

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DIVADELNÍ FAKULTA

Bakalářský program
Scénografie alternativního a loutkového divadla

BAKALAŘSKÁ PRÁCE

Princip DIY v objektovém divadle

Maryia Kamarova

Vedoucí práce:	Mgr. Tomáš Procházka
Oponent práce:	MgA. Robert Smolík
Datum obhajoby:	září 2019
Přidělovaný akademický titul:	BcA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
THEATRE FACULTY

Bachelor's programme

Stage design for alternative and puppet theatre

BACHELOR'S THESIS

DIY principle in object theatre

Maryia Kamarova

Supervisor of thesis:	Mgr. Tomáš Procházka
Reviewer:	MgA. Robert Smolík
Date of defense:	September 2019
Degree granted:	BcA.

Prague, 2019

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Princip DIY v objektovém divadle

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:

Tato bakalářská práce se zabývá výzkumem v oblasti *objektového divadla* s důrazem na jednoduchost a *multifunkčnost* prostředků a objektů, které se používají ve scénografické tvorbě. Každodenní estetika a vlastní zkušenost jsou v tomto výzkumu klíčové. Teoretická část rozebírá vývoj role objektu v umění 20. století, tendence k propojování života a umění; analyzuje DIY kulturu a problematiku vztahů *produkt - funkce - užitek*. Princip DIY se aplikuje na umělecký kontext a praktická řešení. Praktická část reflektuje autorský výzkum prostředí a rozebírá konkrétní etapy práce nad projektem "Slepá ulice neboli Deadend", což je inscenace, inspirována životem města a životem ve městě.

Klíčová slova: Objektové divadlo, chudé umění, estetika každodennosti, recyklace, DIY, zvukové umění, vizuální dramaturgie, funkční scénografie, multifunkčnost.

Abstract:

This bachelor thesis is concerned with a research in the area of an *object theatre* with a focus being given to simplicity and *multifunctionality* of the means and objects that are used in the scenographic creation. An everyday aesthetics and own experience are key in this research. The theoretic part explores the development of the role of the object in the 20th century art, tendency to interconnection between an art and life; analyses DIY culture and the problematics of relationship *product – function – utility*. The DIY principle is applied to an art context and practical solutions. The practical part reflects an authorial research of an environment and discusses specific stages of working on the project “Slepá ulice neboli Deadend”, which is a production inspired by life of a city and life in a city.

Key words: object theatre, poor art, aesthetics of everydayness, recycling, DIY, sound art, visual dramaturgy, functional scenography, multifunctionality

Poděkování

Děkuji Tomáši Procházkovi za podporu a věcné rady. Také vřele děkuji jemu, Robertu Smolíkovi a Kristýně Táubelové za to, že mě během mého studia inspirovali. Děkuji Pepovi Maděrovi za technické konzultace a trpělivost, Ruffině Bazlové za pomoc, skupině PYL za spolupráci, Antonínu Brindovi za korekturu.

OBSAH

Úvod.....	8
1. Proměna role objektu v umění 20 st.....	9
1.1 Od readymade k eventu.....	9
1.2 Arte Povera + Azioni Povere.....	12
1.3 Divadlo umělce	14
2. DIY jako počáteční bod	17
2.1 Krátký návrat do dějin DIY.....	17
2.2 Kultura DIY v současné době.....	18
2.2.1 “Zlepšováky” nebo “life hacks”	18
2.2.2 Kategorie “aby to nějak drželo”.....	19
2.2.3 “Recycled art po rusku”	21
2.2.4 Městské nevědomé “umění”.....	24
3. Každodennost ve městě a výběr materiálu pro práci.....	26
3.1 “Muzikalita” města.....	26
3.1.1 Scénografie vycházející ze zvuku.....	30
3.2 Mody vnímání reality.....	34
3.2.1. Rozkouvávací mód a mikrourbanismus	38
3.4 Evoluce objektů a princip recyklace.....	39
Závěr.....	42
Soupis citací použitých pramenů a literatury.....	43
Příloha č. 1. “ČBRŠK”	45
Příloha č. 2. “Slepá ulice neboli deadend”.....	47

Seznam příloh

Příloha č. 1: “ČBRŠK”, fotodokumentace z různých představení

Příloha č. 2: “Slepá ulice neboli deadend”, návrhy a fotodokumentace

Úvod

Práce se zaměřuje na analýzu umění, pro které je charakteristická jednoduchost výrazových prostředků z hlediska jejich všednosti a každodennosti. Zkoumá především oblast *objektového divadla* a jeho souvislost s *funkční scénografií*, která předpokládá využití objektů, jak ke tvorbě scénografie, tak ke splnění konkrétních účelů.

Při přemýšlení o scénografii jako o komplexní organizaci dramatického časoprostoru, je zapotřebí uvažovat nejen o estetických kvalitách používaných objektů, ale především o *funkcích*, které plní v průběhu divadelního představení. Tím nemám na mysli, že by výtvarné řešení bylo nepodstatné, ale upozorňuji na to, že by nemělo hrát prvotní roli. Každá věc na scéně je významotvorná, stejně jako jakýkoliv z divadelních prostředků, proto by měl být výběr materiálů a objektů pro práci vědomým rozhodnutím. Proto považuji termíny “dekorace” nebo “rekvizita” za nevhodné a nepatřičné.

První kapitola práce popisuje vývoj role objektu v historickém kontextu umění 20. století: od “readymade” k *divadlu umělce* a “ubohým objektům” Tadeusze Kantora, přes zkušenost avantgardistů, experimenty mezi životem a uměním Fluxus, *chudého umění* Arte Povera a Jerzyho Grotowského.

Druhá kapitola rozebírá princip DIY z praktického a konceptuálního hlediska. Aplikuje ho na uměleckou tvorbu a vlastní zkušenost. Vymezují se rozdíly mezi projevy DIY v kultuře minulosti a v současné době, což se popisuje na příkladu problematiky vztahů *produkt - funkce - užitek* v konkrétních typech výrobků, definovaných autorkou jako “nevědomé umění”.

Třetí kapitola analyzuje inspirační zdroje a koncepci autorské inscenace “Slepá ulice neboli deadend”, vycházející z výzkumu různých aspektů městského prostředí - především *akustického a vizuálního*. V kapitole se reflektují praktická řešení, učiněná v různých etapách práce nad projektem. Velká pozornost se věnuje objektům, jejich recyklaci a *multifunkčnosti*.

V závěru se generalizuje autorské uvažování o výhodách a nevýhodách použití principu DIY v divadelním kontextu prostřednictvím reflexe vlastní zkušenosti posledních několika let.

1. Proměna role objektu v umění 20. st.

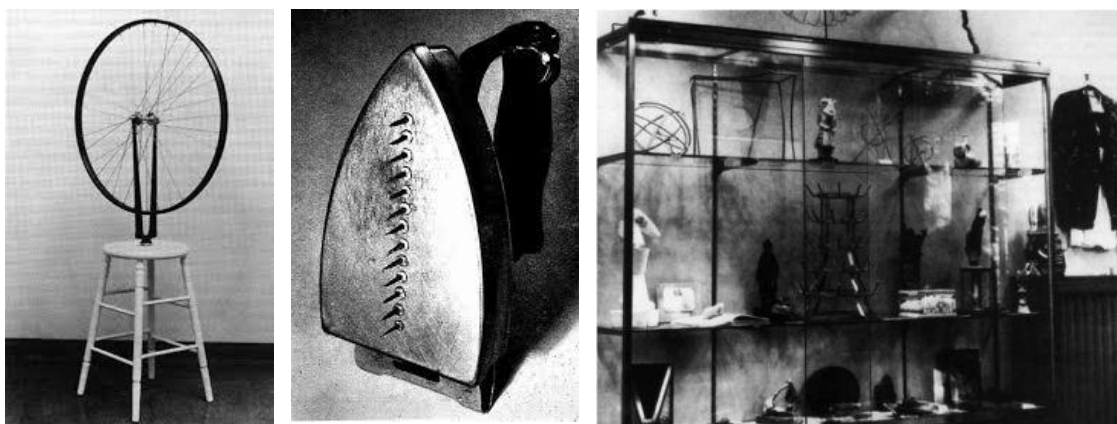
“V současné době se dá přemýšlet jen v prázdném prostoru, kde už není člověk. Prázdnota neznamená nedostatek a nevyžaduje vyplnění. Je to jen roztahování prostoru, kde se dá konečně začít přemýšlet.” (Michel Foucault)

Jednou z podstatných změn v myšlení dvacátého století bylo zpochybnění antropocentrismu a kritika antropologického pohledu na svět. Tato změna byla jedním z impulzů k posunu pozornosti z člověka na jeho prostředí, a to jak přírodní, tak i věcné nebo předmětné. Odrazilo se to na různých disciplínách: např. politické filosofii, ekologii, urbanismu a samozřejmě na umění.

Vyjadřovací prostředky v současné době nemají v podstatě žádnou spojitost s člověkem, proto se snaží více vyjadřovat ve intencích svého materialu.¹ Centrem a východiskem umění přestává být člověk, místo něj získává na důležitosti hmota ve své podstatě a rovnováze.

1.1 Od readymade² k eventu

“Šálky kávy mohou být krásnější, než ozdobné sochy. Šlapání nohou v mé mokré botě zní krásněji, než fantastická varhanní hudba.”³



1. readymade M. Duchampa 2. M. Ray 3. výstava objektů surrealistů z r 1936 the "Exposition surrealiste d'objets"

Ve vývoji umění bylo důležitým krokem přenesení materiálů z každodenního života do uměleckého kontextu. A to jak z hlediska technologií, tak i na konceptuální úrovni. Marcel Duchamp, který vystavoval své ‘hotové objekty’ (ready-made), stál na počátku tradice umožňující umělcům používat pro tvorbu fakticky *cokoliv*, bez nutnosti intelektuálního překladu do verbálního nebo vizuálního popisného jazyka. Readymade se vyvíjel přes zkušenost dadaistů, surrealistů, nových realistů, pop-art umělců. “Hotové” materiály se uplatňovaly ve všech uměleckých druzích, včetně literatury (“nalezená poezie⁴”) a experimentální hudby (“musique concrete⁵”).

¹ “Od loutky k objektu” Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007), s. 42-43

² Readymade - termin se vztahuje k objektům průmyslového nebo přírodního původu, které jsou používány v uměleckých dílech nebo jako umělecké díla.

³ “A Child's History of Fluxus”, Dick Higgins. 1979 Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia

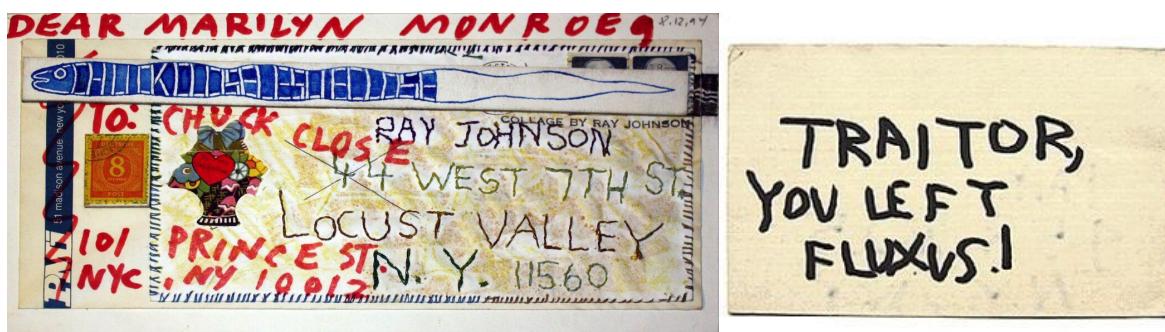
⁴ “Nalezená poezie” je druh poezie, která je vytvořena prostřednictvím jednotlivých slov, frází nebo celých pasáží z jiných zdrojů a jejich přeformulováním (literární ekvivalent koláže) provedením změn v mezerách a řádcích nebo přidáním a odstraněním textu, čímž se předá nový význam.

Otevřela se nová epocha, ve které samozřejmost vstoupila do sféry umění; prosazovaly se všednost a 'nepodstatnost' a naopak se eliminovalo vše, co mohlo být považováno za předstírání nebo mimetický odraz⁶. Stejně tak běžné předměty sloužily ke tvorbě art-objektů, výtvarných kompozic, prostorových instalací. Běžné akce sloužily ke tvorbě performancí nebo happeningů. Chování a fyzická přítomnost se staly uměním.

V kontextu kontrakulturní revoluce 50.-60. let, se v opozici k institucionálnímu umění a komerčnímu uměleckému trhu, formovaly četné skupiny, které zkoumaly hranice umění a života. Spočívalo to v proměně názoru na to, co všechno může být pojmenováno jako umělecká tvorba. Odmítalo se vnímání umělce prizmatem profesionalismu a dokonce i samotný termín "umění". Pořádaly se anti-výstavy, anti-divadlo, anti-festivaly atd. V podstatě se ale jednalo hlavně o změnu pohledu na věci kolem, něco jako znovu-objevení světa s jeho krásou a nedostatky. V případě umělecké interpretace bylo záměrem zprostředkovat toto nové vnímání ostatním. Zda bylo toto sdělení uskutečněno ve formě čisté provokace, nehrálo roli.

"Antiumění to je život, příroda, opravdová realita, jednotná a nerozdílná. Ptačí zpěv to je antiumění. Déšť, to je antiumění, chvění netrpělivého publika... nebo kompozice typu „nechat motýla chyceného v síti odletět“ ...⁷" (George Maciunas)

George Maciunas byl jedním ze zakladatelů hnutí Fluxus, které v 60. letech spojilo řadu umělců a teoretiků z nejrůznějších oborů po celém světě: od Severní Ameriky po Japonsko. Dá se říct, že Fluxus byl prvním doopravdy globálním avantgardním fenoménem, který se nedá zařadit do žádného geografického rámce. Hnutí hledalo nové prostředky pro komunikaci: prostřednictvím pořádání koncertů, festivalů a také alternativními způsoby (například pomocí korespondenčního umění, tzv. Mail-art⁸).



1. mail art Raye Johnstona 2. Nam June Paik

„[...] ti lidé byli rozptýlení po celém světě. Občas o sobě navzájem věděli, ale nevidali se příliš nebo často. A mluvili různými jazyky a měli různá jména pro to, co dělali, i když dělali stejnou věc.⁹“ Byla to skupina formálně spřízněných duší, které společně

⁵ "musique concrete" (cz. konkrétní hudba) - je směr avantgardní hudby, pro který je charakteristické mimo jiné použití ambientních nahrávek různých zvuků z okolního prostředí.

⁶ "Arte Povera: Abridged Edition" (Phaidon Press, 2014), autorský překlad

⁷ "Neo-Dada in Music, Theatre, Poetr, Art" George Maciunas, autorský překlad

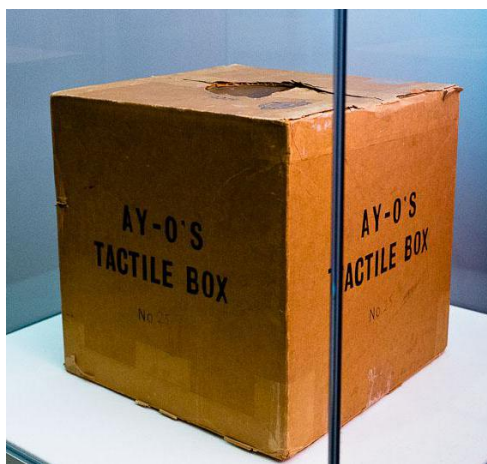
⁸ Mail art (cz. "poštové umění") je umění, zaměřené na zasílání drobných děl poštovní službou.

Materiály mohou sloužit pohlednice, papír, koláže, nalezené obrázky, objekty, razítka, barvy, ale mohou zahrnovat i hudbu, zvukové umění, poezii nebo cokoli jiného, co lze vložit do obálky a odeslat poštou.

⁹ "A Child's History of Fluxus", Dick Higgins. 1979 Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia

a samostatně zkoumali periferní oblasti svých příslušných disciplín, nebo spíše rozpětí mezi těmito disciplínami. Nové struktury, vzniklé ve výsledku tohoto výzkumu, přinesly představy o limitech umění a také o limitech naší schopnosti vnímat tyto struktury jako umění. V souvislosti s mezioborovostí, Dick Higgins poprvé použil termín *intermedia*: “Důvodem, proč se intermedia nazývají intermédii a nikoli multimédií, je to, že se nachází mezi žánry. Pokaždé, když vypadá, že to přijalo určitý směr, formu nebo tvar, stane se něco takového, že se to zase změní...¹⁰”. Díla skupiny zahrnují filmy, noviny, knihy, performance, symfonie, sochy, vizuální a zvukovou poezii, zvukové umění a hudbu, tanec, hádanky, hry, atd. Často jsou ty věci výsledkem laboratorní spolupráce a klíčovou roli v tom vždy hraje proces, kterým ta věc prochází, vyvíjí se na různých etapách.

Znamená to objevení performativního prvku i v práci s objektem, která se dostává na další úroveň: mizí distance nejen mezi dílem a umělcem, ale mezi dílem a divákem, zpochybňuje se představa o vlastnictví a uměleckém původu. Objekt se doslovně přemísťuje z omezeného výstavního prostoru (kde je běžné se na něj jenom dívat) do rukou, a už ve své formě předpokládá interakci s držitelem. Jako příklad mohou sloužit četné vyrobené objekty s herními prvky, které jsou běžně přístupné k nákupu a snadno replikovatelné. Jednou z forem vynalezených Fluxusem byly tzv. *Fluxus boxes*. Jsou to krabice, kufry a jiné kontejnery různých rozměrů, obsahující určitou sadu objektů, obrázků, textů, her, karet a jiných kombinací nejrůznějších věcí. Podobné krabičky, kam schovává různé drobnosti a věci, které nutně nepotřebuje, ale zároveň si jich z nějakého důvodu váží, má u sebe doma asi každý člověk.



příklady Fluxus box

K interakci s objekty dochází i během tzv. eventů (z angl. “událost”), což jsou jednoduché akce, ve kterých se běžná činnost označuje jako performance. Jako látka mohou sloužit každodenní aktivity, jako například: chůze, škrábání brambor, vypínání a zapínání světla (George Brecht “Three lamp events”). Takové aktivity se kombinují s jednáními, které se dají považovat za absurdní, nebo, jak tomu říká Walter De Maria “bezvýznamná práce”:

“Pod bezvýznamnou prací já jednoduše myslím práci, která nepřináší peníze a nesleduje konvenční účely... Bezvýznamná práce je individuální a lze ji provádět v jakékoli formě a v jakémkoli časovém období - od jedné sekundy až do vyčerpání...¹¹”

¹⁰ “The Fluxus Reader”, Ken Friedman (Academy edition, 1998) s. 94, autorský překlad

¹¹ “An anthology of chance operations” (International copyright, 1963), s. 28, autorský překlad

Součástí eventů jsou často improvizace a práce s náhodou, opakování, absurdita. Divák a jeho reakce jsou nezbytnou součástí procesu. Akt pozorování, reakce nebo akutní odpovědi diváků byly vždy podstatným faktorem divadelní reality; nyní se však stávají aktivní součástí události. Proto měl přechod od díla k události převratný význam pro divadelní estetiku¹².

Samotným výstupům skupiny Fluxus se ale dlouhou dobu říká "koncert". Původně ideje o eventech vznikají v kontextu hudební filosofie. Nápad rozvinul Henry Cowell a jeho studenti John Cage, Dick Higgins a další. Uvažují nad tím, že hudbou může být *cokoliv*, jakákoliv kombinace zvuků. Na základě toho se objevuje nový druh partitury, která je tvořena ne pomocí notových znaků, ale ve formě lakonických textů, popisujících performativní akt. Texty umožňují komukoliv reprodukovat práci za pomoci vlastní interpretace, která může být půdou pro nové dílo, kompletně odlišné od "originálu". Kromě toho je možné je vnímat spíše jako pomůcky k obohacení vlastního života, nápady a návody pro inspiraci. Jde o *hravost se skutečným okamžikem*, a nejlepším cvičením je neustálé pozorování toho, co nás obklopuje, hledání krásy v nenápadnosti a přirozenosti. Hra s náhodou, ke které nejsou nutní pozorovatelé.

"Vyzkoušej nějakou bezvýznamnou práci v soukromí svého pokoje. Ve skutečnosti, aby to úplně pochopit, bezvýznamná práce by se měla provádět v osamocení, protože jinak se stává zábavou pro ostatní..."¹³

1.2 Arte Povera + Azioni Povere

Podobně jako Fluxus, umělci Arte Povera vnímali umělce ne jako výrobce a producenta, ale jako jednotlivce s „vlastní svobodnou projekcí lidské činnosti“¹⁴. Obě hnutí odkazují na každodenní materiály a propojování umění a života, ale umělci Arte Povera přinášejí do této fúze také vědu, přírodu a vnímavost k materiálu. Pokusili se vytvořit subjektivní chápání „primární“ energie přítomné ve všech aspektech života prostřednictvím vlastní zkušenosti, a ne skrze teoretizaci, ideologie nebo kodifikovaných jazyků¹⁵.

Arte Povera je zastřešující termín pro rozmanitá díla, tvořená skupinou italských umělců v půlce 60.let. Pojem poprvé použil roku 1967 Germano Celant, ve svém manifestu "Arte Povera: Notes for a Guerrilla War" (cz. "Arte Povera: Poznámky k partyzánské válce"), kde identifikoval některé tendence charakteristické pro současnou italskou uměleckou praxi: zálibu v použití nekonvenčních a "chudých" materiálů, privilegium procesu nad formou a odmítnutí časoprostorových konvencí¹⁶.

Umělci zkoumali vztah mezi "přírodním" a "umělým" a kombinovali ve své tvorbě průmyslové materiály (plast, sklo, kov, textil) s organickými elementy (země, oheň, voda, zelenina, živá zvířata). Používali vlastnosti těchto materiálů a hodně z jejich práce je založeno na procesech: přírodních, fyzických, chemických.

Jeden z předchůdců Arte Povera - Alberto Burri - začal ve svých pracích po roce 1946 vytvářet svá díla pomocí chemických reakcí nebo ohně. Později, roku 1967,

¹². "Postdramatické divadlo, Hans-Thies Lehmann (Divadelní ústav, Bratislava 2007), s. 60

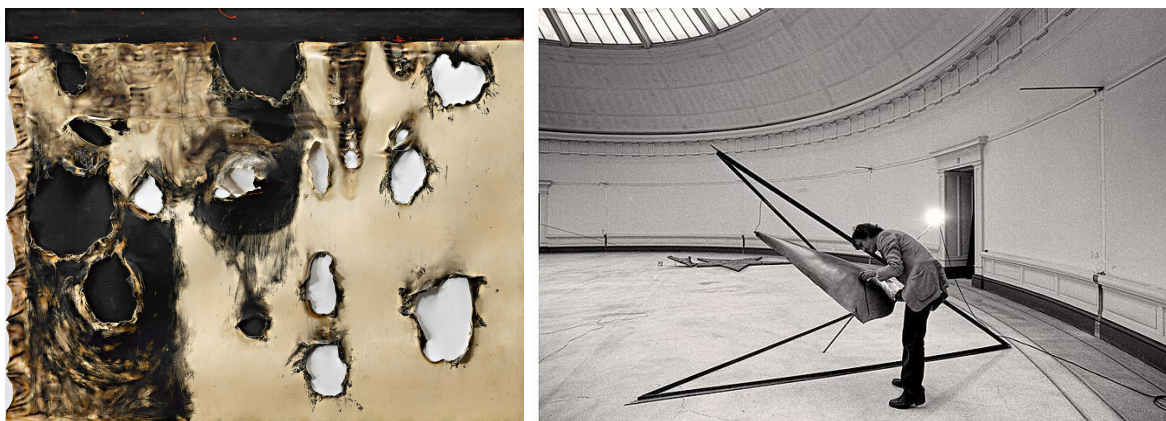
¹³ "An anthology of chance operations" (International copyright, 1963), s. 28, autorský překlad

¹⁴ Arte Povera: Abridged Edition (Phaidon Press, 2014), autorský překlad

¹⁵ tamtéž

¹⁶ tamtéž

Gilberto Zorio použil chemické reakce ve své tvorbě, například v Rosa-blu-rosa, která proměňuje barvu v souvislosti s vlhkostí vzduchu.



1. práce Alberto Burri 2. "Rosa-blu-rosa" Gilberto Zorio

Umělci Arte Povera rozšířili nejen spektrum používaných materiálů, ale i způsob zacházení s prostorem, pokoušeli se o sdružení umělecké komunity s místními obyvateli a o interakce v kulturním a sociálním prostředí. Proměnil se vztah mezi prostorem výstavním, veřejným a soukromým.

První významná společná výstava a událost se uskutečnila r.1968 v Arsenale Amalfi pod názvem "Arte Povera + Azioni Povere" (dosl. "Chudé umění + Chudé akce") a zahrnovala díla takových umělců jako Jannis Kounellis, Michelangelo Pistoletto, Mario Merz, Richard Long, Jan Dibbets, Ger van Elk, Piero Gilardi, Gino Marotta a jiných. Důležitou roli v organizaci události měl mladý sběratel a kulturní agitátor - Marcello Rummo s jeho manželkou Liou. Marcello zapojil umělce nejen jako "vystavovatele exponátů", ale jako účastníky performativních akcí probíhajících po celém městě¹⁷. Mnoho z nich mělo podobu performance, happeningu nebo performativních instalací. Naznačeny byly tendence vedoucí k environmentálnímu umění, land artu, určil se směr následujících experimentů Arte Povera s časoprostorem.

Například Gino Marotta rozmístil na náměstí několik balíků sena pro instalaci "Giardino all'italiana" („Italská zahrada“), ve které pak sám seděl a komunikoval s dalšími umělci a kolemjdoucími lidmi. Nebo akce umělců, kteří hráli fotbal v prostoru Arsenale s brankou namalovanou na stěně vedle svých vlastních prací.

Přítomnost performativního prvku je charakteristická pro četná díla umělců Arte Povera. Například Jannis Kounellis tvořil své dočasné instalace z lidí nebo zvířat (instalace "Untitled" 12 živých koní). Arte Povera přistupovalo k výstavnímu prostoru jako k jevišti, kde se fakt a fikce spojují v „divadelním“ pozastavení úsudku¹⁸. Experimenty ve vztahu mezi uměním a životem a mezi uměním a autentičností v současném divadle měly jistý vliv na vývoj Arte Povera. "Divadlo krutosti" Antonína Artauda, „Living Theatre“ Judith Maliny a Juliane Becka, „Chudé divadlo“ Jerzyho

¹⁷ The Free-Spirited Amalfi Coast Weekend That Launched Arte Povera, autorský překlad <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-free-spirited-amalfi-coast-weekend-birth-arte-povera>

¹⁸ Arte Povera: Abridged Edition (Phaidon Press, 2014), autorský překlad

Grotowského přiblížili divadlo zpět jeho rituálnímu původu.

Grotowski byl prvním, kdo zavedl do kulturního kontextu “chudobu” v 60. letech. V knize “Směrem k chudému divadlu” poznamenal: "Divadlo musí přiznat své limity. Pokud nemůže být bohatší, než film, pak ať je chudší. Pokud nemůže být efektivnější, než televize, pak ať je asketické. Pokud nemůže být půvabné na technické úrovni, ať se vzdá veškeré umělosti.¹⁹"



zleva: “*Giardino all'italiana*” Gino Marotta, zprava fotbal v Arsenale
dole: Jannis Kounellis, “Untitled”

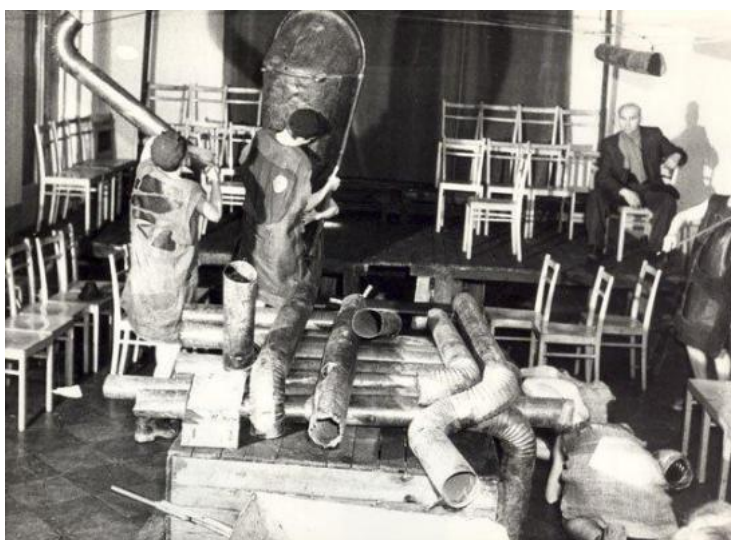


1.3 Divadlo umělce

Grotowski začal svou cestu k chudému divadlu inscenací “Akropolis” (r. 1962), ve které spolupracoval s polským umělcem a scénografem - Josephem Szajnou. Szajna doplnil prostorové hledání Grotowského v těch letech - vytvořil v salu “Divadla 13 řádů” prostředí, stejné pro herce i pro diváky. Tento “environment” odkazuje náladově ke koncentračnímu táboru, jehož motiv se později objevuje i v dalších

¹⁹ “Směrem k chudému divadlu”, Jerzy Grotowski

pracích Josepha Szajny. Oba tvůrci se rozcházejí v klíčovém bodu - Grotowski vychází ze Stanislavského a klade důraz na “svatého” herce a jeho schopnosti, zatímco Szajna potřebuje jiný typ herce, “osvobozeného od naturalistického jednání”, který spíše plní funkci animátora divadelních událostí a reality vymyšlené umělce²⁰. Jejich spolupráce je přelomovým momentem v biografii scénografa, protože po ní začíná pracovat jako režisér na vlastních inscenacích, vztahujících se především k divadlu výtvarnému nebo, jak se tomu říká, “*divadlu umělce*”. Pro takové divadlo je charakteristická práce se scénickým časoprostorem na základě zákonů vizuálního umění. Umělecká avantgarda 20. století (akční malba, happeningy, akcionismus a performance) má na to bezprostřední vliv, proto je divadlo umělce často považováno za avantgardní fenomén - “plastickou avantgardu”- ale představuje spíše jednu z tendencí ve vývoji postdramatického divadla. V druhé půlce 20. století se místo dramaturgie regulované textem objevuje *vizuální dramaturgie*, která se nepodřizuje (jenom²¹) textem a rozvíjí svojí vlastní logiku²².



1. scénografie “Akropolis” J. Szajny, 2 bioobject T. Kantora

Důležitou roli hraje v divadle umělce použití objektů a uskutečnění dialogu mezi lidmi a předměty. Tadeusz Kantor ještě před válkou inicioval přesun od konvenční scénografie k divadlu umělce. Ve svých manifestech Kantor odmítá naturalismus, iluzivnost a vypracovává koncepcce “autonomního”, “nulového” divadla. Ve zvláštním světě jeho inscenací koexistují herci, loutky, figuríny, “bioobjekty” (lidé, kteří tvoří celek s jednotlivými objekty) a “ubohé objekty”, které vytvářejí jedinou “realitu nižšího ranku”. V divadle vzniká dialog mezi lidmi a předměty, objekt se stává pro herce partnerem a zároveň plnohodnotnou součástí inscenace:

²⁰ “Польский театр художника”, Виктор Березкин, Аграф Москва 2004 (“Polské divadlo umělce”, Viktor Berezkin), s. 103, autorský překlad

²¹ autorská poznámka

²² “Postdramatické divadlo, Hans-Thies Lehmann (Divadelní ústav, Bratislava 2007), s. 105

“v divadle: (1944!)
předmět přestává být rekvizitou,
která jen slouží hercům v jejich hře.
JE BYTOSTÍ,
stejně jako herec.
JE HERCEM
předmět = HEREC”²³

²³ úryvek z manifestu T. Kantora, “Польский театр художника”, Виктор Березкин, Аграф Москва 2004 (“Polské divadlo umělce”, Viktor Berezkin), s. 239, autorský překlad

2. DIY jako počáteční bod

Východiskem pro umělecké směry zmíněné v první kapitole je, mimo jiné, "DIY" kultura. Tento přístup k tvorbě preferovalo také hnutí Fluxus, jehož členové odmítali institucionální umění a propagovali "umění bez hranic", které je schopen dělat každý, přičemž se vědomě vyhýbali "sebeprodeji". Arte Povera kladli velký důraz na ruční práci s všudypřítomnými materiály, čímž vyjadřovali *vlastní* zkušenost ve vztahu k okolí, bez ohledu na soudobé tendence v uměleckém trhu. Kantor začínal svojí tvorbu inscenováním Maeterlinkových her ve svém komorním marionetovém divadle, spolupracoval s amatéry a tvořil vlastní uměleckou realitu, kterou zachoval do konce své kariéry.

Pro mě osobně byl princip DIY počátečním bodem pro divadelní tvorbu ještě během mé tvůrčí práce v Bělorusku. Původně to vycházelo z ekonomické situace: neměla jsem toho k dispozici moc, kromě pomoci svých přátel: někdo z nich poskytl vlastní pokoj pro zkoušení, někdo tátovu garáž pro premiéru, někdo zahrál šroubovákem na kytaru na repríze. Tehdy jsem si zvykla na použití běžných materiálů pro výtvarné řešení scény a jednoduchost ve výběru prostředků v tom, co se týká techniky. Nejde ale jen o technickou stránku a přístupnost používaných prostředků, souvisí s tím také samotný proces tvorby a produkce. Důležitou roli pro mě vždy hrála spolupráce v týmu, kde není konvenční divadelní hierarchie: většinou spolupracují s "neherci" a často sama ve svých projektech performuji, spolu pracujeme na koncepci, dramaturgii, scénografii a sami se staráme o produkci, techniku atd. Kromě toho, se vztah lidí v týmu neomezuje na pracovní, ale je spíše přátelský, proto je součástí výsledku tohoto procesu důvěrný společný zážitek.

2.1 Krátký návrat do dějin DIY

Princip DIY v podstatě rozšiřuje spektrum možností každého člověka v rámci jeho zájmů. Klíčové složky jsou vynalézavost a představitivost²⁴. Uvědomění si toho, že jsme sami skrze vlastní intuici a vynalézavost schopni udělat mnoho, dává člověku sílu pouštět se do řešení situací, na které zdánlivě nemá kapacitu.

Když bychom si zamysleli nad historií, princip DIY (angl. "Do it yourself" cz „Udělej si sám“) je známý od pradávna, ale samotný termín "do-it-yourself" je spojován se spotřebiteli až od roku 1912, především v oblasti domovních údržbářských činností. Fráze se běžně používala ve Spojených Státech v 50. letech, když se objevoval trend domácích řemeslných a stavebních projektů. DIY kultura má proto jistou souvislost s užitým uměním a průmyslovým designem.

Důvodem pro domácí výrobu mohl sloužit nedostatek zboží nebo nespokojenost s jeho kvalitou a také sebezdokonalování a hledání vlastní identity nebo komunity²⁵. Ručními pracemi trávili lidé svůj volný čas, snažili se uniknout od všední reality.

"...hodně lidí, kteří byli frustrovaní způsobem, jakým jsme žili, nebo byli prostě znuděni, přestali sedět na zadku a něco s tím udělali... Kultura DiY se zrodila, když se lidé spojili a uvědomili si, že jediný perspektivní způsob, je dělat věci pro sebe..."²⁶

Na Západě se z principu DIY vybuodovalo vědomé kontrakulturní hnutí s vlastními postoji a svébytnou ideologií. Bylo to alternativou a protestem vůči společnosti postupně pohlcujícímu konzumerismu. Souvisí s tím velká vlna nezávislé a

²⁴ "DiY Culture. Party and Protest in Nineties", George McKay, s. 2, autorský překlad

²⁵ <http://midilab.co/about/>, autorský překlad

²⁶ "DiY Culture. Party and Protest in Nineties", George McKay, s. 2, autorský překlad

nízkonákladové umělecké produkce v hudbě (Downtown music, “no-wave”), kině (Art house, indie cinema), literatuře (beat generace), divadle (Off- a Off-Off Broadway scéna) atd. Pro Spojené Státy té doby je charakteristická jistá politická svoboda, zatímco ve Východní Evropě a Sovětském svazu, DIY tvorba byla spíše nutností vycházející z totalitního režimu a přísné cenzury. Téměř jakékoliv neoficiální, tedy vládou neuznávané, umění bylo nuceni zůstat v “undergroundu”. Tak se objevily nezávislé knižní publikace - samizdaty, neoficiální bytové koncerty (ru. “квартирник”). Díky domácím nahrávacím studiím, vydávajícím hudební desky na rentgenových snímcích, se objevil výraz “Hudba na žebrech” nebo “Jazz na kostech”. Nehledě na přísné podmínky, zformovala se velmi zajímavá a silná scéna, jejíž “zakázanost” a “ilegalita” ovlivnily svou depresivní (a zároveň nezbednou) náladou celou generaci.

2.2 Kultura DIY v současné době

Ale pop-kultura nic a nikoho nešetří - v průběhu globalizace, estetika “lo-fi”, “indie” a to, co původně bylo vyvoláno spíše nedostatkem prostředků, se stalo módou.

S příchodem digitální doby se DIY kultura zpopularizovala a dostala do všech existujících médií - návody se přesunuly z časopisových stránek na webové, televizní pořady se doplnily o Youtube kanály. Proměnila se i kvalita výrobků - estetické hodnoty věcí v poměru k funkčním často převažují, nebo ta funkčnost je velmi nedůvěryhodná a sporná z hlediska užítku. I když, samozřejmě, “užitek” je také subjektivním pojmem, protože představy o tom, co je užitečné, stejně jako životní potřeby, se u jednotlivců liší. Souvisí to s problémem konzumerismu a s faktickým znehodnocením funkce výrobků, jejich jednorázovostí a orientací na masový prodej.

V popularizaci DIY se to odrazilo například v rozšíření prodeje “handmade” výrobků, produkce “arts and crafts”. I když je to jen kapka v moři a je na ní pozitivní stálá potřeba lidí v manuální práci a přítomnost kreativního myšlení.

Hodně současných produktů stojí za pozornost a jsou mezi nimi velmi originální věci. A to jak z hlediska jejich funkce, tak i vizuálně. Například výrobky televizního pořadu “Очумелые ручки” (cz. “Šílené ruce”) v Rusku a tradice Domácího umění v Česku. Obzvláště mě zajímají objekty vyrobené z jednoduchých, levných a často překvapivých materiálů. Osobně tomu říkám “nevědomé umění”, protože hlavním záměrem tvůrců nejsou estetické, ale praktické požadavky. Výsledek ale může být posuzován jako plnohodnotné umělecké dílo.

Zkoumám takové umění delší dobu a v různých kontextech a uvažovala jsem nad tím, že se to dá rozdělit na různé kategorie. Nižší bych chtěla uvést a rozebrat podrobněji několik z nich, které sloužily jako inspirace k některým výtvarným řešením v mé vlastní a také v cizí tvorbě.

2.2.1 “Zlepšováky” nebo “life hacks”

“Life hacking” je termín označující trik, zjednodušení či novátorskou metodu, které v jakýchkoliv aspektech života zvýší produktivitu a efektivitu. Pojem vznikl ze slov life (život) a hacker (všeobecně označení pro zvědavého jedince, který chce dopodrobna vědět, jak daná věc funguje a hledá její limity)²⁷.

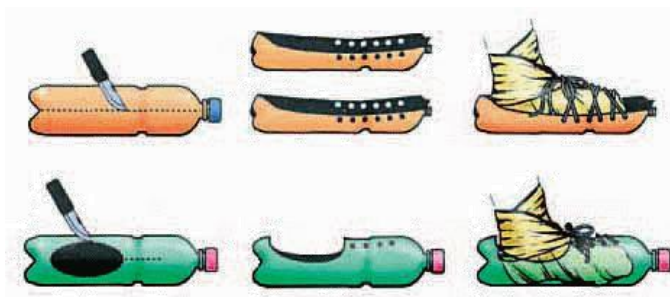
Na internetu lze najít řadu různých návodů typu “top 10 věcí z plechovky” nebo “jak udělat reproduktor za 1 min” a to v podobě obrázků, videí nebo textu. Pro výrobu je

²⁷ https://cs.wikipedia.org/wiki/Life_hacking

charakteristická nízká spotřeba času a úsilí, protože tvůrci většinou netrvají na estetických hodnotách. Nicméně na některá díla by se ale dalo nahlížet, jako na minimalistické art objekty.



V “Deadend” jsme používali plechovky a skleničky pro zhlazení zvuku nahrávek, pouštěných z mobilních telefonů (viz. foto 1-2 zprava)



Pantofle z plastových lahví (viz. nahoře) se vyrábí pro práci na zahradě, gumové rukavice se používají v nemocnicích místo návleků na boty (viz. dole). Těmito prvky jsme se inspirovali ve výběru kostýmů pro scénografii inscenace “ČBRŠK”.



2.2.2 Kategorie “aby to nějak drželo” (viz. obrazová příloha č. 2) jsou výrobky, které mají sloužit k něčemu užitečnému a jsou opravené, upevněné nebo předělané za pomoci improvizovaných materiálů, přičemž klíčovou roli zde hraje náhoda. Často se ve výsledku ne vždy podaří užitek rozpoznat a pochopit, protože už samotný tvar výrobku působí neprakticky a absurdně. To, na stranu druhou, přispívá jeho originalitě a estetické hodnotě.



Příklady výrobků z webové stránky kaiflog.ru

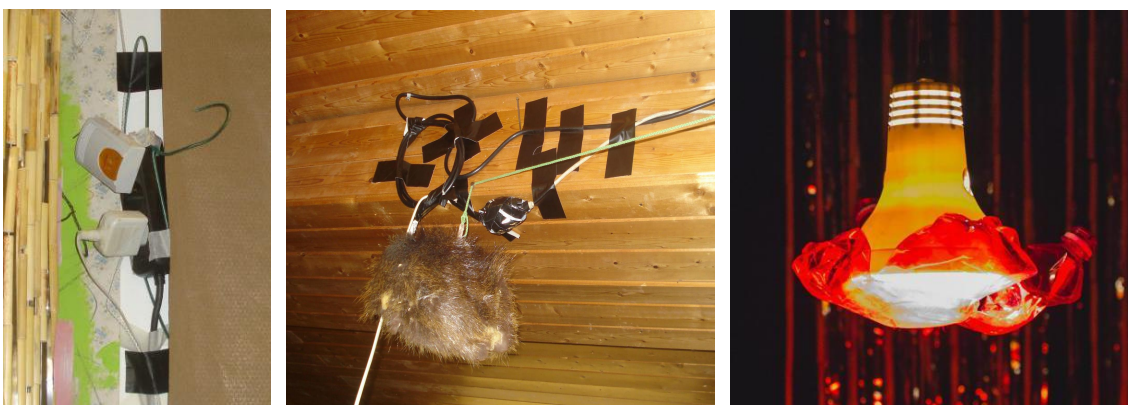
Zajímavé je, že hranice mezi touto kategorií a “zlepšovákem” je poměrně tenká. Protože, jak jsem psala výše, co je užitečné, je otázka názoru. To, co pro jednoho člověka zvyšuje efektivitu, pro jiného nedává smysl.

Jednou jsem během procházky po městě narazila na zvláštní “instalaci” vedle pražské vietnamské večerky, která sestávala z plastové dirkované krabice, velkého kamene a kusu kartonu. Vypadalo to, jako dílo “Kámen v kleci”, ale když jsem se podívala pořádně, vyjasnilo se, že karton zakrývá díru ve stěně, kámen svou vahou drží vertikálně umístěnou krabici, a ta vytváří další překážku k díře.



Rozmanitější kombinace objektů (viz.autorské foto nahoře) se často objevují na neočekávaných místech a ve velmi zvláštních pozicích. V domě, ve kterém bydlím v Minsku, se okna v každém patře udržují pootevřená za pomoci různých prázdných nádobek. Podobně stojí dole před domem odpadkový koš na prázdných lahvách od mléka. Jsou to opravdu velmi krásné instalace.

Pokaždé když hrajeme “ČBRŠK” na novém místě, máme se přizpůsobit k novým podmínkám, proto vznikají různé primitivní technická řešení (viz.autorské foto dole).



2.2.3 “Recycled art po rusku”

Zajímavé jsou některé typy výrobků užitého umění, tvořené hlavně za účelem ozdoby interiéru nebo exteriéru. Konkrétně bych to popsala na příkladu post-sovětského fenoménu “ŽKCh-art” (ru. ЖКХ-арт), o kterém se v poslední době diskutuje buď jako o patologii vkusu a výsledku celonárodní deprese, anebo jako o plnohodnotném směru současného umění, který se ještě nedočkal odezvy ze stran kritiků.

ŽKCh-art se začal vyvíjet v Rusku v 60.-70. letech, když se lidé stěhovali ze svých útulných vesnic do městských paneláků, okolo kterých se rozprostíral jen beton a prázdné dvory. Z upřímné snahy o krásu začali lidé vytvářet “ozdoby” za pomoci různých dostupných materiálů: starých pneumatik, pet-lahví, hadic, starého nádobí. Díla se vystavují v exteriéru občas ojediněle, občas jako součást velké expozice, přičemž tematika instalací je stejná od Sibíře po Bělorusko: venkovní a přírodní motivy, zvěřince, zahrady Edenu, “dětské hry, setkávání starších lidí, vyprávějí příběhy, reprodukční funkce u mladých lidí... alkoholové úlitby, když je člověk přenesen do jiného světa”²⁸ (viz. foto dole)



Příklady výrobků z webové stránky kaifolog.ru



²⁸ P. Pepperštejn, <https://readymag.com/krissedova/631284/2/>



nahore "Dvůr ztracených hraček" ve Lvově (Ukraina), foto Krystiny Romanové
dole: betonové dvorové sochy (zleva: pikubu.ru, zprava nuinu.su)



Výrobou takového umění se zabývají jak uživatelé, tak i zaměstnanci bytových služeb. Termín "ЖКХ" pochází z ru. ЖКХ ("Жилищно-коммунальное хозяйство", cz. dosl. "bytové-komunální hospodářství") - což je komplex hospodářských odvětví, která zajišťují fungování obytných budov a bezpečný a pohodlný pobyt a přítomnost lidí v nich (uživatelé). Zahrnuje také zařízení sociální infrastruktury sloužící obyvatelům. K povinnostem služeb se vztahuje zušlechťování dvorů a udržování čistoty a pořádku, což zaměstnanci dělají, jak umí: pěstují květiny nebo staví ve dvorech betonové pomalované sochy postav ze sovětských pohádek (viz.foto nahore), zabarvují nadávky na panelácích. (viz. foto dole)



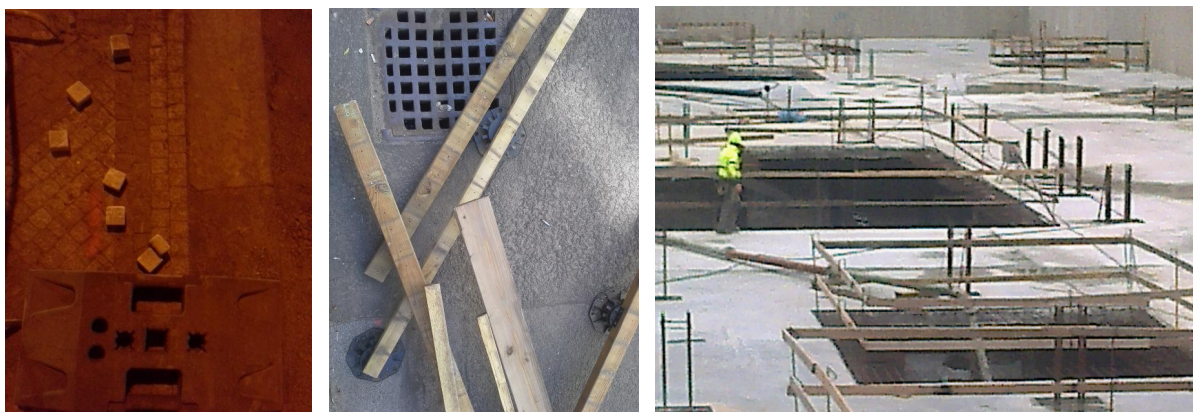
Takové supermatická díla často ve svých pracích používá jako podklad běloruský umělec Vasilij Chomjakov, který tvoří své malby hlavně ve veřejném prostoru. (viz foto dole)



Rozhodnutí pracovat s estetikou ŽKCh-artu bylo klíčové pro práci na inscenaci "ČBRŠK". Díky tomu jsme se dostali k dalším zajímavým momentům: přes exteriéry dvorů a "vchodovou" romantiku až k bytovým interiéřům. Přes výtvarnou složku - k tématům bydlení, sousedství, osamocení, přes materiál (pivní pet lahve) - k problému alkoholismu a k pocitu nudy.

Dramaturgický základ projektu je v dětské sovětské povídce E. Uspenského "Krokodýl Gena a jeho přátelé", ve které se několik osamocených zvířat a pionýrka Galja zkamarádí a postaví Dům přátelství. Na jednu stranu je možné takovou metaforu chápat jako zjevnou propagaci komunismu - obzvláště s ohledem na rok napsání - 1966 - přátelství národů: všichni jsou kamarádi — krokodýl, neznámé zvíře, ruská pionýrka, žirafy a psi... Na stranu druhou má ale celý příběh řadu jemných nuancí, které takovou propagaci vyvrací. Příkladem může být situace, kdy na slavnostní otevření "Domu přátelství" nepřijde nikdo, kromě samotných zvířátek-outsiderů, které jej postavily. Moc smutná dystopie vycházející ze skutečných událostí.
(viz příloha č. 1, "ČBRŠK" fotodokumentace)

2.2.4 Městské nevědomé "umění"



autorská dokumentace

Zvláštní kategorii tvoří díla vznikající jako důsledek městských stavebních prací. K tématu DIY se to vztahuje jenom okrajově, protože tento typ práce stále souvisí s výstavbou konstrukcí užitečných pro obecnost, ale už nejde o výrobu "pro/na sebe".

Pro mě jsou takové práce zajímavé z estetického hlediska, s ohledem k samotným formám běžným pro tuhle kategorii. Nahlížím na ně jako na dočasné instalace, které se proměňují a vyvíjí v průběhu probíhajících prací. Rozměrově se mohou lišit od drobných, téměř nenápadných děl (např. úseky veřejného prostoru s dírou v zemi vymezené červenobílou páskou), až po obrovské konstrukce na náměstích. Mám obsáhlou sbírku takových typů instalací z různých měst. Například v Krymské ulici v Praze a v jejím okolí probíhala poslední rok intenzivní rekonstrukce kanalizace a chodníků. Vietnamské děti si hrály v zaprášeném "pískovišti" stavebních materiálů mezi barevnými trubkami trčícími z asfaltu. Pokaždé, když jsem šla kolem, pozorovala jsem nové a nové změny a naposledy to vypadalo už jako hotový chodník. (viz. autorská dokumentace dole)



Pod kategorií městského "umění" se dají zařadit i "díla" náhodných lidí, tvořená na různých místech ve veřejném prostoru: hromady odpadků v otvorech ve zdi, boty hozené přes elektrické dráty, nápisy na budovách atd. Chtěla bych zdůraznit, že mě nejde o tzv. "street art", ale o náhodné formy, které mohou být subjektivně definovány jako umění. Souvisí to s vnímavým pozorováním okolí a schopností nacházet inspiraci v běžných věcech, které jsou součástí městského prostředí.

Zmiňuji se o tom hlavně proto, že městské "umění" sloužilo jako velká inspirace ve

výběru výrazových prostředků a témat pro můj bakalářský projekt, který bych chtěla podrobněji rozebrat v další kapitole.



foto z zkoušky "Deadend" (autor: A. Romanova)

(viz přílohá č. 2, "Slepá ulice neboli deadend", navrchy a fotodokumentace)

3. Každodennost ve městě a výběr materiálu pro práci

Nápad projektu "Slepá ulice neboli deadend" vychází ze života města a zakládá se na dlouhodobém výzkumu městského prostředí z různých aspektů: vizuálního, akustického a prostorového. Většina materiálu byla sbírána během procházek a jiných přemísťování po městě. Součástí je také celoživotní zkušenost, včetně vzpomínek z dětství a mládí všech účastnic projektu - mně, Anny Romanové, Theresy Schrezenmeir, Světlany Silič. Proto jsou v inscenaci obsažené pozorování a zážitky z Prahy, Minsku, Rogačeva, Krasnojarsku a severního Ruska a také německého Bavorska.

Díky každodenní mobilitě jsou lidé zvyklí pohybovat se po městě a nedávat pozor na svou cestu. Městské prostředí se stává propletením četných trajektorií pohybu z bodu A do bodu B. Jednotlivé trajektorie vtékají v obsáhlejší proudy, mizí, překrývají se navzájem nebo se nikdy nepotkávají. Proto město v mnohém připomíná souhrn hýbajících se "inertních elementů"²⁹ a větší část života ve městě tvoří mechanická cirkulace těl, objektů, zvuků, stejně jako přítomnost a regulace uvnitř transhumanistického a neorganického života (od krys po kanalizaci)³⁰. Je to něco, jako umělý autonomní organismus, který má složitou vnitřní a vnější strukturu, různé vrstvy.

Urbanizace vytváří další a další města, neustále proměňuje životní prostředí a modifikuje krajinu. Spolu s tím vznikají ekologické problémy, objevuje se fenomén post-přírody. Lidé rozmotávají silnice uprostřed pouští, moří, vrtají díry do hor, překonávají čas a prostor pomocí letadel a jiných zařízení. Fyzická realita se nahrazuje virtuální:

děti neběhají ve dvoře v létě, jako když stromy pod oknem byly nižší. není komu křičet z okna.

Když bych odbočila od racionálních a teoretických konstrukcí k poetickému a mytologickému zacházení s prostorem, odhaluje se jiná skutečnost města metaforického a kočovného. Města, jako nositele paměti a znaků, které se formuje pomocí našeho vlastního způsobu projektování reality a pomocí umění hledat souvislosti tam, kde nejsou na první pohled. S takovým městem pracujeme v inscenaci "Slepá ulice neboli deadend". Projekt představuje koláž, která se skládá z audiovizuálních obrazů a pouličních příhod "zachycených z širokých struktur", vyrobených "ze špíny světa"³¹.

3.1 "Muzikalita" města

"Hudba ulice je umění samo o sobě. Nikým nepěstováno, nedirigováno a přece jsme kolektivně zúčastněni všichni. Jsme vnímáтели i tvůrci současně. [...] Ulice je inspirátorem modernímu tvůrčímu myšlení, z něhož na podkladě buďto vědomého, nebo nevědomého pochodu tvoříme umění: závislé, subjektivní, podstatné a jediné zdravé, poněvadž je v přímém kontaktu se životem, aniž by přejímalo jeho naturalismus, romantismus či cokoliv jiného.

²⁹ Michel de Certeau "Vynález každodennosti I. Jak se to dělá", kapitola "Procházky po městu", s. 24

³⁰ Tamtéž, s. 28

³¹ Tamtéž.

Kontakt je něco více a je prostě nemožné se specializovati, jsme-li umělci”³².
(E. F. Burian)

Na začátku výzkumu jsem se soustředila na město z perspektivy zvuku. Chodila jsem po Praze a poslouchala její zvukové krajiny, to jak se prolínají, proměňují, překládají se přes sebe a mizí. Praha je bohatá zajímavými zvukovými zónami: je tu hodně kamenných budov a úzkých ulic, což způsobuje výraznou ozvěnu, často prolétají dozvuky zvonů. Jsou tu dvě nádraží vedle sebe (Masarykovo a Hlavní), dva tunely pod jedním parkem (Žižkovský a Starý Vítkovský), vrzající tramvajové koleje (nejlepší jsou u Přístaviště), Železniční most, semaforové přechody ve Vinohradech. Celá oblast u řeky je nádherná a různí se podle lokací: v Holešovicích jsou to čistě industriální zvuky, u Starého města v noci rackové obsazují lodě a křičí na auta projíždějící po dlažbě, na Smíchovské náplavce je labutí pláž, kde pískají krysy a zní Vyšehrad. Kromě toho se ve městě pravidelně pořádají hlasité “koncerty”: každou noc jezdí popeláři a každou první středu měsíce probíhá zkouška sirén.

Obsáhlá a kvalitní sbírka terénních nahrávek, zvukových procházek a experimentálních záznamů je na stránce Zvuky Praha³³ (viz. dole zleva), která byla pro mně příjemným nálezem. Každá nahrávka je označena na mapě, v místě, kde byla vytvořena. Jsou mezi nimi ambientní soundscapy, jako “Vločky a pejskaři na železničním mostě” Michala Kindernaye, kolekce ptáků Miloše Vojtěchovského, nahrané stroje (“Sekačka trávy”) a topení (“Radiátor”) Kena Ganfielda.



Podobná “zvuková mapa” je součástí projektu “Hypersonic landscapes” Marka Hlaváče (viz. nahoře zprava). Zvukový umělec označuje místa, kde zaznamenává vysoké frekvence v rozmezí 10 až přibližně 40 kHz, což jsou skoro neslyšitelné zvuky, “způsobené záměrně i nezáměrně různými technickými zařízeními.”³⁴

³² “E. F. Burian a jeho program poetického divadla”, Emil František Burian (Institut umění - Divadelní ústav, 1981), kapitola “Hudba ulici”

³³ Zvuky Praha. <https://sonicity.cz/cs/sounds>

³⁴ Marek Hlaváč. <http://marekhlavac.webege.com/hypersonic.html#1.8>

Marek Hlaváč je také organizátorem festivalu zvukového umění ve veřejném prostoru Přechodné zony, který má podobu série zvukových událostí, probíhajících během tří dnů na různých místech Prahy. Akce mohou mít formu performativního vstupu, dočasné instalace, zvukové procházky nebo jiných 'partyzánských' zásahů do zvukového prostoru města..³⁵.

Původně jsem také chtěla pracovat venku a pokusit se o zvukovou performanci s využitím akustických vlastností a zvukového potenciálu určitého místa.

Chodila jsem do Žižkovského tunelu a pozorovala, co se tam děje. Je to stavba, která slouží pro pěší dopravu, proto první věc, které si člověk všimne, je dozvuk kroků kolemjdoucích a rozmanitost těch kroků vzhledem k typu bot, šustění oblečení, cinkání klíčů a kabelek. Také se tam ozývají zdeformované hlasy, smích, dětský pláč a občas projíždějí cyklisti nebo skateboardisté.

V tunelu jsem poprvé začala uvažovat o motivu chůze a o použití různých typů obuvi a oblečení, jako zvukového zdroje: šustáky, boty na podpatku, žabky, řetězy pro klíče, klepání předmětů v taškách apod. Tímto principem jsme se řídili ve výběru kostýmů, například "Tašková scena" je jednou z prvních, kdy dva performeré chodí v žabkách a každý má v tašce předměty, které vydávají při pohybu zvuky. To se odrazilo i na způsobu zacházení s prostorem - pracujeme s chůzí jako se součástí akce a důležitou roli v představení hraje přemísťování performerů na základě předem určených trajektorií.



"Slepá ulice neboli deadend", scéna "Přechody a semafor" (foto S. Koulikov)

³⁵ Přechodné zony. <http://prechodnezoney.blogspot.com/>

Během kolektivní improvizace v tunelu se také poprvé odehrál "Apokalyptický fotbálek" (viz. foto dole), ze kterého se později stala scéna, ve které všichni kopeme do drobných předmětů a házíme je dokola. Tehdy jsme ale zjistili, že v tunelu všechno zní skvěle, když je echo, ale nefunguje to dlouhou dobu. To místo je totiž tak silné samo o sobě, že není zapotřebí toho moc přidávat - vyžaduje to dost minimalistický přístup.



"Slepá ulice neboli deadend", scéna "Přechody a semaforey. Apokalyptický fotbálek" (foto S. Koulikov)

Jako dobrý příklad zvukového umění ve veřejném prostoru mohou sloužit četné práce, prezentované v rámci zmiňovaného festivalu Přechodové zóny během posledních několika let (první edice se uskutečnila r. 2014). Například r. 2017 předvedli Acoustic Noise Orchestra v Žižkovském tunelu krátký hudební výstup "Jericho", ve kterém pracovali se zvukem připomínajícím tóny dechových nástrojů. Nebo jiné noisové improvizace pod mosty, podzemními přechody, podchody a na jiných místech s výraznou akustikou: série "Koncertů na baterky", koncerty PIO (Pouličního improvizčního orchestru), "Improvizace pod Hlávkovým mostem" Martina Janíčka a mnoho jiných.

Běžná je na festivalu forma zvukové procházky (angl. "audiowalk" nebo "soundwalk"): "Žezlo" Stanislava Abraháma (umělec jde královskou cestou od Pražské brány na Pražský hrad a nese dřevěnou tyč, která se táhne po dlažbě a vydává zvuk), společné poslouchání zvukových krajin na různých místech ("freestyle" Michala Cába ve skateparku na ostrově Štvanice, "Hlasy Náměstí Republiky" Susanne Kass). Zvuková procházka může být jakákoliv cesta, jejímž hlavním účelem je naslouchat prostředí; ona vystavuje naše uši každému zvuku kolem nás, bez ohledu na to, na jakém jsme místě³⁶.

Forma audiowalk se používá i v divadle, například německá skupina Rimini Protokoll v projektu "Remote X" pracovala s městským prostředím a GPS navigací: skupina 50 lidí byla vedena po městě umělým hlasem, který zadával pokyny přes sluchátka. Městský soundscape byl doplněn binaurálními nahrávkami, hudbou z filmů. Projekt se uskutečnil v různých městech a pokaždé se vypracovává nová site-specific verze, i když dramaturgický základ zůstává stejný.

Zajímavou formu má také site-specific práce britské skupiny Forced Entertainment "Night in this City". Jednalo se o autobusovou turistickou túru, ve které se diváci se vezli po městě Sheffield (později se projekt zopakoval v Rotterdamu). "Dámy a

³⁶ Westerkamp, Hildegard (1974). "Soundwalking". Sound Heritage. III (s. 4), autorský překlad

pánové, vítejte v Římě ...³⁷ - říkají průvodce (muž a žena) a vyprávějí různé historie o městě - oficiální a reálné, mýtické a imaginární. "Všechny ulice, které jsou tady, jsou pojmenovány podle vrahů z historie a špatných politiků ... všechny budovy jsou pojmenovány podle jedů a podvodníků a dětí, které zahynuly ... spousta lidí, které zde můžete vidět, jsou duchové ...³⁸ Performeři předstírají, že nevědí, kam vede cesta nebo jestli je vůbec správná, že řidič pronásleduje nějaké auto nebo je opilý "Rayi, Rayi, drž se cesty ... Rayi nedělej to prosím... Rayi, Rayi, myslím, že jsme ztratili Raye...³⁹"

Přemýšlela jsem nad zvukovou procházkou v souvislosti se svým projektem, ale pak jsem se rozhodla, že mě spíš zajímá již existující zvuková stopa určitých míst, které se čím dál tím více rozšiřovaly po celém městě. Proto jsem nad nimi začala přemýšlet spíše jako nad materiálem pro akci v uzavřeném prostoru. Možností pro práci přibýlo - poskytlo to příležitost kombinovat mezi sebou události, vytržené z kontextu města, v jednotném časoprostoru. Proto se některé inspirační zdroje staly podkladem pro vytvoření jednotlivých scén v inscenaci a naznačení dramaturgického plánu.

Vznikly nové otázky: jak vytvořit atmosféru veřejného místa uvnitř uzavřeného prostoru a přitom respektovat specifika obou typů prostoru? A také, jak zvýšit citlivost diváka ve vztahu k běžným zvukům?

3.1.1 Scénografie vycházející ze zvuku

Zvukový design se stavá čím dále, tím více důležitějším pro celkovou koncepci divadelní události, tzv. divadelní soundscape se stavá scénografickým pojmem.⁴⁰ Jakmile se proces zkoušení a experimentu přesunul do hereckého ateliéru, začala jsem uvažovat o scénografii, tvořené zvukem.

Nápad spočíval ve vytvoření specifické zvukové krajiny pro každou scénu, jež by byly spojené s určitým typem městského prostředí:

- "Ve dvoře"
- "Piknik u cesty"
- "Přechody a semaforey"
- "Čekárna na nádraží"
- "Hromadná doprava"
- "Noční město (nehoda)"
- "V přírodě nebo u řeky pod mostem"

Součástí scén jsou četné drobnější situace: odpad šustící ve větru, ptačí zpěv, nebo události typu stavební práce, uklízecí auta v noci. Jak se dají zreprodukovat takové soundscape uměle, ale ne digitálním způsobem?

³⁷ "Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation", Nick Kaye, s. 14, autorský překlad

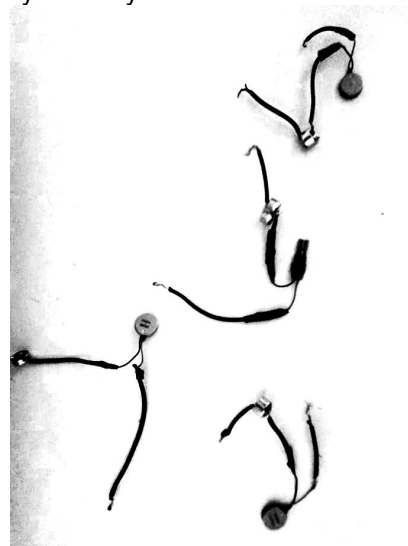
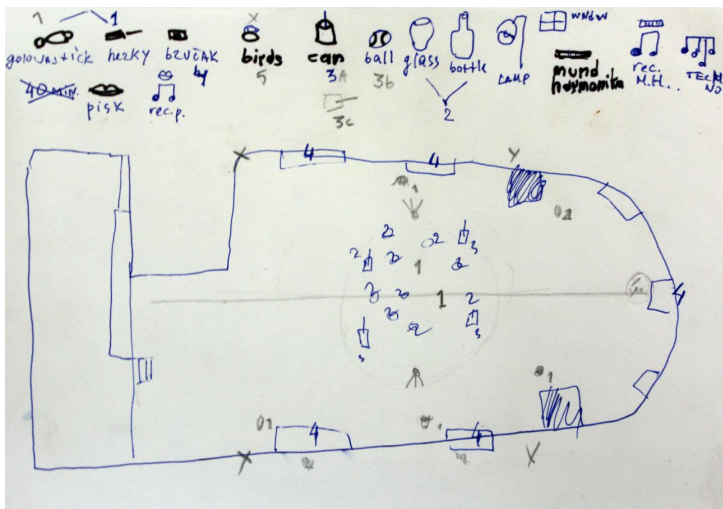
³⁸ Tamtéž, s. 21, autorský překlad

³⁹ Tamtéž.

⁴⁰ Theatre and Aural Attention: Stretching Ourselves, George Home-Cook



nahore: alternativní zvukové zdroje 1. bzučák 8-16V, 2. motorky 3V 3-4. vibrační motorky 1,5V
dole: 1. plan-partitura pro zvukovou zkoušku 2. pohyblivé objekty-motorky



Na začátku mě zajímaly především akustické zvuky, tvořené prostřednictvím běžných objektů na základě jejich materiálových vlastností, nebo zvukové kvality primitivních elektronických zařízení: motorků, sirén, bzučáků. Jinými slovy - jednoduché zvukové zdroje, které se dají snadno přemísťovat po prostoru a sloužit jako součást scénografie.

Už tehdy zazněl nápad o rozvinutí děje okolo diváků s důrazem na práci s prostorovým zvukem, ale ten se realizoval až později. Pro počáteční fázi jsme se rozhodli neomezovat technickým řešením, ale prvně prozkoumat materiál a nechat mu určitý prostor. Proto jsme během prvních zkoušek jenom experimentovali s přenesenými objekty a snažili se odhalit jejich akustický potenciál.

Velkou inspirací pro mě tehdy sloužili zvukoví umělci Pierre Berthet a Rie Nakajima, s jejichž tvorbou jsem se seznámila v Praze, když vystupovali v Collaredo-Mansfeldském paláci a později v Kampusu v Hybernské. Specifikum jejich tvorby spočívá v tom, že experimentují se způsoby, jak rozeznávat různé objekty (suché rostliny, porcelán, plechovky, dokonce vysavač), k čemuž často používají například malé motorky v kombinaci s jinými věcmi. Celý prostor se nazvučuje prostřednictvím drobných mechanických objektů a rezonujících materiálů, což vytváří velmi zvláštní zvukovou strukturu, která se pomalu proměňuje v průběhu performance. Kromě toho je velmi zajímavé, jakým způsobem s danými objekty zachází: vytváří prostorovou instalaci, do které zasahují velmi jemně. Necháávají věcem svobodu, pomalu mění jejich pozice a různě je kombinují mezi sebou. Je v tom cítit zároveň jistota a porozumění materiálu a zároveň určitá citlivost.



Pierre Berthet a Rie Nakajima, performance “Dead Plants & Living Objects” (<https://artsfoundation.co.uk/directory/rie-nakajima/>)



V procesu zkoušení jsme docela rychle narazili na otázku problematiky vztahů mezi performerem a objektem. V souvislosti s tím bych chtěla vymezit dva přístupy v práci s objektem v kontextu hudebního divadla (zvukové performance), které pracovně označuji jako *hudební* a *technický*.

Hudební přístup předpokládá, že primárním cílem manipulace s objektem je vydávání zvuků. Tím pádem může být vztah performerera a objektu definován, jako vztah hudebníka a nástroje. Přičemž nástrojem může sloužit jakýkoliv objekt.

Tento princip se běžně používá v instrumentální hudbě, ale mě šlo spíše o experimentální formy zvukových výstupů a zvukovou tvorbu, pro které je charakteristické použití nekonvenčních nástrojů.

Ruský futurista Arseny Avraamov vypracoval grandiózní skladbu “Symfonie sirén”, ve které sloužilo jako nástroj celé město. Když se událost poprvé odehrála r. 1922 v Baku, zúčastnili se jí četné hudební orchestry a také tovární a lodní klaksony, sirény, motorová vozidla, zvony a dokonce i zbraně s kulomety, které se sám Arseny rozhodnul používat místo bicích nástrojů.

“Kulomety rachotí ... Praskavě prolétají nad náměstím hydroplány ... Zvuky pochodu se prolínají se statečnými písněmi Rudé armády... hřímavě znějí signály a vytváří

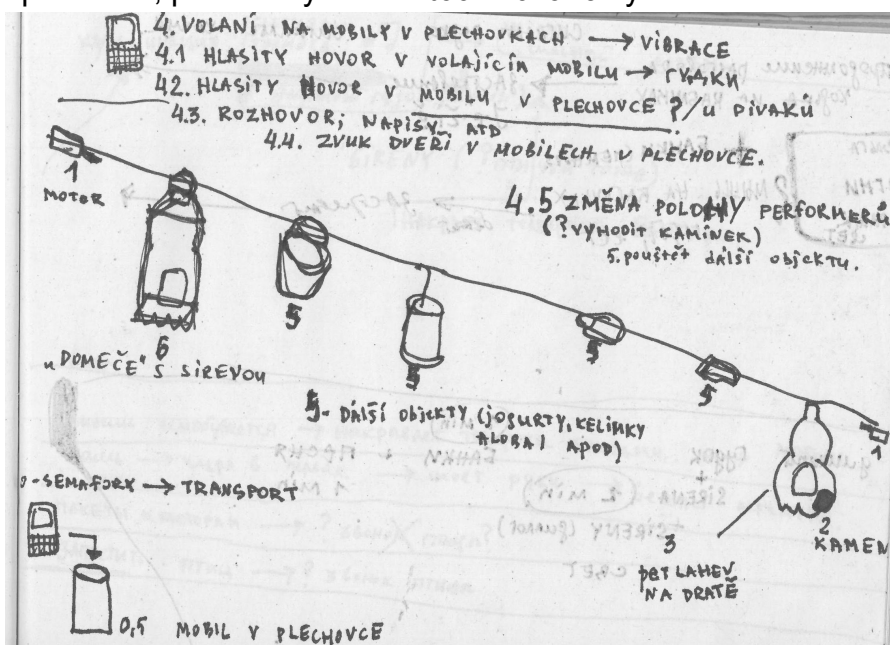
zvláštní, divokou a radostnou symfonií⁴¹”

S improvizovanými perkusními nástroji hodně pracuje kapela Einstürzende Neubauten, pokračující v tradici industriální hudby 70. a 80. let. Má to silnou performativní stránku, muzikanti používají stavební nářadí, nabytek, různé kovové materiály (kusy plechu, řetězy) a dokonce elektrické proudy odhalených drátů.

V případě práce nad inscenací “Deadend” jsme používali *hudební přístup* jenom v několika scénách. Jednou z nich je například “Noční město (nehoda)”, ve které všichni zpíváme písničku “Bratře Kubo⁴²” v různých jazycích, k tomu každý hraje na určitý “nástroj”: já - s různými druhy signálů sirén, Světlana - na plechovky zavěšené na prádelní šňůře, Theresa s Aničkou hrají na kbelík.

Předtím, než se odehrál tento hudební výstup, bylo zapotřebí nastavit podmínky nezbytné k jeho realizaci: prostřednictvím zavěšení kovového kbelíku proměnit pozici šňůry, zapnout na ní připevněné motorky, jež vydávají pravidelné drčení a současně způsobují pohyb objektů, které jsou zavěšovány na šňůře. Přičemž jak objekty, tak i zavěšený kbelík, rezonují a slouží jako alternativní reproduktory. Také se ozývají další hluky: v plechovkách vibrují mobily, poté se z nich ozývá hlasitý hovor. Když se telefony se zapnutým hlasitým hovorem dají blízko sebe, vytváří se specifický feedback. Zvuky se vrství přes sebe a vytváří komplexní pozadí pro následující zvukovou skladbu.

Ve výše popsané akci a v dalších jí podobných, není vydávání zvuku jediným cílem, spíše je důsledkem splnění konkrétní funkce nebo úkolu. Práce s rytmem a celkovou kompozicí je stále součástí akce, ale zvukový potenciál se odhaluje přirozeným způsobem, protože vychází z *technického výkonu*.



partitura k zvukovému “pozadí”

⁴¹ “Symfonie siren”, autorský překlad <http://www.theremin.ru/archive/gudkovaya.htm>

⁴² “Bratře Kubo” je široce známá francouzská dětská píseň-konon (fr. *Frère Jacques*)

V kontextu přechodu od loutkového divadla k objektovému se o tom zmiňuje Karel Makonj: “Technický materiál stykem s uměleckým dílem pozbývá své původní funkce a stává se prvkem umělecké struktury inscenace se všemi důsledky, tzn. stává se sám o sobě cílem, samozřejmě i ve vztahu k ostatním složkám inscenace.⁴³”

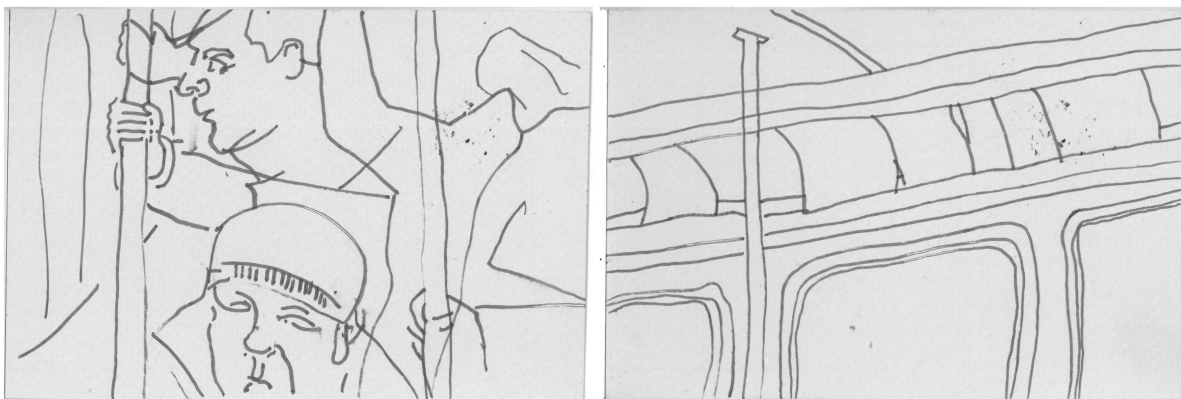
Objekt se tedy vnímá spíše jako *instrument* k dosažení určitého cíle. Součástí tohoto cíle může být odhalení dalších vlastností objektu, a nejenom jeho akustického potenciálu.

V této etapě zkoušení to pro nás znamenalo znovuobjevení vizuality. Původně jsme se snažili věnovat pozornost především zvukové složce, ale začali jsme pracovat více skrze scénografii a organizaci celého prostoru. Pole možných řešení se podstatně rozšířilo a také se odhalila jiná vrstva městské každodennosti - pouliční estetika.

3.2 Mody vnímání reality

V Praxi každodenního života se Michel de Certeau zmiňuje o dvou módech vnímání města: skrze *rozkoukávání* nebo skrze *pohyb*, (tedy prostřednictvím umístění vlastního těla v městskou konfiguraci)⁴⁴. Tyto módy se dají různě modifikovat a kombinovat - jde jenom o *hravost se skutečným okamžikem* (o kterou usilovalo také hnutí Fluxus):

můžeš nastoupit do nové pražské tramvaje a sednout si do poslední řady sedadel. zaklonit hlavu a pozorovat jak se prolínají kabely. poslyš, jak pískají dveře a příští zastávka je na znamení.



tramvajové skicy

Ne vždy se daří se na jeden z těchto módů naladit - většinou bývá naše koncentrace nasměrována spíše dovnitř sebe, a ne na okolí. Proto často nevidíme a neslyšíme, i když koukáme a posloucháme. Jsme přesyceni informacemi zvnějšku, pořád nad něčím přemýšlíme a většinou nezbyvá kapacita na další “údaje” zvnějšku.

⁴³ “Od loutky k objektu” Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007), s. 28

⁴⁴ “Микроурбанизм. Город в деталях”, Новое литературное обозрение 2014 (“Mikrourbanismus. Město v detailech”), autorský překlad <https://culture.wikireading.ru/72870>

Ale senzitivní momenty přichází dokonce i tehdy, když máme "plnou hlavu" vedlejších myšlenek. Například, když jedeš hromadnou dopravou během špičky a cítíš velkou únavu. Najednou zní všecno hrozně hlasitě: telefonní hovor, smích, šustění pytlíku... Rozčiluje tě dýchání suseda, ale je to přehnaný pocit, který souvisí s přecitlivělostí v tu danou chvíli. Je to podobné, jako když je brzy ráno a najednou tě probudí dveře praskající za stěnou a zvuk bosých pat po podlaze; nebo v noci - popelářský vůz. Ve stavech spojených s ospalostí, podrážděností, soustředěností a často — nemocí - je senzibilita zvýšená a proto se okolní události hyperbolizují.

Citlivé vnímání je charakteristické pro dětství, kdy čas je jakoby zdlouhavý a prostor nedozírný a nepochopitelný. Cesty jsou delší, drobnosti - poutavější; louže se zdá jako jezero. Dětská percepce a dětská zkušenost, které určují prostorovou praxi, se aktualizují - rozšiřují se na veřejný a soukromý prostor a rozptylují jejich schématické povrchy. Tak ve se městě-plánu rodí město metaforické⁴⁵.

Téma dětství se původně objevilo v první scéně ("Dvůr"), ale pak začalo sloužit jako leitmotiv pro celou inscenaci. Zvolili jsme asociativní přístup k dramaturgii, kterým jsme se řídili ve výběru objektů pro práci. Například pro dvůr jsme vytvořili situaci, vycházející ze zvuků, které byly běžné a známé pro místa, kde jsme vyrůstali:

vyhození odpadu do koše, vyklepávání koberce, hra s míčem, křik z okna, vytírání prádelní šňůry mokrou rukavicí.



Scéna "Dvůr", (foto S. Koulikova)

⁴⁵ Michel de Certeau "Vynález každodennosti I. Jak se to dělá", kapitola "Procházky po městu"

Vzpomínala jsem na různé věci, které se u mně spojují v mysli s dětstvím a zároveň s ulicí nebo městem: hry, básničky, písničky atd.

aj-aj!

můj zajíček se dostal pod tramvaj!

můj zajíček můj malčik

se dostal pod tramvajčik!

běžel po cestičce

a přeřízlo mu to nožky

ted' je nemocný a chromý

milý zajíček můj⁴⁶

naše tanja hlasitě pláče:

upustila do řeky míček

- ticho, Tanečko, neplač:

neutopí se v řece míč⁴⁷.

Jsou to útržky paměti, které vyvolávají další asociace.

zajíc pod tramvají-nehoda-klaksony aut-sanitka-siréna-noc

míč v řece-mokrý míč-smutek-vltava-nutrie-kamarád-láska-merci

Takové krátké texty částečně sloužili jako podklad ke scénám, jako: “Noční město (nehoda)”, “V přírodě nebo u řeky pod mostem”.



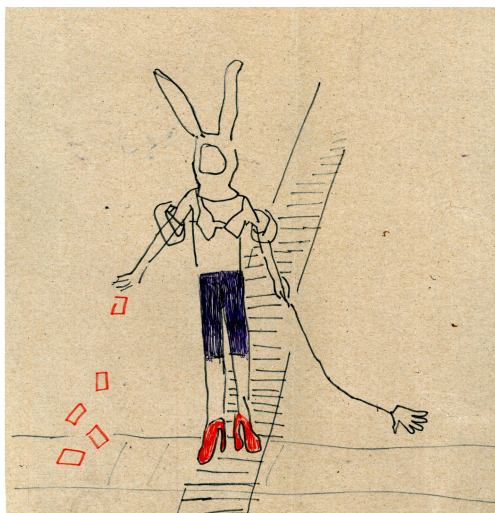
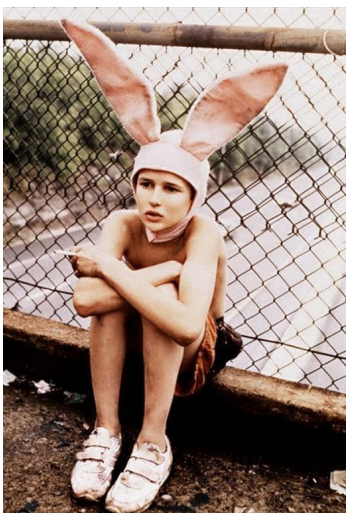
kresby nálady ke scéně “V přírodě nebo u řeky pod mostem”

Obraz zajíce ve městě evokuje vzpomínky na film “Gummo”, začínající záběrem na kluka, který má na sobě jen růžové králíčí uši, kraťasy a tenisky. Bunny Boy (*malčik*-

⁴⁶ úryvek z básni Korněje Čukovského “Doktor Bolíto”, autorský překlad

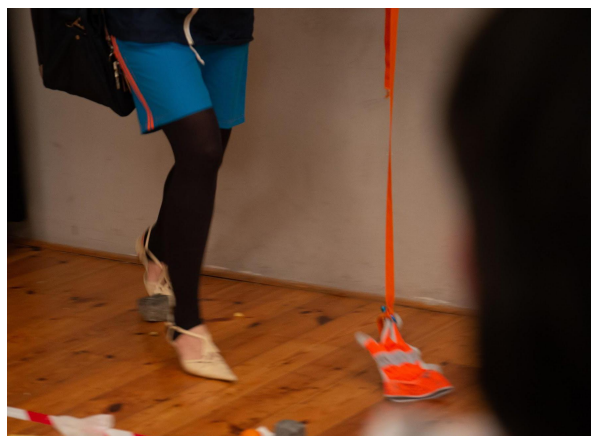
⁴⁷ básnička Agnie Barto “Míč”, autorský překlad

zajíček) stojí v dešti na mostu a “dospívá”: vidíme jak se z malého kluka stává teenager s cigaretou.



1. bunny boy z filmu “Gummo” 2. navrch kostýmu 3 postava zajice z “Deadend” (foto S. Koulikova)

Asociace může být vyvolána čímkoliv: zvukem, obrazem, pocitem. Občas se zdá povědomou vůně kolemjdoucí paní (neměla babička takové voňavky?) nebo z autobusového okna uslyšíš písničku, která tě vrátí v paměti někam, kam už si ani nevzpomeješ. Souvisí to i s představivostí. V jednom loutkovém animovaném filmu⁴⁸, odehrávajícím se v zimním městě, chtěla mít malá holčička moc psa a vytvořila si ho z nalezené rukavice. Pro nás je dětství vedoucí metaforou bezprostředního a hravého vztahu k realitě v kontrastu k rutinnímu vnímání světa dospělých zaneprázdněných lidí. V “Deadend” jsme se pokusili osvěžit vlastní pohled na všednost a najít takovou formu, ve které by se na ni dalo upozornit také diváka.



1. záběr z animovaného filmu “Rukavička”, 2. “pes” z “Deadend” (foto S. Koulikova)

V následujících podkapitolách bych chtěla podrobněji rozebrat pro inscenaci klíčové informační a inspirační zdroje, a také způsoby jejich přepracování na příkladech různých praktických řešení.

⁴⁸ “Rukavička” (ру “Варежка”) — loutkový animovaný film Romana Kanačeva z r. 1967, od “Sojuzmultfilm” (“Союзмультфильм”)

3.3.1 Rozkoukávací mód a mikrourbanismus

V knize “Mikrourbanismus. Město v detailech” je představena zajímavá sbírka esejí, zkoumajících město a fenomén urbanismu z různých analytických perspektiv. Přičemž autoři se záměrně vyhýbají “globálnímu přístupu⁴⁹” a dávají přednost výzkumu užších tematických okruhů a multisenzuální městské zkušenosti: studiu jednotlivých typů míst (např. kapitoly “Bleší trh jako městská scéna”, “Město (bez) člověka. Praktiky osvojování opuštěných prostorů”), lidskému chování ve veřejném prostoru za různých podmínek (“Vačnatci. Choreografie pasažérů v hromadné dopravě”, “Svatba ve velkém městě: na procházce⁵⁰”).

Samotný termín “mikrourbanismus” předpokládá zkoumání města prostřednictvím detailů a pozoruje městský život ne z antropologického hlediska, ale hlavně z úhlu pohledu věcí, které tvoří naši každodennost. Detail je přístupný jen “blízkému pohledu” a přivádí zrak v mód rozkoukávání a prohlížení. V takovém módu se zmenšuje distance ve vztahu ke městu a pozorovatel se stává výzkumníkem, badatelem. Je to zvláštní optika, která zahrnuje změnu měřítka⁵¹: od drobných odpadků mezi dlaždicemi, až po monumentální stavby, od map trhlin na stěnách po dálnice z pohledu z ptačí perspektivy. Detaily se skládají v různé konstelace, které nejen sestavují městský sociální život, ale představují rozmanitou sadu znaků a symbolů. Každý člověk je vnímá prizmatem vlastních asociací, na základě kterých si vytváří svůj individuální obraz Města. Hra s měřítkem dovoluje naladit se na proměnlivost a pohyblivost města; zachycovat jeho různé vrstvy z různých perspektiv a porovnávat je mezi sebou. Analogie zajišťuje neobyčejné kolize podobností v prostoru. Její moc je obrovská, neboť podobnosti, se kterými má co činit, nejsou viditelnými a masivními podobnostmi věcí samých, ale spokojuje se s mnohem subtilnějšími podobnostmi vztahů mezi nimi.⁵²

Města na mapě připomínají sraženiny nebo pavučinu, policisté v proužkovaných kostýmech na silnici v noci vypadají jako vosy (když vaše auto nemá technickou kontrolu).

ptačí zpěv připomíná zvuk výtahu v mém panelaku

“Podobnosti vyžadují signaturu, protože žádné z nich by si nebylo možné všimnout, kdyby nebyla čitelně označena.”⁵³ Signatura spočívá v podobnostech.

Kromě své umělecké fikce, reprezentují věci symbolickými znaky ještě sociální a historický svět⁵⁴.

Foucaultův výzkum čtyř typů podobnosti věcí (conveniencia, aemulatio, analogie, sympatie) představuje velmi zajímavou půdu pro objektové divadlo, které se snaží o

⁴⁹ “Микроурбанизм. Город в деталях”, Новое литературное обозрение 2014 (“Mikrourbanismus. Město v detailech”), autorský překlad <https://culture.wikireading.ru/72870>

⁵⁰ Tamtéž. Autorský překlad názvů kapitol

⁵¹ Tamtéž

⁵² “Slova a věci”, Michel Foucault, Computer press a.s., 2007, s. 22.

⁵³ Tamtéž, s. 28.

⁵⁴ “Od loutky k objektu”, Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007), s. 131

emancipaci objektu od jakéhokoli pokusu o jeho transformaci v jakoukoliv subjektivitu⁵⁵. Přičemž v objektovém divadle se stále pracuje s podobností, ale způsobem přenesení jednotlivých věcí do různých kontextů a ne prostřednictvím pro ně nepřirozené animace skrze napodobovací funkci. Věci jsou smysluplné vedle sebe a vzájemně si svůj smysl doplňují.

V kombinaci se zvukem píšťalky a signálem nádražních hlášení budou drobné objekty, pohybující se dolů po prádelní šňůře, připomínat vlaky (scéna “Hromadná doprava”). A vedle rukavice na provázku, která symbolizuje psa, jej bude jakákoliv jiná věc na provázku symbolizovat také (scéna “Přechody a semafony”).



scéna “Hromadná doprava” (foto S. Koulikova)

V takových situacích dochází k estetickému napětí mezi utilitární funkcí objektu a jeho znakovou transformací (subjektivizací⁵⁶). Přičemž čitelnost situací není natolik podstatná, protože obsah může být interpretován různými lidmi různě.

3.4 Evoluce objektů a princip recyklace

Když píšu o evoluci objektů, mám na mysli příběh jednotlivé věci, jenž začíná jejím *původem*. Odkud věc pochází, za jakých podmínek byla nalezená, koupená nebo vyrobená? O tom se můžeme jen dohadovat v momentu, když se s ní poprvé potkáme.

Dá se říct, že ve výsledku - v uzavřeném divadelním tvaru — na tom nezáleží, ale podle mého názoru ovlivňuje charakter použitých objektů atmosféru a převládající náladu inscenace. Považují každou věc na scéně za významotvornou, stejně jako jakýkoli z divadelních prostředků, proto je výběr materiálů pro práci vědomým rozhodnutím.

Samotný proces hledání nebo sbírání objektů představuje komplexní přípravnou fázi, kterou většinou v divadelní praxi řeší produkční. Pro mně je to důležitou součástí kreativního procesu, ve které hraje velkou roli náhoda. Nerada používám nové věci a většinou dávám přednost nalezeným objektům, zboží z druhé ruky, “odpadkům”.

⁵⁵ “Od loutky k objektu”, Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007, s. 126

⁵⁶ Tážé, s. 130

Za odpad je považována jakákoliv věc, které se člověk zbavuje nebo má úmysl/povinnost se jí zbavit⁵⁷. Souvisí s tím stavy nevyžitosti, nepotřebnosti, dysfunkce, ve kterých věc postrádá vlastní materiální hodnotu, stavá se marginální, “vyprázdněnou”. Objevuje se v ní místo pro nový smysl a může být interpretována jinak, než obvykle, což je jedním z důvodů, proč je pro mě takový materiál zajímavý.

Většinou jsme si zvykli vztahovat se k odpadu s odporem a opovržením, i když je to produkt naší - lidské — činnosti. Stále vyrábíme a nakupujeme věci, jejichž pozůstatky později vyhadzujeme. Ale jaký je faktický rozdíl mezi tím, co už leží na skládce a tím, co se ještě nachází ve vitríně supermarketu? Co odlišuje obchody pražské SAPY, od žlutých kontejnerů? Řekla bych, že je to jenom otázka času.

V “Deadend” odkazuje scénografie k tématu ulice. Kromě toho, že používáme odpad a přírodní materiály, které se snadno dají nalézt venku, poukazují některé objekty na pouliční estetiku barevně (motiv oranžové barvy, červeno-bílá páska atd).



”instalace” na podlaze po scéně “Piknik u cesty” (foto S. Koulikova)

Původ věci se vyvíjí během procesu zkoušení. Recyklace nespočívá jen v opakovaném zpracování “surovin”, ale také ve způsobu jejich použití v průběhu divadelního představení - odráží se to na proměně *funkce* a významu jednotlivých objektů, jak už jsem zmiňovala výše. Když jsme se na začátku zkoušení snažili odhalit především akustický potenciál objektů, později nám šlo o jejich *multifunkčnost*. Moc dobře jsem si zapamatovala z dětství reklamu na sběr plastu, ve které se předvádějí různé varianty toho, co se dá vyrobit z pet lahví: podstavec pro tužky, květináč, domeček pro křečka, ptačí krmítko. Pro jakýkoliv objekt lze vypracovat individuální návod na využití na základě jeho *vlastností* a materiálových kvalit.

V průběhu odhalení těchto vlastností během představení se vytváří svého druhu *evoluce* objektů “na scéně”; proměňují se jejich *funkce* a rozvíjí se vztahy, které objekty tvoří mezi sebou v různých situacích. H. Jurkowski volí pro tento vztah nový termín *opalizace*⁵⁸: “Když význam předmětu ustupuje do pozadí pod vlivem pohybu, který diváka přesvědčuje o jeho novém významu, vzniká na scéně jevištní postava a

⁵⁷ <https://www.samosebou.cz/dictionary/odpad/>

⁵⁸ “Od loutky k objektu” Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007), s. 130

jako taková se účastní akce. Když pohybové aktivity nedokáží převládnout a dostatečně si podrobit vlastnosti předmětu, na scéně stále ještě rozpoznáváme předmět v jeho prvotních funkcích. Může se tedy stát, že budeme vidět zároveň předmět i postavu. Toho ale může umělec využít záměrně a střídavě zdůrazňovat předmětné vlastnosti objektu i jeho vlastnosti jevištní postavy.⁵⁹

⁵⁹ "Magie loutky", Jurkowski, citat z knihy "Od loutky k objektu" Karel Makonj, (Pražská scéna, 2007), s. 130

Závěr

Za tři roky mého studia na Katedře scénografie alternativního a loutkového divadla na DAMU, se v mé tvorbě vypracoval určitý styl, který se projevil hlavně na projektech, ve kterých jsem spolupracovala s jinými scénografy. Po realizaci projektu "ČBRŠK" jsme založili uměleckou skupinu PYL, ve které tvoříme na hranicích objektového divadla, vizuální performance a zvukové tvorby, pracujeme s principem DIY, recyklace a estetikou chudého umění. Naše spolupráce má laboratorní podobu a zakládá se na experimentech s materiálem a jeho vlastnostmi.

Realizované projekty byly hlavně komorními inscenacemi pro malý počet diváků, spíše něčím jako ukázkami výsledků našich experimentů, které jsou částečně překvapením i pro nás samotné.

Celou dobu jsme pracovali s jednoduchými prostředky, což bylo spojeno především s tím, že jsme si s nimi vystačili, a s tím, že jsme v nich nacházeli velkou inspiraci - v každodenních předmětech, které nas obklopují. Určitou roli v tom hrál asketismus, ale nešlo úplně o omezování. Metoda spočívala v přidávání nových prostředků podle potřeby, když to bylo opravdu nutné.

Inscenace "Slepá ulice neboli Deadend" byla naším prvním větším projektem, jehož původní nápad spočíval ve vytvoření zvukové performance ve veřejném prostoru. Chtěli jsme se záměrně vyhnout formě představení, vytvořeného pro klasický divadelní black box. To se nicméně nepodařilo – čím dál, tím více, jsme tvůrčí proces přizpůsobovali obvyklému divadelnímu prostoru, a to až do premiéry projektu na scéně Oberes Foyer v Markgrafentheater v Erlangenu. Představení nedopadlo moc dobře: materiál byl ještě surový a prostor nevyhovoval našim požadavkům. Myslím, nicméně, že to byla zajímavá zkušenost, která navedla mé přemýšlení k tomu, že naše interpretace principu DIY, má svá úskalí, obzvláště co se týká tradičních divadel a jejich provozu.

Na jednu stranu může být DIY v divadelní tvorbě principiálním rozhodnutím pro přípravu celého projektu vlastními silami, což předpokládá komplexní práci (režisérskou, dramaturgii, scénografii, výrobu věcí, technickou práci, produkci). Takovým způsobem fungujeme my posledních několik let.

Na stranu druhou, jde také o schopnost vypořádat se s podmínkami, které jsou k dispozici. Proto si myslím, že naše rozhodnutí nedělat inscenaci pro black box, bylo poněkud nepraktické, vzhledem k tomu, že je to nejběžnější typ divadelní stavby. V tom spočívalo úskalí našeho přístupu k DIY metodě. Podmínky pro práci si člověk částečně nastavuje sám a sám si také určuje, co bude používat v rámci svých fyzických a finančních možností. Vyhýbáním se black boxu jsme tedy v podstatě šli proti esenci metody DIY, která vychází z práce z prostředky, které jsou dostupné.

Protože, jestli se má divadlo předvádět lidem, je zapotřebí počítat s tím, že ne všude lze zatlouct hřebík do stěny a ne všude ta stěna je.

Soupis citací použitých pramenů a literatury

LITERATURA

1. Berezkin Viktor. "Polské divadlo umělce" (Виктор Березкин "Польский театр художника", Аграф Москва 2004)
2. Brook, Peter. "Prázdný prostor"; Praha: Panorama, 1988. Dramatické umění.
3. Burian, Emil František, "E. F. Burian a jeho program poetického divadla", kapitola "Hudba ulic" (Institut umění - Divadelní ústav, 1981)
4. de Certeau, Michel. "Vynález každodennosti I. Jak se to dělá", kapitola "Procházky po městu"
5. Christov-Bakargiev, Carolyn. "Arte Povera: Abridged Edition" (Phaidon Press, 2014)
6. Friedman, Ken . "The Fluxus Reader", (Academy edition, 1998)
7. Foucault, Michel. "Slova a věci", (Computer press a.s., 2007)
8. Grotowski, Jerzy. "Směrem k chudému divadlu"
9. Higgins, Dick. "A Child's History of Fluxus" (1979 Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia)
10. Kaye, Nicks, "Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation", Routledge; 1 edition (September 1, 2000)
11. Lehmann, Hans-Thies. "Postdramatické divadlo", (Divadelní ústav, Bratislava 2007)
12. Mac Low Jackson and La Monte Young, "An anthology of chance operations" (International copyright, 1963)
13. Maciunas, George, "Neo-Dada in Music, Theatre, Poetry, Art" (1962 essay)
14. Makonj, Karel. "Od loutky k objektu", (Pražská scéna, 2007)
15. McKay, George, "DiY Culture. Party and Protest in Nineties" (Verso, 1998)
16. Westerkamp, Hildegard (1974). "Soundwalking". (Sound Heritage. III, 1974)
17. Zaporožec O., Brednikova O, "Mikrourbanismus. Město v detailech", (Запорожец O., Бредникова O. "Микроурбанизм. Город в деталях", Новое литературное обозрение 2014)

INTERNETOVÉ ZDROJE (výběr)

1. Fluxus debris! <http://id3419.securedata.net/artnotart/fluxus/index2.html>
2. Merjian, Ara H. The Free-Spirited Amalfi Coast Weekend That Launched Arte Povera <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-free-spirited-amalfi-coast-weekend-birth-arte-povera>
3. Hlaváč, Marek . <http://marekhlavac.webege.com/hypersonic.html#1.8>
4. Přechodné zony. <http://prechodnezony.blogspot.com/>
5. "Remote X", Rimini Protokol.
<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/remote-x>
6. "Symfonie siren". <http://www.theremin.ru/archive/gudkovaya.htm>
7. "Zvuky Prahy". <https://sonicity.cz/cs/sounds>

Příloha č. 1. “ČBRŠK”, fotodokumentace z různých představení:

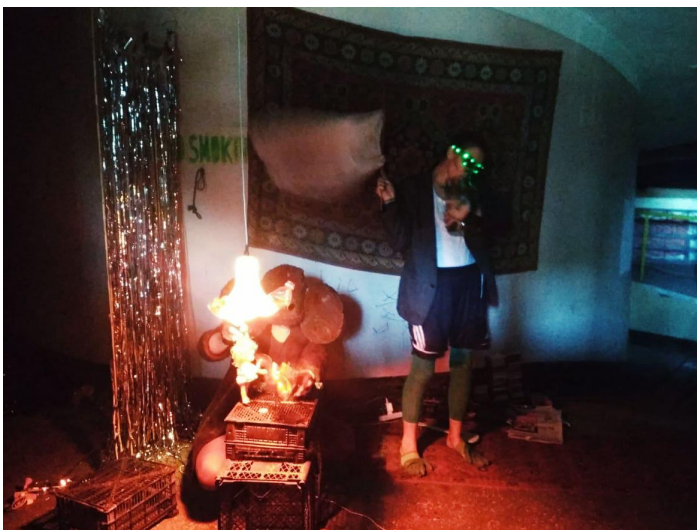


nahoře: festival Proces (foto S. Koulikova), dole: Acud Theatre, autorské foto



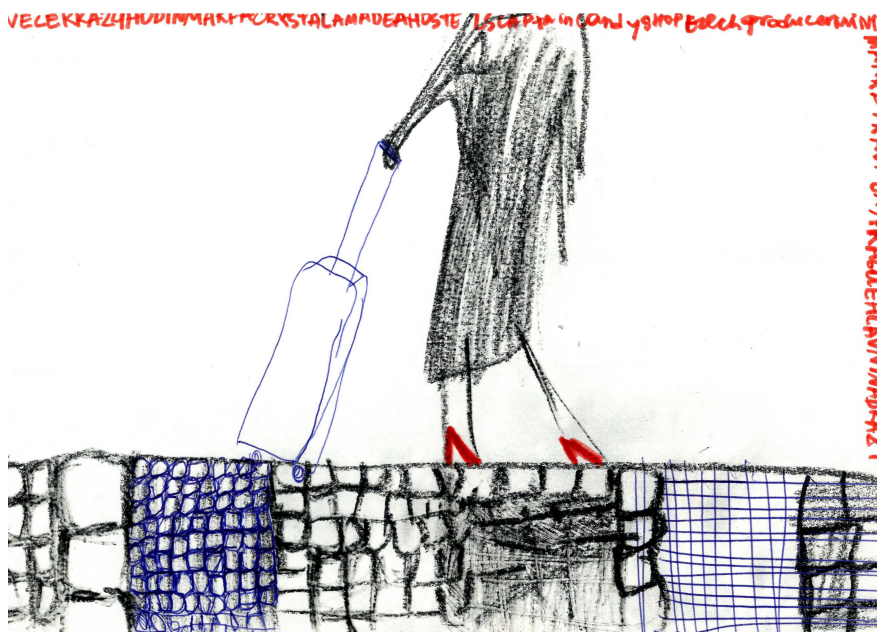
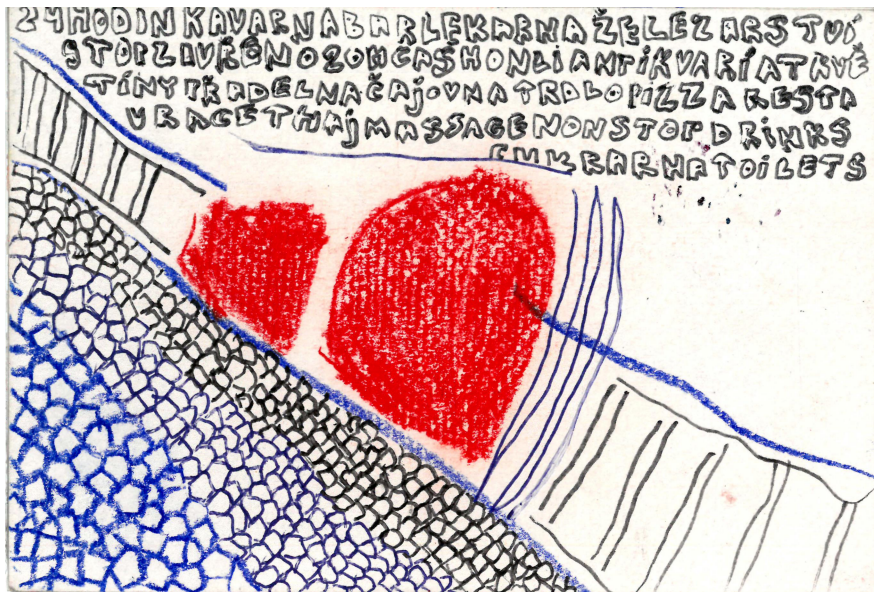


nahoře: festival Proces (foto S. Koulikova)
dole: festival Carbonarium (foto V. Lasčenov)



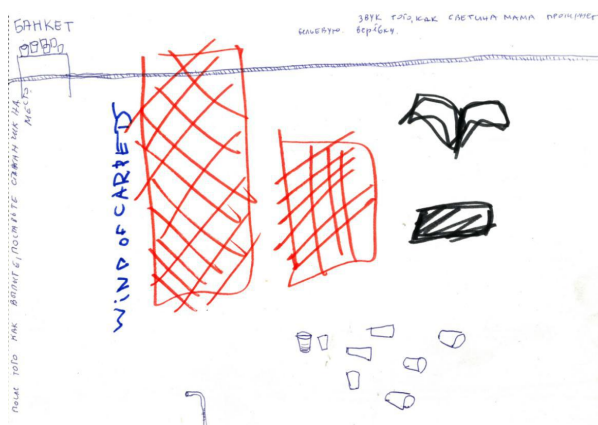
Příloha č. 2. "Slepá ulice neboli deadend", návrhy a fotodokumentace

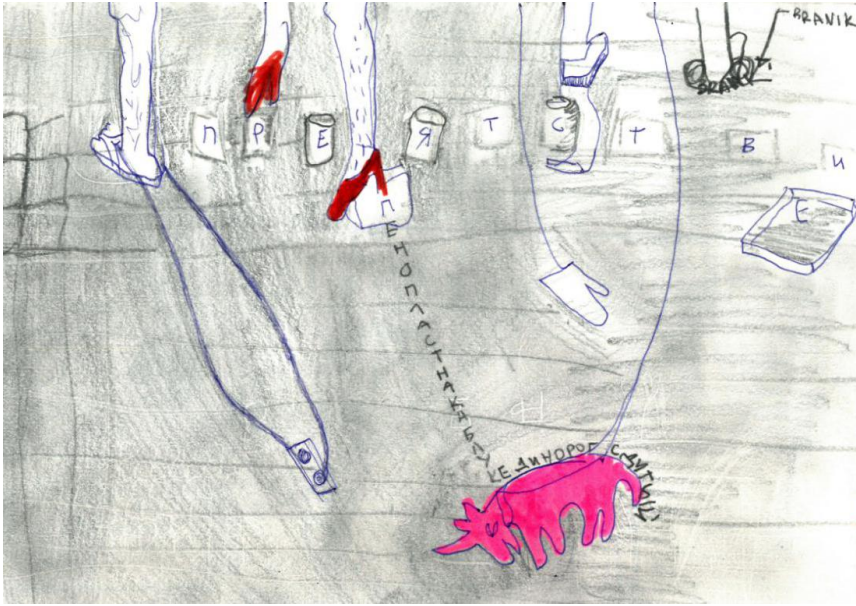
skicy ve městě



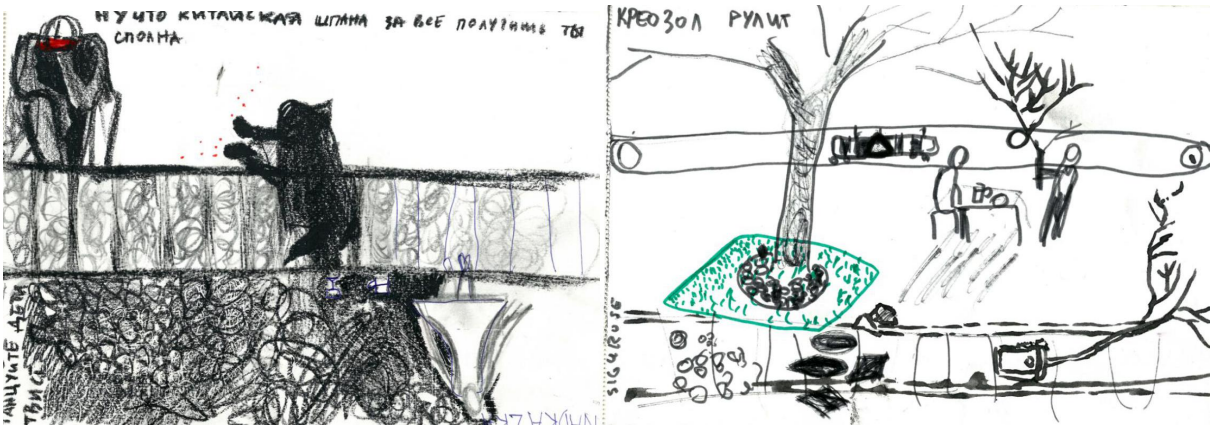


nahoře: karlovka. dole: dvůr

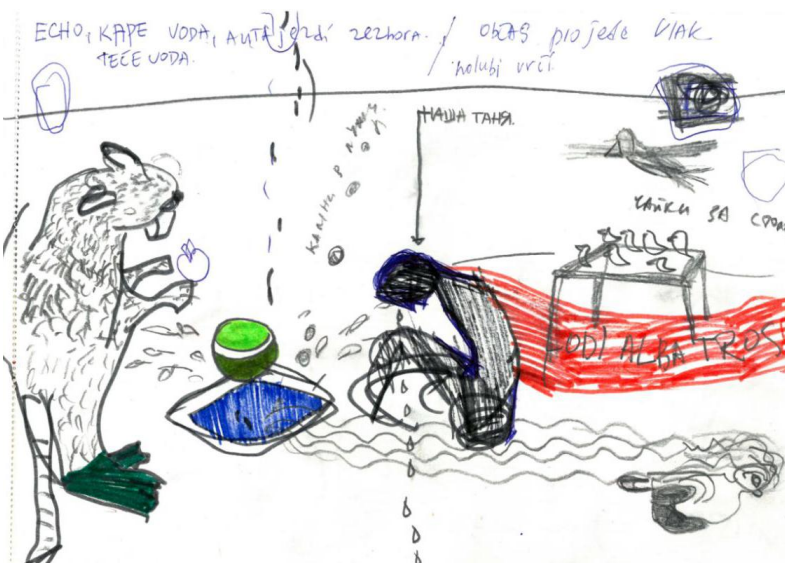




zleva: psi



nahoře a dole: nadražka



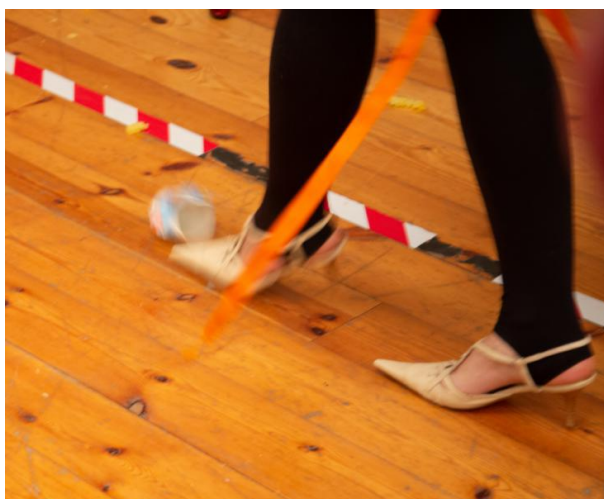
Scéna "Ve dvoře"



Scéna "Piknik u cesty"



Scéna "Přechody a semafony"

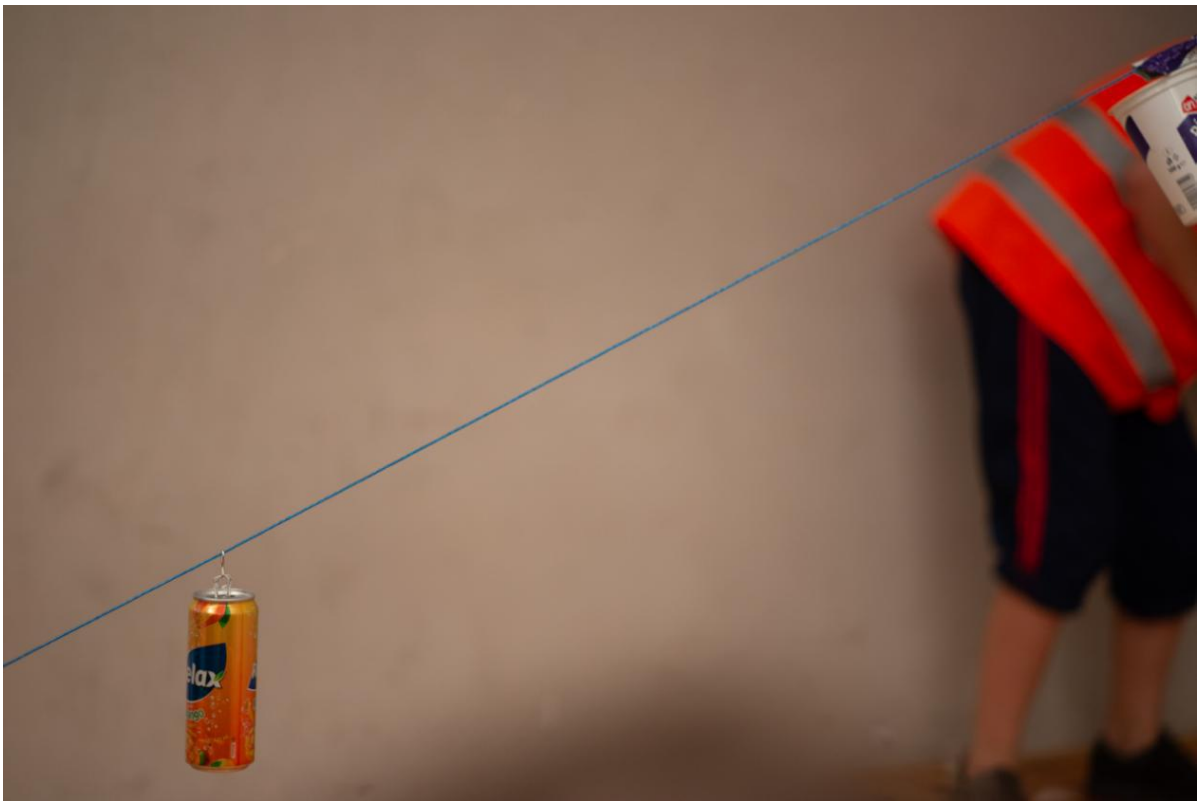


Scéna "Čekárna na nádraží"





Scéna “Hromadná doprava”



Scéna “Noční město (nehoda)”



Scéna "V přírodě nebo u řeky pod mostem"







*zajdi si do albertu, což je na andělu, vezmi si pár rohlíků a jablko a jdi krmit bílé ptáky
na smíchovskou náplavku. přijď, až na vyšehradu zazvoní 18.hodin
čekej na bílé auto a slečnu v holinkách
až vyhodí do vody poslední kus chleba, začni jíst jablko
dej jeden kus té nutrii, která k tobě bude nejbliž.
nabídní jí další kus tak, aby ti nutrie položila tlapku na tvé koleno.*