námi jde takovouto mapou podnětů a vydává se do krajiny vlastních postřehů a poznatků, ačkoliv se s námi po jevišti nepohybuje. Neočekává se žádná jeho slovní reakce.

*„The question is, how rich can this experience of participation become? (...) you have to make room for the audience – not only for their bodies, but also room for their imaginations.“<sup>17</sup> (Anne Bogart – Participation s. 76)*

---

*„Otázkou je, jak obohacujícím se tento zážitek / tato zkušenost může stát? (...) musíte vytvořit prostor pro diváky – tedy nejen pro jejich těla, ale i pro jejich představy.“<sup>18</sup>*

Cituji zde Anne Bogart proto, že mi tato citace přijde velmi trefná. Je potřeba, aby divák v Breivikovi nebo třeba v Přes lesu, (diváci v těchto dvou klauzurách mají velmi podobnou „rolí“), dostal prostor na to přemýšlet o obrazech, které vidí nebo textech, které slyší. Uvědomuji si také to, že pokud má být divák aktivním pozorovatelem, musí chtít stát se účastníkem. Jedině tak bude jeho zážitek intenzivní. Jak moc tento zážitek diváka obohatí je jen na něm. My mu nabídneme naše těla, myšlenky, monology, provokace, před nohy mu hodíme materiál, dřevo, hřebíky, kladivo. A na něm pak zůstává možnost postavit si boudu, domeček na stromě nebo budku pro ptáky. Samozřejmě taky ta prkna může nechat před sebou, kopnout si do nich a odejít. Je to jeho volba, jakou cestu si zvolí.

Jak jsem psala na začátku, v *Journey* se role diváka, hráče, herce neustále mění. Jsme v pohybu. Hranice jsou velmi otevřené. Nikdy pořádně netušíme, co se bude dít. V této inscenaci jsme o krok před diváky. Hranice jsou jasné, sedíte tady a my stojíme tady. Jako herci víme, co se bude dít, víme, co po čem následuje. Jsme v předstihu před diváky. Zároveň ale je nutné, abychom se neustále dívali za sebe, a kontrolovali, jestli s námi divák jde. Byli v pozoru. Protože co by se stalo, kdyby nás doběhl? Kdyby nás překvapil, kdyby provokaci vzal jako výzvu a stejně jako ta dívka, co začala na

---

<sup>17</sup> A BOGART, Anne. *And then, you act: making art in an unpredictable world*. New York; UK: Routledge, 2007. ISBN 04-154-1142-4.

<sup>18</sup> Přeložil Vladimír Calda

zvuk střelby házet destičky, by divák Breivika nějak začal reagovat na naše monology? Jsme v takový moment připraveni jednat?

Jeden z vyhrocených a provokativních momentů v Breivikovi je monolog mého spolužáka Fedira. Fedir má v ruce slzný plyn (jde pouze o petardu, ale to divák neví) a hraje si s ním v uzavřené místnosti. Provokuje diváka myšlenkou, že stejně nikdo nezakročí. Je jeho cíl, aby divák jednal? Chápe divák hru s provokací, nebo se může stát, že někdo vyskočí a vyhodí slzný plyn z okna? Nikdy se to nestalo, ale co kdyby najednou někdo zakročil? Co by Fedir dělal, kdyby se během jeho monologu někdo zvedl a chtěl ho zastavit? Věděl by, jak jednat? Co kdyby divák začal pokřikovat na Jakuba, který nás všechny, včetně diváků, zamkne a klíče si nechá? Co kdyby někdo začal reagovat na můj monolog, ve kterém ho vyzývám, aby si zažil nějaký extrémní zážitek? Co když začne někdo hystericky plakat, když na něj namířím pistolí? Jsme připraveni s ním vést dialog, nebo reagovat na to, když se diváci stanou našimi „protihráči“? Jsme připraveni, na moment, kdy divadlem vyprovokujeme k reálné akci? A máme na to reagovat?

Tyto otázky jsem si během zkoušení nikdy nepoložila. Nenapadly mě. Až teď během reflektování jsem se nad tím pozastavila.

Tyhle otázky s sebou nesou a) Co bych dělala, kdyby... b) Provokujeme, ale jsem připraveni na odpověď?

Napadá mě podobný příklad, kdy jsme se v takové situaci ocitli a byli jsme nuceni ji řešit. Bylo to během reprízy *Spílání publiku*, kterou jsme hráli na jaře roku 2018 ve FAMU klubu. Šlo o třetí reprízu, kterou jsme hráli v novém prostoru. Diváci téměř do poloviny reprízy seděli v klidu na svých židlích, ale v jeden moment se ozvala dáma z první řady s otázkou: „Víte, že my nejsme herci?“ Bylo znát, že je jemně pod vlivem alkoholu, ale i tak nás daná otázka vyvedla z míry na chvíli zavládlo úplné ticho. Nikdo nevěděl, jak jednat. Tuším, že jí nakonec odpověděl jeden z herců svým textem. A jelo se dál.

Absolutně jsme na tuto variantu nepomysleli. Ačkoliv celá hra je o tom, aby se konečně někdo ozval a něco nám řekl nebo něco udělal. Nikoho během zkoušení nenapadlo, co když se to doopravdy stane? Jak budeme jednat? Je nemožné, vymyslet to dopředu a lámat si s tím hlavu v tuto chvíli. Jediné, čím jsem si jistá, „pomůcka“, která bude zaručeně fungovat, je, že herec musí být plně položen v té situaci, musí tam být naprosto přítomen. V tu chvíli, ať udělá cokoli, bude to fungovat.

### 3.4 Shrnutí

Na začátku práce jsem si kladla otázku: *Dokáže provokace být pozitivní, třeba v tom smyslu, že by otevírala témata, nad kterými by diváci ani neuvažovali?*

Podle mě ano. V Breivikovi provokativními myšlenkami a černým humorem otevíráme témata, která nejsou příjemná. Je to podobné jako, když se dívám na „stand-up“ Louise C.K. *„Of course but maybe“*. Ze začátku se směji, pak si uvědomím, že se směji, a pak začnu přemýšlet nad tím, co se mi snaží tímhle výstupem říct.

Jako by celý Breivik byl v něčem *Of course, but maybe*. Bavím se nad tím, jak Jiří vypráví o svých zážitcích z táborů, směji se tomu, jak si hraje s mojí představivostí. Chvíli jsme na obyčejném dětském táboře, kde si děti hází žabky do vody, chvíli na Utoye, kde A. B. střílí po dětech ve vodě, pak si zase s kamarády na táboře hrajeme na schovávanou a vzápětí se schováváme před masovým vrahem na Utoye. A pak nad tím začnu doopravdy přemýšlet, jaké to muselo být? Schovat se tak, aby mě nenašel? Být potichu tak, jako jsem nikdy v životě nebyla?

Anders Breivik použil velmi radikální, nepřijatelnou metodu, jak vyjádřit svůj názor. Jeho touha byla zviditelnit problém, který podle něj bylo potřeba řešit. A ten zviditelnil. Povedlo se mu to, o co se snažil. Svůj čin nepovažuje za chybu a klidně by to prý udělal znovu. Snažil se zamezit příslunu přistěhovalců a potencionálních násilníků. Snažil se chránit stát.<sup>19</sup> Samozřejmě s jeho činem absolutně nesouhlasím, ale nezrodil se jeho původní záměr z dobrých myšlenek? Nesnažil se jen ochraňovat místo, které má rád? Kde rád žije? Dalo by se říci, že jeho frustrace by podepsala většina z nás?

*„Naši předkové bojovali za přežití našeho národa a naší kultury a stovky tisíc jich za to položilo život. (...) Většina muslimů nechce být integrována. Vždy to začíná malými požadavky. A vždy to končí požadavky autonomie a samovlády. (...) Vězení mě neděsí. Narodil jsem se ve vězení a celý svůj život jsem prožil ve vězení. Ve vězení, kde není žádná svoboda slova. (...) Není žádným tajemstvím, že oponenti*

---

<sup>19</sup> HAMILTON, A. Anders Breivik's Opening Statement, Day 2 (April 17, 2012). *Counter-Currents Publishing: Books Against Time* [online]. San Francisco: Counter-Currents Publishing, ©2019, 11. 5. 2012 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.counter-currents.com/2012/05/anders-breiviks-opening-statement/?fbclid=IwAR1y3P6T6hX6tvbv4iAAs85w4eTY0SHSQonq7cproLuGAXTmHvOBTlgg85g>

*multikulturalismu a imigrace nemají možnost svobodně mluvit. (...) Byli zlí američtí vojenští velitelé, kteří rozhodli o smrti několika milionů japonských civilistů? Ne. Nedělali to, protože byli zlí, ale protože si spočítali, že taková násilná akce, jakkoliv brutální, zachrání miliony dalších životů.“<sup>20</sup> (Anders Behring Breivik – Opening Statement)*

„Každý má soubor dobrých a zlých myšlenek.“<sup>21</sup> A my si je připouštíme. My je zveřejňujeme. My s nimi provokujeme a s nimi hrajeme. Jedna frustrace vedla k vystřelení ostrova, spousta frustrací během zkoušení vedly k agresivním reakcím k útokům na spolužáky. Proto je potřeba své frustrace a strachy zveřejňovat a řešit. Nebát se přiznat se a nebát se přiznat si.

Tedy rozdíl mezi Andersem Breivikem a mnou je, že on kvůli svým frustracím vystřelil ostrov plný dětí, já díky nim dělám divadlo.

---

<sup>20</sup> Tamtéž. Pro naše účely přeložili Stephanie Van Vleet a Jakub Vaverka

<sup>21</sup> Louis C.K. "Of Course, But Maybe" (czech subs). *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 3. 2. 2015 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=l56TzzSOI3U>

## 4. Zapojení diváka

Díky těmto klauzurám jsem měla možnost setkat se s různými typy zapojení diváka. Každá z inscenací komunikuje zcela odlišným jazykem. Můžete slyšet zvuky a ty vás vedou, ty vám pomáhají neztratit cestu. Můžete jít s textem, který vám dává nové informace, nové poznatky, můžete si díky němu mnohé spojit. Nebo skrze obraz. Vidíte abstraktnější obrazy a spojete si je se svými zkušenostmi, se svými zážitky.

### 4.1 Divák jako spoluhráč

Tak bych pojmenovala způsob zapojení zejména v deskové hře **Journey**. Divák se podílí na vývoji a chodu inscenace. Je její součástí. Bez něj by inscenace nevznikla.

Podobně jako dává prostor Journey dávají prostor dvě inscenace od autorky a režisérky Ine Uben. Inscenace **My apartment** jednoduše vyzývá diváka, aby byl součástí Ine bytu. Práh u dveří, kapající kohoutek nebo soused, který dělá hluk. Ine si vždy vybere někoho z diváků a poprosí ho, jestli by to či ono nedělal. Přesto, že v sále není elevace a místo na sezení, tudíž by se dalo předpokládat, že „čtvrtá stěna“ je zde naprosto probourána, cítím se nekomfortně. Je zde mnoho lidí a já navíc nejsem perfektní v angličtině, tudíž nemám náladu jednat. Sedím v koutě schoulená a doufám, že si mě Ine nevšimne.

Oproti tomu druhá inscenace, kterou jsem viděla, **Hier, Here, Tady** byla naprosto odlišná. Menší počet diváků umožňoval menší ostych. Strach z mé nesrozumitelné angličtiny se zmenšil a já byla připravena otevřít se všem impulzům a nabídkám. Ine se zeptala, jestli bych nechtěla začít a vyndat si z batohu věci, které tam mám. Přikývla jsem a bez ostychu, naopak, s chutí jsem vyndávala věci a snažila se je i popsat. Byl to naprosto jiný zážitek. Později se rozřazovaly věci po prostoru a řadily do kategorií. Moje angličtina už nestačila, a proto jsem už komunikovala méně. Cítila jsem se být spíše v roli pozorovatele. Ale i tak mi nedělalo problém jednat. Když bylo potřeba něco udělat, šla jsem do toho. Bylo mi mnohem více příjemně.

Je zvláštní, že ač jsem obě inscenace zařadila do „kategorie – Divák jako spoluhráč“, v obou případech jsem se aspoň na chvíli stala aktivním pozorovatelem. Avšak, když nad tím tak uvažuji, jak jsem již popisovala v kapitole zabývající se klauzurou *Journey*, i v této divadelní hře jsem občas „pouze“ aktivním pozorovatelem. A to mě přivádí

k myšlence, že v divadle nelze (nebo aspoň málokdy) jednoznačně a vždy rozdělit toto je toto a toto je toto. Je to jako když kořeníte to jídlo. Jde o poměry těchto dvou skupin. Pravděpodobně, i když děláte palačinky přidáte sůl. Ale i tak cukru bude vždycky více.

## 4.2 Divák jako aktivní pozorovatel

Divák, který sedí a dění pozoruje z určité vzdálenosti. Nemusí sedět nijak daleko. Není tím myšlena vzdálenost měřená v metrech. Spíš jde o distanc, který si mezi sebou drží. Nikam nechodí, mezi ničím si nevolí. Jeho mysl je zapojena. Je aktivním divákem. Aktivním pozorovatelem. Sleduje inscenace, které mu dávají prostor na to si domýšlet, dosazovat příběhy, fakta, nápady, představy, idey, cokoliv ho napadne. Dávají mu prostor pracovat s představivostí. Neukazují mu všechno.

A přesně, jak už jsem naznačila v kapitole 3.3 *Vždy připraven?* se „role“ diváka podobá v klauzurách *Přes les* a *Breivik*.

***Přes les*** je tou inscenací, která divákovi nabídne škálu obrazů a divák si je doplňuje, svými významy. Podobně tak pracuje ***Breivik: Herecká cvičení a etudy na evropské téma***, klauzura, která nabízí divákovi několik textů, několik pohledů na danou problematiku, několik názorů a na divákovi je, co bude poslouchat a s čím půjde.

Podobný obrazový zážitek, jaký, doufám, nabízíme v *Přes lesu*, jsem si vyzkoušela s „hudebně-obrazovou kompozicí v reálném čase“<sup>22</sup> s Honzou Čtvrtníkem a Terezou Bartůňkovou v inscenaci ***Dialog***. Šlo o hodinový dialog mezi hudbou a obrazem. Takže zároveň velmi podobné dialogu v *Journey*, avšak u *Dialogu* bylo třetí oko, pozorovatel, který měl možnost sedět v přítmí v hledišti a dialog sledovat z povzdálí. V *Dialogu* šlo o obrazy doplněné hudbou, které si divák mohl dosazovat do jakéhokoliv kontextu, díky silně abstraktním obrazům odchází každý s úplně odlišným zážitkem. Mně to v prvním ročníku na DAMU otevřelo novou formu sdělení pocitů. Odcházela jsem zejména s emocionálním prožitkem. Pamatuji si, jak se mi emoce proměňovaly spolu s měnícím se obrazem a materiálem, který Tereza pomocí digitálního mikroskopu, promítala na zeď. Pamatuji si, že se ve mně střídaly pocity něhy s agresí nebo spíše s hněvem. Pamatuji si na moment, kdy Tereza ukápla kapku, nejspíš černé tuže, na kostku cukru, kterou se tekutina začala probíjovat skrz a mně to evokovalo

---

<sup>22</sup> DIALOG / Tereza Bartůňková & Jan Čtvrtník: Hudebně-obrazová kompozice v reálném čase. *MOTUS > ALFRED VE DVOŘE* [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/dialog--tereza-bartunkova--jan-ctvrtnik?pid=584&bck=program>

nestabilitu naší země, jak když se do čisté zdravé krvinky dostává bacil, jako když naši čistou planetu postupně znečišťujeme. Pamatuji si, že kontrast barev pro mě hrál důležitou roli v celém obraze. Ačkoliv jsem inscenaci viděla v roce 2017, tento obraz mi utkvěl v hlavě dodnes.

Je zajímavé si uvědomit, že ačkoliv jsem tento dialog viděla před tím, než jsme dělali *Přes les* i *Journey*, ani s jedním se mi tato „*hudebně-výtvarná kompozice*“ nespojila. Možná, kdybych si na premiéře *Přes lesu* vzpomněla na tento zážitek, přestala bych vytvářet postavu a jen bych si hrála, jen bych jednala. Došlo by mi, že pokud mě bavilo hodinu pozorovat dialog mezi hudbou a obrazem, nejspíš i „naše“ diváky baví pozorovat, jak se například kruh postupně plní moukou, a že v tu chvíli není potřeba na sebe nijak upozorňovat.

### 4.3 Shrnutí

Baví mě jako herce hledat tu cestu k divákovi, aby se necítil, tak jako já na *My apartment*, aby mu bylo příjemně a neodradily ho typy takového zapojení. Zdá se mi, že jde o velkou míru otevřenosti ze strany aktéra, toho, kdo ví. Je potřeba nijak na diváka netlačit, do ničeho ho nenutit a být s ním v přímém, upřímném kontaktu. Tak jako například v *Journey*, ačkoliv s ním chvíli po vstupu komunikujeme už jen prostřednictvím zvuků. Na úplném začátku se musí divák cítit příjemně. Nechci tvrdit, že by Ine takový zájem neměla, ale dle mého názoru, byl počet diváků moc vysoký na to, aby mohla s každým komunikovat, a tím pádem, aby každý cítil tu příjemnou atmosféru, kterou já cítila v *Hier, Here, Tady*.

Mám dojem, že pokud se divák od první chvíle necítí být „vítán“ a to ve smyslu, necítí tu otevřenost ze strany herce, velmi těžko se pak zapojuje do hry jako spoluhráč. Samozřejmě mám na mysli inscenace, které primárně chtějí s divákem komunikovat, ale divákovi se z nějakého důvodu nechce. A to záleží na mnoho okolnostech. U mě velký blok hrála i angličtina, které sice dobře rozumím, ale neodvážím se mluvit.

Pak jsou tu pochopitelně inscenace jako klauzura *Breivik*, která se snaží promlouvat o silném tématu, a tak komunikuje jazykem, který divákovi nemusí být úplně příjemný. Zároveň od diváka nečeká žádnou „veřejnou“ akci, nenutí ho, aby někam šel, něco udělal, něco řekl. Kdyby chtěla vyzvat diváka k takovéto akci, bylo by potřeba, dle mého, chovat se ze strany herců jinak.

## 5. Závěr

Při zpětném pročítání si práce si uvědomuji, jak je celá provázána strachem. Strachem z neúspěchu, strachem, že člověk dělá něco špatně, strachem z nepřípravenosti, strachem, že nejsem dostatečně dobrá, strachem se projevit, promluvit, strachem být sama sebou.

Až ve chvíli, kdy jsem přestala řešit, *ti diváci se určitě nudí*, ve chvíli, kdy jsme si hráči i já připustili, že *nic není špatně*, že tohle je prostor jenom pro ně. V momentě, kdy mi došlo, že *stoprocentní přítomnost, bytí „tady a teď“*, znamená *být připraven na každou překážku*, jsem se přestala bát.

Je to limit, který herce omezuje v jednání. V uvažování. Ve chvíli, kdy se začne hodnotit a začne se řešit. Zablokuje se. Zablokuje svou „flow“. A tím nemyslím jen na jevišti, ale ve chvíli, kdy jsem až moc začala při psaní monologu řešit, co je DOBŘE a ŠPATNĚ, zablokovala jsem se. Ve chvíli, kdy jsem během psaní bakalářské práce začala hodnotit sebe, to, jak to působí, zablokovala jsem se.

V úvodu bakalářské práce zmiňuji, že název pro tuto práci jsem si vypůjčila z divadelní hry, která spílala publiku, které následně vypsílalo herce. Během psaní této práce jsem si uvědomila, že to s námi občas bylo velmi podobné. V *Breivikovi* nás tedy nikdo nevypsílal, ale už jen ta varianta toho, že jsme nepomysleli na to, že by se to mohlo stát, vnímám jako nepřípravenost. Stejně jako herci z roku 1966, kteří na to nepomysleli. Ani my v našem *Spilání* jsme na to nepomysleli. Stejně tak v *Journey* jsem nečekala, že by se někdy někdo mohl zvednout od stolu a být tak moc akční. A přesně tak i na premiéře *Přes lesu* seděly dvě dámy, které po celou dobu diskutovaly o tom, zda pracujeme s hladkou či hrubou moukou. Jsou to diváci, kteří nás neustále překvapují. Jsou to diváci, kteří, ač na ně máte někdy nachystané různé „pasti“, past obejdou a vydají se úplně jinou cestou. Proto název „Jste našimi protihráči“ vnímám jako slovní hříčku, kdy jsou diváci občas „neřízenou střelou“ a něčím, co nás opravdu dokáže překvapit.

Ve chvíli, kdy herec, hráč, člověk přestane přemýšlet nad tím, jak to na diváka působí, začnou spolu vést dialog.



Ve chvíli, kdy herec přijme skutečnost takovou, jaká je, začnou spolu komunikovat. Herec začne být otevřený impulzům, které k němu přichází. Novým impulzům, ať už ze strany spoluhráče nebo protihráče.

Díky tomu, že divadlo sdílíme s živým publikem, přicházejí možnosti a varianty, které by nás ani nenapadly. Pokud si představím, kolik diváků už prošlo hrou *Journey* a kolik z nich vytvořilo za těch deset minut naprosto odlišné „koláže“, příběhy, instalace, je to neuvěřitelné. Stejně tak si myslím, nebo v to aspoň doufám, že přesně tolik, a ještě víc si diváci představili příběhů a obrazů během *Přes lesu*.

Jednoduše divák je nedílnou součástí divadla. Bez diváka by divadlo nebylo. Pokud na divadle není nikdo, kdo by byl divákem, není to divadlo. O divákovi to celé je. Pro diváka to děláme. Komunikujeme s ním. Je to velmi křehký vztah mezi hercem a divákem, o který se musí pečovat. Pokud herec ztratí divákovu důvěru, těžko jí bude znovu nacházet. Ve chvíli, kdy divák vejde do sálu, prostoru, ve kterém se teď bude něco dít, předává určitou zodpovědnost herci. Předává mu svůj čas a prostor. Herec v tu chvíli má možnost zaujmout, předat divákovi myšlenku. Ve chvíli, kdy se divák rozhodne, že herec, autor nenaplnuje jeho čas smysluplně, má možnost odejít.

*„Máte vzorovou představu, s níž jste sem do divadla přišli.*

*Máte vzorovou představu světa divadla.*

*Tenhle vzor teď nepotřebujete.*

*Jste zapalováni.*

*Máte vzplanout.*

*Od vás přeskakuje jiskra k nám.*

*Nejste pro nás vzduch“<sup>23</sup>*

---

<sup>23</sup> HANDKE, Peter. *Spílání publiku*. 2. vyd. Praha: Artur, 2012. D (Artur). ISBN 978-80-87128-78-7.

## 6. Přílohy



Obrázek1: Alessandro Sanna – Řeka <sup>24</sup>



Obrázek 2: Playstationová hra Journey, avatarova bublina <sup>25</sup>

<sup>24</sup> SANNA, Alessandro a Petra NOVÁKOVÁ. *Řeka*. V Praze: Labyrint, 2015. ISBN 978-80-86803-35-7.

<sup>25</sup> Journey screenshot. In: *New Game Network* [online]. 2019, 13. 3. 2012 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.newgamenetwork.com/media/8127/journey/>

Fotografie *Journey* (vyfotila K. Hudačinová)





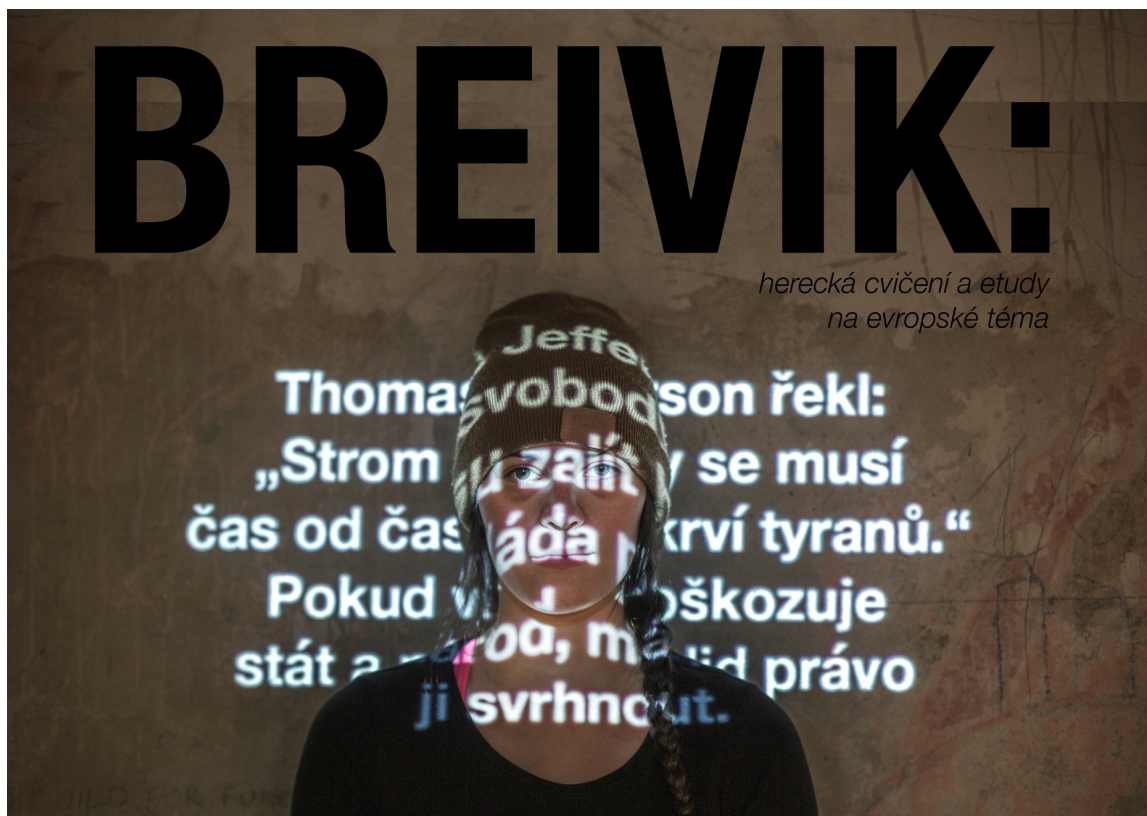
Fotografie *Přes les* (Festival V4 2018 – Staré divadlo Karola Spišáka v Nitre, fotograf neuveden)<sup>26</sup>



<sup>26</sup> Staré divadlo Karola Spišáka v Nitre. *Facebook Inc.* [online]. USA, 2004, 7. 6. 2018 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z:

[https://www.facebook.com/pg/staredivadlo/photos/?tab=album&album\\_id=1870467449677099&ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/staredivadlo/photos/?tab=album&album_id=1870467449677099&ref=page_internal)

Fotografie: Breivik: herecké etudy a cvičení na evropské téma (fotil Dominik Žižka)



(Fotila Světlana Malinová)





## 7. Zdroje

### 7.1 Knižní zdroje:

- **BOGART, Anne.** *And then, you act: making art in an unpredictable world.* New York; UK: Routledge, 2007. ISBN 04-154-1142-4. Kapitola 5, s. 76
- **FIŠER, Z.** *Tvůrčí psaní. Malá učebnice technik tvůrčího psaní.* 111. publikace. Brno: Paido, 2001. ISBN 80-85931-99-0.
- **HANDKE, Peter.** *Spílání publiku. 2.* vyd. Praha: Artur, 2012. D (Artur). ISBN 978-80-87128-78-7.
- **SANNA, Alessandro a Petra NOVÁKOVÁ.** *Řeka.* V Praze: Labyrint, 2015. ISBN 978-80-86803-35-7.
- **SEIERSTAD, A.** *Jeden z nás: Příběh o Nórsku.* Žilina: Absynt, 2016. ISBN 978-80-89845-30-9.
- **SIDONOVÁ, K.** *Syn stromu a jiné pohádky.* Praha: Mladá fronta, 2002. ISBN 80-204-0934-3.

### 7.2 Internetové zdroje

- **All Utoya Victims (REST IN PEACE!).** *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 29. 8. 2011 [cit. 2019-05-27]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=xVdSUoWkSX8&t=115s>
- **Avatar.** In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001-, Poslední aktualizace 5. 10. 2017 v 11:54 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Avatar>
- **DIALOG / Tereza Bartůňková & Jan Čtvrtník: Hudebně-obrazová kompozice v reálném čase. MOTUS > ALFRED VE DVOŘE** [online]. Praha, 2016 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/dialog--tereza-bartunkova--jan-ctvrtnik?pid=584&bck=program>
- **DVOUDENNÍ KURZ REAKCE NA ZAJETÍ A VÝSLECH. ADROP** [online]. Liberec, 2013 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.adrop.cz/zajeti-a-vyslech>
- **Dvoupatrovým autobusem Svatopluk Strava vozí běžné turisty, děti na školní výlety nebo lidi z dovolených ze zahraničí.** In: *IDnes* [online]. Praha: MAFRA, 1998, 19. srpna 2016 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: [https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/foto/KRU653c97\\_bus3.jpg](https://www.idnes.cz/zpravy/domaci/foto/KRU653c97_bus3.jpg)

- **HAMILTON, A. Anders Breivik's Opening Statement, Day 2** (April 17, 2012). *Counter-Currents Publishing: Books Against Time* [online]. San Francisco: Counter-Currents Publishing, ©2019, 11. 5. 2012 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.counter-currents.com/2012/05/anders-breiviks-opening-statement/?fbclid=IwAR1y3P6T6hX6tvbv4iAAs85w4eTY0SHSQonq7cproLuGAXTmHvOBTIgg85g>
- **Chlebičov: ukončení tábora**. *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 27. 7. 2011 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=TitL9Jq0RDg>
- **Publikumsbeschimpfung**. *YouTube* [online]. Dublin (Irsko), 2005, 31. 8. 2013 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=duRdDqWKuml&t=686s>
- **Staré divadlo Karola Spišáka v Nitre**. *Facebook Inc.* [online]. USA, 2004, 7. 6. 2018 [cit. 2019-05-26]. Dostupné z: [https://www.facebook.com/pg/staredivadlo/photos/?tab=album&album\\_id=1870467449677099&ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/staredivadlo/photos/?tab=album&album_id=1870467449677099&ref=page_internal)