

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

DISERTAČNÍ PRÁCE

Praha 2010

MgA. Věra Ondrašíková

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Studijní program: Taneční umění
Studijní obor: Choreografie a teorie choreografie

DISERTAČNÍ PRÁCE

**SVĚTELNÝ A ZVUKOVÝ DESIGN V
CHOREOGRAFII 20. STOLETÍ**

MgA. Věra Ondrašíková

Vedoucí práce: prof. Ivanka Kubicová

Školitelka doktorandky: prof. Ivanka Kubicová

Oponenti práce: MgA. Vladimír Burian

Ing. MgA. Ondřej Urban, Ph.D.

prof. Mgr. Dorota Gremlicová, Ph.D.

Datum obhajoby: 20. září 2010

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha 2010

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FACULTY OF MUSIC AND DANCE

Programme of Study: Dance Art

Field of Study: Choreography and Theory of Choreography

DOCTORAL THESIS

**LIGHT AND SOUND DESIGN IN
CHOREOGRAPHY OF THE 20th CENTURY**

MgA. Věra Ondrašíková

Thesis Supervisor: prof. Ivanka Kubicová

Thesis Opponents: MgA. Vladimír Burian

Ing. MgA. Ondřej Urban, Ph.D.

prof. Mgr. Dorota Gremlicová, Ph.D.

Date of Defence: 20th September 2010

Awarded Academic Degree: Ph.D.

Prague 2010

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci s názvem **Světelný a zvukový design v choreografii 20. století** vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha dne

.....
podpis studenta

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.

Notice

The utilization of the results of this doctoral thesis or any treatment and disposal of it is possible only according to the licence contract, i. e. with the consent of the author and The Academy of Performing Arts in Prague.

ABSTRAKT

Disertační práce se zaměřuje na vývoj a problematiku světelného a zvukového designu v choreografii 20. a počátku 21. století. Hlavním inspiračním motivem je kromě specifického užití světla a zvuku také význam mezioborové spolupráce. Práce zkoumá individuální přístupy i tendence týmového autorství v současné choreografické tvorbě. Výzkum je podložen vlastní choreografickou zkušeností autorky.

Klíčová slova: choreografie, současný tanec, světelný design, zvukový design, technologie, video, počítačové umění, představení, scénografie, intermediální, interaktivní.

SUMMARY

The doctoral thesis represents a contribution to the development and issues of light design and sound design in choreographic creation in 20th and the beginning of 21st century. Besides the survey of its specific usage, the main inspiring motive is the importance of intermedia collaboration. The thesis is especially focused on contemporary ways of the creative process and future development of collective authorship. The research is based on the author's own choreographic experience.

Key words: choreography, contemporary dance, light design, sound design, new technologies, video, computer art, performance, performance art, scenography, intermedia, interactive.

„Hudba, tanec a výtvarné umění mohou vedle sebe být, aniž by jeden druh umění sloužil druhému jako opora nebo rámec. Za tu dobu, co existuje náš soubor, hledáme praktické cesty k uskutečnění této nezávislé koexistence. Je to vlastně hledání praktické cesty ke svobodě. To, k čemu jsme se dobrali, je nabídkou pro lidi, pro svět. Klademe jim otázku: jak pokračovat ve společné existenci v hranicích vzájemné svobody? To se projevuje i v mém přístupu k tanečnickům. Miluji taneční kroky, rád je vymýšlím a rád je předávám druhým, ale dbám na to, aby tanečníci ty kroky prováděli vlastním způsobem, aby hledali svou vlastní cestu, ne aby mě imitovali. To je velmi důležité.“
(Merce Cunningham)



Merce Cunningham a John Cage

O B S A H

ÚVOD.....	1
1. METODY VÝZKUMU.....	4
2. TERMINOLOGIE.....	7
3. VÝZNAMNÁ SETKÁNÍ V SOUBORECH LES BALLETS RUSSES A LES BALLETS SUÉDOIS.....	10
3.1. Výtvarné tendence v souboru <i>Les Ballets Russes</i>	10
3.2. Konstruktivistické balety.....	12
3.3. Postava Jeana Cocteaua.....	14
3.4. <i>Les Ballets Suédois</i>	15
4. EXPERIMENT V CHOREOGRAFICKÉ TVORBĚ 20. STOLETÍ.....	16
4.1. Taneční experimenty v <i>Bauhausu</i>	17
4.2. Počátek mezioborové spolupráce.....	19
4.3. Vliv Performance Art na choreografickou tvorbu.....	22
4.4. Změny prostorových vztahů.....	25
5. SVĚTLO PRO TANEC	27
5.1. Zásadní mezníky v jevištním svícení.....	27
5.2. Appia & Craig.....	30
5.3. Loie Fuller.....	32
5.3.1. Ve víru tance a područí kostýmu.....	32
5.3.2. Technické inovace v tvorbě Fuller.....	33
5.4. Směřování ke světelnému designu.....	34
5.5. Alwin Nikolais.....	36
5.6. Současný světelný design.....	37
5.6.1. Problematika současného světelného designu.....	39
5.6.2. Rozhovor se světelnou designérkou Pavlou Beranovou.....	41
6. ZVUK PRO TANEC	44
6.1. Experimentování se zvukem.....	44
6.2. Cage & Cunningham.....	46
6.3. Interaktivní zvuk pro tanec.....	49

6.4. Současný zvukový design.....	51
7. TANEC A TECHNOLOGIE.....	54
7.1. Technologie v umění.....	54
7.2. Filmová projekce v tanečním díle.....	55
7.3. Experiment v umění a technologii.....	59
7.4. Life Forms – software pro animaci pohybu.....	62
7.5. Přehled technologií a softwarů využívaných v současném tanci	65
7.6. Digitální choreografie.....	68
7.7. Technologie jako prostředek k tvorbě choreografie.....	71
7.8. Tvorba Tiny Tarpgaard.....	72
8. CHOREOGRAF V TÝMU.....	75
9. ÚLOHA SVĚTLA A ZVUKU V TVORBĚ ČESKÝCH UMĚLCŮ.....	77
9.1. Úloha světla ve Frejkových a Hilarových inscenacích.....	77
9.2. Myšlenka syntetického díla v tvorbě E. F. Buriana	79
9.3. Postava Josefa Svobody.....	80
9.4. <i>Laterna Magika</i>	80
RESUMÉ.....	84
SEZNAM LITERATURY.....	86
PŘÍLOHY.....	90

A. Přehled umělců a center, která významně ovlivnili taneční a novomediální tvorbu v době výzkumu.

B. Rozhovor s týmem projektu *LOA15STEPS*: Věrou Ondrašíkovou, Pavlou Beranovou a Patrikem Sedlákem

C. Ukázka recenze z *THE NEW YORK TIMES* na tvorbu Loie Fuller z roku 1911.

ÚVOD

Doktorská disertační práce z oblasti tanečního umění a oboru choreografie a teorie choreografie zkoumá vývoj audiovizuální stránky v choreografii 20. a počátku 21. století. Téma své disertační práce jsem si vybrala na základě dlouholetého zájmu o problematiku světelného a zvukového designu v tanečním umění. Hlavním inspiračním zdrojem a základem konceptu mé disertační práce je umělecké užití světla a zvuku v choreografickém díle, čili prolínání několika umění v rámci jednoho představení. V příkladech významných choreografií z období od počátku 20. století do současnosti se věnuji společnému hledání umělců, experimentální povaze choreografického díla a vzniku autorského týmu. Nastiňuji historický vývoj kreativního používání světla a zvuku a postupné zdokonalování soudobých technologií. Věnuji se choreografické tvorbě 21. století využívající nejnovějších poznatků technologického pokroku a vědeckého výzkumu.

Taneční dílo po staletí slučovalo pohyb, hudbu, světlo a scénografii. Nelze tedy vyloučit jeho syntetickou povahu. Přestože se v dějinách tance setkáváme s individualitami, obdařenými silným výtvarným nebo hudebním cítěním, považuji spolupráci choreografů s experimentátory různých uměleckých oborů za jednu z možností, jak tento obor dále rozvíjet. Tendence a postupy v choreografickém procesu procházejí konstantní proměnou a individuální přístupy se čím dál tím více odlišují. Podstatou mé disertační práce je úvaha o způsobu tvorby, na jejímž počátku je intenzivní spolupráce choreografa se světelným designerem, vizuálním umělcem nebo zvukovým designerem.

S technologickým vývojem na konci 20. století a počátku našeho století souvisí volba nových prostředků a témat. Tanec a věda nacházejí společná témata, přičemž tanec má schopnost sdělovat vědou nepopsatelné informace. Tanec hledá nové možnosti v objevování pohybového slovníku a především způsobu vyjádření. Stejně tak světelný a zvukový design se neustále vyvíjí a v umělecké rovině výrazně inspiruje také taneční tvůrce. Prostor pro mezioborovou spolupráci je značně otevřen a záleží pouze na imaginaci tvůrce a jeho týmu. V průběhu svého magisterského studia jsem jako interpretka a choreografka pracovala s českými i zahraničními choreografy. Díky tomu jsem měla možnost pochopit různé a mnohdy zcela odlišné přístupy tvorby. Během studia jsem se seznámila s umělci jiných oborů, především studenty *FAMU*,

ale také s výtvarníky, kteří se intenzivně věnují návrhům světla a scény. Poznala jsem choreografy, kteří považují světelný design za nedůležitý, částečně limitující. Můj zájem ale spočinul u těch, jejichž vizuální stránka nebo zvuková koncepce díla se stala důležitou součástí v koncepci choreografie. Sledovala jsem, zda jedna ze složek nepřevládá nad druhou a zda pohyb zastává rovnocenné místo.

Teoretický výzkum probíhal paralelně s praktickým, jehož výsledkem je nový projekt. Audiovizuální složka zde znamenala neoddělitelnou součást choreografie. Týmové autorství vyplynulo přirozeně s volbou tématu a spolupráce s týmem rozšířila hranice mého choreografického myšlení. Na jeho základě jsem hledala adekvátní pohybový materiál, výtvarné a zvukové možnosti. Ty umocnily myšlenku a posunuly ji za hranici možností samotných interpretů. K ostatním složkám jsem přistupovala stejně rovnoprávně jako k pohybu. Z toho důvodu se kreativní proces rozdělil nejen mezi mě a interprety, ale i mezi světelného designera a autora hudby. Usilovala jsem o to, aby důkladně porozuměli mému záměru a uvažování. Během tvorby jsme používali metodu experimentování a společně se zaměřili na inovace v technickém řešení. Vyvinuté inovace jsme aplikovali v kreativním procesu a postupně docílili syntetického choreografického tvaru.

Teoretický výzkum znamenal důležitou konfrontaci mé vlastní současné tvorby s jinými českými i zahraničními choreografy. Věřím, že může být zajímavým pramenem studentům choreografie i jiných uměleckých oborů. Ve své práci vycházím z předpokladu, že estetické vnímání audiovizuální složky choreografického díla je obecně velmi odlišné a pohled odborníka se může výrazně odlišovat od náhledu „obyčejného diváka“. Z vlastní zkušenosti jsem se setkala s kladnými i zápornými ohlasy na svoji choreografickou činnost. Většina kladných ohlasů přicházela od výtvarných umělců, designerů, fotografů nebo architektů.

Pro porozumění vývoje a tendencí v choreografické tvorbě je podle mého názoru důležité obrátit pozornost na specifické umělecké proudy a jejich vliv na spolupráci umělců v první polovině 20. století. Faktografický přehled jednotlivých umělců a skupin v první polovině 20. století (*Bauhaus, Les Ballets Russes* aj.) sleduje náznaky společné tvorby. Požadavek rovnoprávného spojení tance a dalších druhů umění prosazoval již Michail Fokin. Zdůrazňoval úlohu choreografa a uplatňoval nové přístupy při komponování díla. Domnívám se, že originální a

nadčasové choreografické kompozice souboru *Les Ballets Russes* je vhodné zmínit z důvodu jejich výrazné výtvarné složky.

Hlavním motivem kapitoly *Světlo pro tanec* je vývoj světelného designu a jeho kreativní využití v choreografickém díle. Postupně docházím k obhájení vztahu světelného designera a choreografa v současné tvorbě a odkazuji se na zkušenosti významných choreografů a designerů. Kapitola *Zvuk pro tanec* zkoumá konstantní proměny užití zvuku v choreografickém díle. Současné zvukové umění je v neoddělitelném vztahu s technologií. Pro většinu skladatelů je počítač základním prostředkem pro komponování. Umožňuje manipulaci se zvukem v reálném čase a sofistikované využití interaktivního zvuku v tanečním představení. Film a video výrazně ovlivnily choreografickou tvorbu celého 20. století a jsou důležitým článkem k přechodu směrem k interaktivní povaze tanečního díla. Nevěnuji se vývoji choreografií určených pro kameru (tzv. *videodance*), neboť se domnívám, že by jako téma bylo schopné obsáhnout další disertační práci.

Vliv technologického pokroku na taneční umění představuje téma kapitoly *Tanec a technologie*. Ucelený přehled principů využívaných v současné choreografické tvorbě nabízí pohled na fúzi médií v rámci mezioborových projektů a přesahu směrem k výzkumu. Ve své práci zkoumám tvorbu, která je v pravém slova smyslu novomediální. Nezabývám se tedy otázkou komputelizace v rámci tanečního vzdělávání (Forsythův *CD_ROM*) ani záznamem choreografie (*Labanwriter*). Softwaru *Live Forms* (později přejmenovaného na *Dance Forms*) bylo věnováno několik publikací a zmiňuji se o jeho přednostech pouze ve vztahu k tvorbě Merce Cunninghama. Téma světelného a zvukového designu v tvorbě českých umělců nabízí srovnání české a světové tvorby v první polovině 20. století. V této kapitole nahlížím na jednotlivé představitele divadelní avantgardy a jejich hledání nových divadelních prostředků - Burianův zájem o kombinování divadla s filmem, Frejkovo novátorské pojetí práce se světlem, ojedinělou tvorbu Josefa Svobody a Alfréda Radoka.

1. METODY VÝZKUMU

Hledání považuji za základní hodnotu a jediný možný přístup ve své vlastní tvorbě. Na základě choreografické a interpretační činnosti vnímám fakt, že většina choreografických osobností formuje svůj styl po celý život. Během své interpretační činnosti jsem měla možnost zhlédnout různé přístupy v tvorbě. Jak jsem se již zmínila, můj hlavní zájem spočinul u choreografů, kteří intenzivně zkoumají vizuální stránku nebo možnosti zvuku. Pozorovala jsem také díla využívající nová média a technologické inovace. Zhlédnutí mnoha tanečních představení a konzultace s osobnostmi současného tance, světelného designu a zvukového umění mě přivedla k otázkám: Jakou roli hraje světelný design v současné choreografické tvorbě? Jak dosáhnout originálního zvukového doprovodu k choreografii? Je možné, aby spolupráce s umělci různých uměleckých oborů posunula současnou choreografii? Může týmové autorství popírat individualitu tvůrců? Je v českém tanci prostor pro experiment?

Můj pohled na současnou choreografickou tvorbu prošel během mého doktorského studia proměnami. V počátku byl můj zájem o světelný a zvukový design pouze teoretický. Postupně se proměnoval a nabýval skutečného opodstatnění v mé vlastní tvorbě. V posledních dvou letech vyústil v jasně vymezený styl. Choreografie vzniká za úzké spolupráce se světelným designerem, skladatelem (a zvukovým designerem v jedné osobě) a v posledních letech i s programátorem. Projekt má v počátku charakter experimentu, přičemž logicky může jedna ze složek během tvorby potlačovat druhou. Naším cílem je rovnoprávnost všech složek. Cesta k ní je dlouhá a nekompromisní.

Konfrontace teoretické stránky výzkumu s praktickou částí vnesla několik nových poznatků do mé vlastní choreografické tvorby. Laboratorní prostředí pro vznik a realizaci umělecko-technických konceptů jsem poznala během kurzu Intermediální tvorba a technologie v Institutu Intermédií. V rámci kurzu jsem se podílela na kolektivním autorském projektu *ROSES*. Technické prostředí se přirozeně odrazilo v koncepci díla, především ve smyslu propojení práce technika a umělce. Jako první byl vytvořen tým lidí, kteří se tímto spojením nezávisle na sobě zabývali už v minulosti. Konečná podoba projektu se postupně odvíjela od požadavku sladění technických a uměleckých výrazových prostředků. Sladěním přitom bylo myšleno jejich rovnocenné využití a dosažení toho, aby technologie sloužila celku a nebyla samoučelná. Projekt měl premiéru v dubnu 2008

v Institutu intermédií, kde se setkal s velkým ohlasem. Dále byl reprízován v rámci festivalu Zlomvaz a jako doprovodný program festivalu *Tanec Praha*.

Na dosavadní zkušenosti jsem společně s týmem navázala projektem *LOA15STEPS*¹, na němž se podílel programátor, lightdesigner a autoři hudby. Projekt je výstupem jednoho z tématů výzkumu. Cílem naší spolupráce bylo spojit pohyb absolutně s vizuální stránkou. Autorský tým se společně se mnou zabýval postupným propojením a hledáním nových souvislostí mezi pohybem, zvukem a světlem. Úvahy v mé disertační práci tedy přirozeně vycházejí z pozorování týmu. Mým cílem bylo oprostít se od vlastních zajetých pohybových struktur. Součástí kostýmu jsou led-diodová světla, která ovládá světelný designer pomocí zařízení dmx a arduina. Tanečnice zanechává za svým pohybujícím se tělem světelnou stopu. Zároveň vysvěcuje prostor a většinu světelných zdrojů má tedy na vlastním těle. Projekt je technicky velmi náročný a považuji ho za žánrově nezařaditelný. Během výzkumu jsem se opětovně setkala s problémem jeho zařazení. Choreografie budoucnosti se podle mého názoru s tímto problémem již neseťká. Společným jmenovatelem budoucí tvorby bude bezpochyby vizuální stránka. V dalších etapách vývoje choreografie bude nadále hrát velkou roli technologie. I tak budou nové koncepty podporovat inovaci samotného pohybu. Bude však zapotřebí hledat nové pohybové vzorce.

Během teoretického výzkumu jsem se zaměřila na jednotlivé etapy současného tance, obecné vlastnosti a tendence současné choreografie. Zajímalo mě, jaké náměty současní choreografové ztvárňují a jak souvisí jednotlivé složky s myšlenkou díla. Zaměřila jsem se na způsob mezioborové spolupráce (choreograf a světelný nebo zvukový designer aj.) a jak tento vztah choreografa formuje. Sledovala jsem přednosti a zápory týmového autorství. Zaznamenávala jsem si jednotlivé situace a obrazy v choreografii a hledala jejich logickou provázanost, nebo naopak intuitivní přístup a prvek náhody. Analýza jednotlivých choreografických děl mi umožnila podhalit proces vzniku díla.

Vedle metody pozorování jsem při teoretickém výzkumu uplatnila metodu sběru dat. Požadované informace jsem získala jak přímou interakcí s respondenty, tak prostřednictvím e-mailové korespondence. Vytvořila jsem několik tématických okruhů a hledala vhodné respondenty. Designerům a zvukovým experimentátorům jsem kladla jiný typ otázek než choreografům a tanečnickům. Do výzkumu jsem zahrнула jak české, tak zahraniční tvůrce. Mezi

¹ Projekt *LOA15STEPS* měl premiéru 26.4.2009 v prostoru ROXY/NOD. Byl uveden v rámci festivalu *Malá Inventura, Česká taneční platforma, Bratislava v pohybe, OFF Europa* v Lipsku a Drážďanech.

dotazovanými světelnými designery byl Mikki Kunttu, Daniel Tesař, Patrik Sedlák, Jan Komárek a Pavla Beranová. Vybrané otázky z oblasti zvukové tvorby jsem konzultovala se skladatelem Michalem Ratajem a zvukovými experimentátory Guy Van Bellem, Michalem Cábem, Stanislavem Abrahámem a Davidem Hýskem. Dále jsem čerpala z tvorby dánské choreografky Tiny Tarpgaard.

Získaný materiál obsahoval různé úhly pohledu na danou problematiku. Téměř všichni dotazovaní choreografové vnímají světelný design jako umělecký potenciál a zvukovou kompozici jako neoddělitelnou součást svého díla. Všichni dotazovaní se shodli na důležitosti pochopení zákonitostí svícení postavy v prostoru a na přijmutí designera coby partnera. Podobné názory se objevily u světelných designerů, jejichž hlavním cílem je pochopení záměru choreografa. Zohledňují při tom prostor a styl, jakým se téma zpracovává. V závěru výzkumu jsem věnovala pozornost choreografům využívajícím nová média a technologie.

Velký přínos pro moji práci i tvorbu představoval studijní pobyt v Bruselu, kde jsem získala materiály a informace, blíže poznala činnost organizace OKNO, seskupení vizuálních umělců *Crew*, skupinu *Ultima Vez* a další. O současném stavu belgické experimentální scény jsem měla možnost diskutovat s belgickým umělcem Guy Van Bellem. Zdroj informací o postavení technologií v tanečním umění mi zprostředkoval webový portál www.dancetech.net. Jeho zakladatelem je newyorský choreograf Marlon Barrios Solano, pracující jako poradce na mnoha multimediálních událostech a představeních. V roce 2009 Praze realizoval přednášku v rámci festivalu *Enter* a s organizací *CIANT* a *T.M.A.* se podílel na mezinárodním projektu *Tele-Plateus*.

Propojení uměleckého a technologického světa v praxi pomalu naplňuje činnost *Digilabu* (AVU) a *Institut Intermédií* (dále jen *IIM*). Při řešení praktických klíčových otázek během tvorby, ale také při zpracování disertační práce jsem měla možnost konzultace s panem Romanem Berkou, ředitelem *IMM*. Mohlo by se zdát, že organizací podporujících interdisciplinární přístup neustále narůstá. Je třeba doplnit, že pouze *IIM* své prostory otevřel nejen vědcům a technikům, ale i umělcům. V srpnu 2010 jsem praktickou část výzkumu ukončila rezidenčním pobytem pořádaným neziskovou organizací *Tanzplan Deutschland* v Drážďanech. Rezidence za přítomnosti mentora Thomase Dumkeho (*T.M.A.* v Hellerau) byla poskytnuta mně a týmu na dva týdny. Tým během rezidenční dílny zkoumal možnosti technologie motion tracking. Následně tuto technologii aplikoval do již stávajícího představení *LOA 15 STEPS*. Zvukoví designeři pracovali na propojení zvuku s pohybem tanečnice na základě granulární syntézy.

2. TERMINOLOGIE

Choreografie

(angl. *choreography*) je „pohybová kompozice tanečního díla pohybových umění, divadla nebo kinografie (zpravidla kinematografie). Choreografovat znamená koncipovat zaplnění daného prostoru v daném čase tanečním pohybem. Choreografie je odkázána na akt interpretace (v divadle tanečníkem, popř. animovanou loutkou či jiným předmětem ovládaným hercem, v kinografii a kinematografii vizuálně vnímatelnou hmotou. Za základní složky choreografického procesu můžeme považovat formování pohybových tvarů (kroků, pozic, póz, jejich kombinací, přechodů), vytváření prostorových seskupení tanečníků a rozvíjení prostorových drah.“ (Gremlicová, 2004, s.117-118). V této práci reprezentuje pojem choreografie primárně pohybovou kompozici. Termín užívám také pro komplexní dílo, jehož těžištěm je současný tanec.

Současný tanec

(angl. *contemporary dance*) je v textu chápán jako žánr a množina nových přístupů, pohybových stylů a forem v tanečním umění. Daný pojem pojmenovává taneční umění z počátku 21. století. Vychází přitom z anglického překladu *contemporary dance*. Pojem zahrnuje neomezený počet individuálních přístupů jak v tvorbě tak v prezentování tance. Dovolují si v tomto směru poskytnout odkaz na disertační práci Daniely Klívarové *Tanec a struktura – Umělecké taneční styly na počátku 21. století*.

Zvuk

„Fyzikální přístup spojuje zvuk s kmitáním, chvěním či vlněním neboli specifickým pohybem hmoty v pevném, kapalném či plynném skupenství, který je podmíněn existencí pružných sil. Lidské vnímání zvuku je velmi složitý proces. Vyhodnocuje okamžitou informaci o vlastnostech kmitavého pohybu hmoty a souvisí se zvukovou pamětí a z ní odvozenou zvukovou zkušeností. Vyvolává odpovídající zvukové reakce. U vnímaného zvuku je stanovena jeho výška, hlasitost a barva. Zvuk je přiřazován konkrétnímu zdroji.“ (Syrový, 2009, s. 16-17). Zvuková složka choreografického díla souvisí s dramaturgií a může se jednat o mluvené slovo, hudbu (původní, komponovanou, improvizovanou), ruchy a zvukové atmosféry.

Zvukový design

(angl. *sound design*). V současné tvorbě se pojmy hudba a zvukový design prolínají. Pojem zvukový design má poměrně široké rozpětí (TV, film, rozhlas, nahrávací studio). V této práci pojem používám v souvislosti s divadelní a zejména choreografickou tvorbou. Zvukový design tedy reprezentuje návrh hudební a zvukové dramaturgie a jeho živé provedení. Zvukový designer spolu s hudebním skladatelem vytváří celkovou koncepci ozvučení prostoru a navrhuje práci se zvukovými zdroji. Koncepce zvukového designu by vždy měla vycházet ze záměru a idey choreografa nebo autorského týmu. Vztah choreografa a autora hudby je procesem společného hledání.

Světelný design

(angl. *light design*) je samostatná umělecká forma a nedílná součást divadelních a tanečních představení. Pracuje s prostorem, časem a dramaturgií představení. Vytváří charakter prostředí a primárně uvažuje o prostoru jako o celku. Pomocí světla mění prostor, dělí jej, zužuje a naplňuje. Světelný designer navrhuje svoji představu o náladách, barvách, jasů a úhlech svícení. Pracuje nejen s prostorem, ale i s objektem a dynamikou. Zaměřuje se na tanečníka v prostoru a kromě dramaturgie také na další složky (zvuk, obraz).

Experiment

V této práci užívám pojem experiment ve dvou významech. V případě prezentací z období padesátých a šedesátých let jako prostředek k odmítání tradice a hledání nových principů. Termín nevztahuji ke způsobům uměleckého výrazu se záměrem provokovat diváky. Ve vztahu k současné taneční tvorbě uvádím tento pojem pro proces tvorby, která hledá nové možnosti, neobvyklé kombinace a využívá nejnovějších technologických a vědeckých poznatků.

Interaktivita

Nejen v minulosti se setkáváme s termínem interaktivita v souvislosti s pokusy tanečníků o aktivní vztah diváka a akcí na jevišti. S nástupem nových médií se interaktivita začala považovat za charakteristickou vlastnost novomediální tvorby. Je tedy důležité vědět, k čemu se tento termín vztahuje. Představení s živou projekcí definoval Michael Lew jako jakékoli představení, ve kterém je přítomen performer, který nějakým způsobem ovlivňuje obraz promítaný divákům. V současné tvorbě je využíván jiný princip interaktivity, kdy tanečník

v reálném čase ovládá obraz, světlo či zvuk. V této práci se věnuji systémům řízení využitelným pro zvuk, světla nebo projekci a jejich smysluplnému využití v tanečním umění.

Interaktivní zvuk

(angl. *interactive sound design*) je jeden z prostředků zvukové tvorby využívaný v tanci, který vznikl spolu s vývojem elektronických hudebních nástrojů. Jeho uplatnění se projevilo s objevem komunikačního protokolu MIDI v osmdesátých letech a zcela zásadní rozvoj pak s příchodem digitalizace. Interaktivní povaha zvukového designu přináší široké spektrum výrazových prostředků ve zvukové složce představení. Příklady uvedené v této práci nastiňují zvukový design vznikající v reálném čase tanečníkem na jevišti. Tanečník svým pohybem spoluvytváří zvukové efekty a ovlivňuje tak zvukovou složku. Výzkum se netýká vývoje zvukových instalací s principem interakce jako prostředkem komunikace mezi diváky a uměleckým dílem bez přítomnosti aktérů (tanečníků).

Nová Média

(angl. *new media art*). Termín se v této práci váže k technologiím, založeným na digitálním – numerickém zpracování dat. Na rozdíl od staršího typu médií se tedy vztahuje k počítačovým technologiím.

Technologie

(angl. *technology*) ovlivňují nové tendence a přístupy v choreografické tvorbě. Volba technologie by se vždy měla odvíjet od dramaturgie a koncepce choreografie, stejně jako je tomu u světelného a zvukového designu. Zvolená technologie by tedy měla sloužit myšlence a ne naopak. Pojem nové technologie je velmi široký a v této práci se zabývám projekty, které souvisejí výhradně s určitou konkrétní technologií.

Komunikační protokol

Protokol zajišťuje elektronickou komunikaci a přenos dat mezi dvěma koncovými body (realizované mezi dvěma počítači nebo počítačem a externím zařízením např. kontrolerem). Pro zvuk se využívá MIDI (Musical Instrument Digital Interface) nebo protokol OSC. Pro světla se standartně používá protokol DMX512, který byl navržen pro řízení stmívačů a dalších specifických zařízení.

3. VÝZNAMNÁ SETKÁNÍ V SOUBORECH LES BALLETS RUSSES A LES BALLETS SUÉDOIS

Tanec vždy nepřímo ovlivňoval a inspiroval jiné umělecké obory i jejich jednotlivé osobnosti. V období souborů *Les Ballets Russes* a *Les Ballets Suédois* těžil tanec ze spolupráce s uměleckou modernou, se soudobými hudebníky, režiséry, výtvarníky a jejich úzké spolupráce s choreografem. Tanec se sblížoval s uměleckými směry své doby – dadaismem, civilismem a futurismem a přesahoval do jiných uměleckých oborů. Jednotlivé osobnosti se navzájem inspirovaly, ovlivňovaly a doplňovaly. V období obou souborů objevujeme náznaky týmového autorství – přístupu, se kterým se setkáváme nejen v současné tvorbě, ale i v historii.

Za setkáními významných osobností všech uměleckých oborů své doby stojí postava Sergeje Ďagileva. O síle účinku Ďagilevovských produkcí na výtvarníky svědčí řada pokusů o zachycení baletního souboru představiteli nejrůznějších výtvarných směrů od Michaila Vrubela až po Oskara Kokoschku a Pabla Picassa. Nadšení umělců v mnoha případech vedlo k pozdější scénografické spolupráci se souborem. Zásluhou Ďagileva se v souboru potkaly významné osobnosti všech oborů své doby. Nabídku k vytvoření hudby přijali např. Claude Debussy (*Jeux*, 1913), Maurice Ravel (*Daphnis et Chloé*, 1912), Erik Satie (*Parade*, 1917), Richard Strauss (*Josephs Legende*, 1914), Sergej Prokofiev (*Chout*, 1921) a další. Také avantgardní díla *Les Ballets Suédois* propagovala spolupráci s francouzskou modernou. Jean Börlin našel mezi hudebníky, malíři a básníky jedinečné spolupracovníky. Kromě *Pařížské šestky* to byl Jean Cocteau, Blaise Cendrars, Giorgio de Chirico, Fernand Léger, Pierre Bonnard.

3.1. Výtvarné tendence v souboru Les Ballets Russes

Ďagilev cítil, že mladí malíři udávají nový směr a mohou obohatit jeho soubor. Dal si proto velmi záležet, aby vyhověl všem jejich požadavkům. Při výrobě dekorací sám kontroloval jejich zhotovení a hlídal do posledních detailů jejich reprodukci. *Slovník západoevropského malířství 20. století* (Hollá a kolektiv, 1973, s. 16) uvádí, že „s Ďagilevovým souborem ztratil termín dekorace svůj tradiční význam. Nebyla už jen umělým rámcem, stejně nepřírozeným jako

plátno v pozadí u fotografa, jehož cílem bylo omezit vizuální prostor diváka. Forma a barva se harmonizovala s pohybem tanečnicků a získala rovnocenné místo.“ Ve scénografii tehdy panovala záliba v iluzivnosti a převládaly tmavší melancholické barvy. Malíři, kterými se obklopil Ďagilev, používali poměrně málo barev a většinou volili barvy jasné: zelenou, oranžovou, růžovou, bílou. Pařížské publikum bylo udiveno prosvětlenou dekorací, pestrostí barev a mnohotvárností kostýmů. Absolutně svobodný přístup v tvorbě sváděl výtvarníky k počinům, které ale mnohdy ubíraly pozornost tanci. Malíř zastával hlavní úlohu v celkové koncepci díla.

Autorem mnoha výtvarných koncepcí byl León Bakst. Podílel se na impresionisticky laděné výpravě Nižinského baletu *Prélude à l'après-midi d'un faune* (*Faunovo odpoledne*, 1912) a *Jeux* (*Hry*, 1913), Fokinova baletu *The Firebird* (*Pták Ohnivák*, 1910) a dalších. Bakst používal jasné a syté barvy. V návrhu dekorace pro balet *Petrushka* vycházel z představy venkovských tradic a zkombinoval barvy ruského venkova a orientálního umění (Hollá a kolektiv, 1973). Baletem *Schéhérazade* na sebe upoutal kromě Baksta také Michail Fokin, který hledal rovnováhu mezi výtvarnou kompozicí a pohybem. Soubor mu poskytoval kvalitní zázemí, mohl si vybrat tanečnický – individuality a vyžadovat od nich energickou a tvůrčí práci. Nemusel bojovat s vedením a mohl se naplno věnovat své tvorbě.

Fokin zdůrazňoval úlohu choreografa a jeho podíl na celkové kompozici. Prosazoval nové přístupy při komponování tanečního díla a jeho zásady otiskl list *The Times*. Jedno z pravidel určovalo charakteru nového baletu vymanění se z područí hudby a dekorace. Fokin uznával spojení s ostatními uměními jen za podmínek úplné rovnosti a naprosté svobody jak pro výtvarníka, tak pro hudebníka. V praxi své myšlenky uplatňoval za úzké spolupráce s Alexandrem Benoisem. Ne vždy byla podle Fokina spolupráce s výtvarníkem ideální a někdy nechal návrh dekorace několikrát předělávat (Brodská, 1984).

Ďagilev vyzval roku 1906 Natálii Gončarovovou k účasti na pařížském podzimním salónu v rámci ruské sekce.² Společně s Michailem Larionovem se přestěhovala do Paříže a stala se dvorní návrhářkou *Les Ballets Russes*. Prvním návrhem pro inscenaci baletu podle opery Rimského-Korsakova *Le Coq d'Or*

² Ve stejném roce odjela s Ďagilevem do Španělska, kde našla nový zdroj inspirace ve španělském lidovém umění a rok poté do Říma, kde se setkala s Picassem. Od roku 1914 aktivně spolupracovala s Ďagilevem. Ve své tvorbě vycházela z elementů kubismu a ruského futurismu. Postupně dospěla ke geometrické jednoduchosti a abstrakci (Grosenicková, 2004). Stejně jako Larionov se zaměřila na návrhy dekorací, ale i na estetiku tance a jeho nové výrazové možnosti. Kromě zmíněných baletů navrhla scénu i k baletu *Pták Ohnivák*.

(*Zlatý kohoutek, 1914*) předznamenala svojí další spolupráci se souborem. Svými návrhy se snažila inspirovat i Nižinskou při realizaci *Les Noces (Svatby, 1923)*. Nižinská nepřijala původní návrhy, neboť jí připadalo, že jsou vhodné spíše pro extravagantní operu než pro selskou svatbu. V souboru se až do této chvíle nestalo, že by choreograf nenásledoval ideu výtvarníka. Nižinská nakonec přijala nápady Gončarovové a kostýmy vynikly jednoduchým funkcionalistickým stylem. Později přizval Ďagilev ještě další malíře: Michaila Larionova, Pabla Picassa, André Deraina, Henri Matisse, Georgese Braqua, Max Ernsta, Nicholase Roericha aj. Ďagilev v souboru zastával také funkci světelného designera. Prostorové parametry a světelné atmosféry řešil vždy jak s výtvarníky, tak s divadelními techniky.

Jeho úsilí o neustálou intelektuální kultivaci skupiny podporovalo také výtvarnou a publikační činnost tanečníků a choreografů souboru. Za zmínku stojí scénografické návrhy k jednotlivým baletům Michaila Fokina a kresby Václava Nižinského, doprovázející esej *O smrti*. Isa Partsch-Bergsohn (2003, s.10) uvádí, „že Nižinskij mnohem lépe porozuměl Stravinského záměru v hudbě *Le Sacre du Printemps (Svěcení jara, 1913)* než výtvarník Nikolas Roerich, který se spolupodílel i na libretu. Těžké flanelové kostýmy připomínaly staroruské motivy, přitom Stravinskij od počátku usiloval o to, aby jeho dílo bylo universální a ne etnicky vyhraněné.

3.2. Konstruktivistické balety

Po první světové válce prošel soubor *Les Ballets Russes* značnou krizí a postupně se formovalo jeho nové jádro. Ruští výtvarníci žijící v Paříži - Larionov, Antoine Pevsnera a Naumo Gabo byli ovlivněni technologickým pokrokem a objevy vědy. Technologický pokrok znamenal nejen pohyb na trhu s divadelní mašinerií, osvětlovací a zvukovou technikou, ale zaujal zcela zásadní místo na poli umění. Konstruktivismus představoval u mnoha umělců důležitou etapu vývoje umění a civilizace. Nejednalo se jen o dočasnou módní záležitost a o naplnění požadavků doby, ale o tvorbu s vlastními zákony. V prvních desetiletích minulého století pronikla víra i nedůvěra v pokrok do způsobu choreografické tvorby. Projevilo se to na jedné straně přijetím estetiky mechanického pohybu a na straně druhé abstraktním a odosobněným tanečním výrazem. Pohyb byl schopen zdůraznit aspekty techniky - dynamiku, akceleraci

a rychlost. Mnoho autorů ale zastávalo názor, že takový pohyb potlačuje tělesnost a přirozenost. Fascinace technologií a složité konstrukce se objevují v tvorbě ruského umělce Nicolaise Forregera. Situaci moderního člověka a světa reflektoval pomocí strojového, frenetického pohybu. Pokoušel se transformovat statický prostor do filmového tím, že umístil před světlo rotující disk. Abstrahovaný pohyb do mechanických gest a póz nacházíme v pohybovém slovníku Inny Chernetskayi, bývalé žačka Isadory Duncan nebo v choreografiích Bronislavy Nižinské.

Konstruktivismus techniky vstoupil nejen do způsobu tvorby, ale projevil se i v používání nových materiálů. Někteří choreografové nenacházeli v opojení z technického pokroku potenciál inspirace a těžko se s těmito tématy ztotožňovali. V baletu *La Chatte (Kočka, 1927)* se mladý George Balanchine potýkal s uchopením námětu, neforemnými kostýmy a využitím celuloidové konstrukce; nakonec kritika přijala jeho choreografii kladně. Stejně tak Leonid Mjassin se pokoušel vystihnout libreto baletu *Le Pas d'acier (Ocelový krok, 1927)* s mobilní konstrukcí George Jakulova. Prototyp konstruktivistického baletu spojoval téma sovětské revoluce s mladým sovětským uměním a Prokofjevovou hudbou. Ďagilev původně oslovil k napsání libreta režiséry Alexandra Tairova a Vsevoloda Meyerholda. Libreto, hudbu a dekoraci nakonec v úzké spolupráci vytvořili Jakulov s Prokofjevem. Jakulovův návrh spočíval v mohutné konstrukci umístěné uprostřed jeviště, na kterou vedly schody z mnoha stran. V prvním obraze představovala nádraží a v druhém prostor továrny. Hloubku prostoru umocnil pomocí světla, mlhy a cinematických efektů. Jakulov usiloval o to, aby mezi jeho scénou, mašinérií a tanečnický probíhala smysluplná interakce. Mjassin využil mašinerie a jednotlivých mobilních částí scény a tanečně vystihl budovatelské nadšení ve skupinových tancích. Pro srovnání je zajímavé připomenout práci Nikolaiie Forregera, zejména *Dance of Machine*. Pět let před uvedením *Le pas d'acier* zobrazil Forreger industriální a ruské téma. Tanečníci imitovali zvuky jedoucího vlaku silným dupáním do podlahy a kouřem z cigaret znázorňovali dým parní lokomotivy. Pohyb vypadal jako kdyby jeho původce byl spíše stroj.

3.3. Postava Jeana Cocteaua

Setkání se Sergejem Ďagilevem a souborem *Les Ballets Russes* znamenalo zlomový okamžik pro Jeana Cocteaua. Divadlo pro Cocteaua představovalo prostor, v němž může scénograficky uvádět své básně (Brodská, 2007). Ve své jevištní tvorbě přesahoval do mnoha dalších uměleckých oborů a hledal originální přístup. Premiéra baletu *Parade (Průvod)* byla uvedena v Paříži v roce 1917 v dekoraci Pabla Picassa na hudbu Erika Satieho. Cocteaua inspirovalo k napsání libreta Satieho koncertní vystoupení. Satie přistoupil na nabídku zkomponovat hudbu pro balet pod podmínkou, že se žádný motiv z jeho předchozích skladeb neobjeví v jeho nové hudbě (*His Voice*, 2006). Cocteau od počátku vnímal *Parade* jako tanec, jehož silnou stránkou bude hudba i scénografie. Ďagilev navrhl pro tvorbu choreografie tehdy jednadvacetiletého Léonida Mjassina. Ten sdílel s Ďagilevem zájem o soudobé výtvarné umění a hudbu. Picasso poprvé navrhoval dekoraci pro tanec a nelze opominout skutečnost, že kostýmy z kartónů umožňovaly tanečnicům jen minimum pohybu. Postavu manažera vizualizoval do podoby chodícího animovaného billboardu. Satie obohatil skladbu o zvuky psacího stroje, lahví, letadla a námořní sirény. Cocteau si prý přál, aby postavy manažerů využívaly megafonu. Domníval se, že to pomůže vystihnout tehdejší showbusiness a především městský životní styl. Satie tak pravděpodobně v *Parade* dávno před Schaefferem a Cagem³ použil preparovaný klavír i profánní předměty. Jeho skladba by mohla být považována za postmoderní, kdyby nevznikla mnohem dříve. Pokus o vytvoření něčeho nového však skončil naprostým fiaskem.⁴

Každý další Cocteaův titul vyvolával pohoršení, ať už se jednalo o hru *Les Mariés de La Tour Eiffel (Svatebčané na Eiffelce, 1921)*, nebo o *Le train bleu (Modrý vlak, 1924)*, jehož podtitul zněl *Balet na jakoukoliv hudbu*. Cocteau se nebál experimentu a pod vlivem surrealismu proměnil jeviště v absolutní prostor, do kterého bylo možné dosadit úplně všechno. Pokoušel se najít netradiční

³ John Cage byl Satieho hudbou okouzlen a zároveň velmi inspirován. Upravil první část skladby *Sokrates pro dva klavíry* pro Cunninghamovu choreografii *Idyllic Song (Idilická píseň)*. Cage analyzoval rytmickou konstrukci Satieho skladeb a našel v nich předlohu svých dalších prací. V roce 1948 v Black Mountain College zorganizoval pětadvacetidenní festival Satieho hudby. Uplatnil Satieho myšlenku, že hudba překračuje hranice koncertního sálu a stává se součástí prostředí. Podílel se také na provedení skladby *Vexation*, která měla být hrána 840x za sebou. Na interpretaci se podílel kromě Cage i David Tudor, John Cale nebo Viola Farber.

⁴ Satieho skladby dlouhou dobu nebyly analyzovány a jejich novost a vynalézavost zůstávala dlouho neoceněna. Guillaume Apollinaire se po premiéře baletu zastával jeho kvalit a doufal, že vyvrátí zpochybňující názory mnohých diváků.

kombinaci tance, akrobacie, pantomimy, hudby, slova a výtvarného umění. Díky Ďagilevovi mohl oslovit ke spolupráci silné osobnosti uměleckého světa - Bronislavu Nijinskou, Coco Chanel, Dariuse Milhaua, Henriho Laurence aj. Pět členů *Pařížské šestky* (Georges Auric, Arthur Honegger, Darius Milhaud, Francis Poulenc a Germaine Taillefer) bylo pověřeno zkomponováním hudby k *Les Mariés de La Tour Eiffel* produkované *Les Ballets Suédois*.

3.4. Les Ballets Suédois

V roce 1922 uvedl Rolf de Maré balet inspirovaný Chaplinovým filmem *The Ring*. V choreografii a interpretaci *Skating Ring* (1922) se představil Jean Börlin za hudebního doprovodu Arthura Honeggera. Fernand Léger vtiskl do výtvarné koncepce baletu představu mechanického světa a robotického, neosobního pohybu. Scénu i kostýmy (včetně líčení tanečnicků) navrhl v kubistickém stylu. Kostýmy podle Siblíka znesnadňovaly plynulý pohyb tanečnicků a výprava nebyla přijata příliš vlídně. Tanec měl zobrazovat spěch moderní civilizace a fascinaci velkoměstem. Börlin zvolil civilní a abstrahované taneční pohyby. Podle Siblíka byl vlastní děj příliš symbolický a nejasný. Siblík poukazuje na fakt, „že Rolf de Maré neměl geniální hudební skladatele a postrádal výtvarníky významu Bakstova, kteří by tvořili scénické taneční prostředí souběžně s choreografií“ (Siblík, 1937, s. 198). S postupem času se však většině z jeho méně uznávaných spolupracovníků dostalo patřičného uznání. Je zřejmé, že vedle mezinárodně úspěšného a společensky obratného Stravinského mohl působit Eric Satie poněkud méně významně. Více pravděpodobné je, že publikum již nebylo čím překvapit. Satie údajně snil o díle, které budou hrát všechna pařížská divadla současně. Název baletu *Relâche* (*Nehraje se*) zvolil proto, že slovo *Relâche* bylo v době divadelních prázdnin na vývěskách všech pařížských divadel. Tento poslední balet z produkce *Les Ballets Suédois* je zároveň příkladem prvního baletu s filmovou projekcí (viz. kapitola *Tanec a filmová projekce*).

4. EXPERIMENT V CHOREOGRAFICKÉ TVORBĚ 20. STOLETÍ

Odmítání tradice, hledání nových principů a touha po experimentu provázela umění od počátku 20. století. Ve dvacátých letech se umění vrátilo k objevování surové hmoty a neobvyklým zapojováním spotřebních předmětů do nepravděpodobných kontextů. Přestože dříve většina umělců věřila, že hmota je sama o sobě beztvará, postupně se shodli v názoru, že hmotě je třeba dát myšlenku a formu. Marcel Duchamp přirovnával umělce k člověku, který může v podstatě jakýkoliv předmět vystavit a nahlížet na něj jako na umělecké dílo. Zřejmě chtěl poukázat na bezmyšlenkovou tvorbu a v samotných umělcích vyvolat zamyšlení nad tehdejší estetikou umění. Svými ready-mades⁵ vyvolával diskuze nad tím, co lze považovat za umění a otevřel otázku postavení umělce ve společnosti. Bránil se stereotypu a nabádal umělce, aby se vyvarovali opakování a utvrzování se v činnosti, v níž získali úspěch na veřejnosti. Obával se vlastní stagnace a přizpůsobení se vlastnímu vkusu. Duchampův vliv se dá pocítit v postmoderní tvorbě, a to ve smyslu zapojování banálních předmětů ze všedního života do kontextu představení. Robert Rauschenberg a Claes Oldenburg umísťovali v prostoru nalezené objekty (tzv. found object), dávali jim nový význam a ověřovali si schopnost vnímání. John Cage se ve své pozdní tvorbě vrátil k ideji rekontextualizace a dříve použitým zvukům přisuzoval nové vlastnosti.

Na počátku avantgardních uměleckých forem a experimentů sledujeme sjednocení všech uměleckých složek v rámci jednoho představení. Maďarský malíř a fotograf László Moholy-Nagy, ovlivněn konceptem totálního divadla, usiloval o integraci základních divadelních komponentů: prostoru, pohybu, světla, zvuku do abstraktní formy. Ta vyžadovala minimalizaci textu a tím i úlohy herce. Nagy zastával názor, že herec má mít stejnou důležitost jako světlo, scénografie nebo hudba. Fascinován technologickými novinkami a neobvyklými materiály (např. plexisklo) spatřoval svůj hlavní zájem ve spojení techniky a umění. Také malíři Vassily Kandinsky, Oskar Kokoschka, Enrico Prampolini nebo Kurt Schwitters popřeli úlohu herce a směřovali svůj zájem k dynamické podobě scénografie za pomoci světelných prostředků a mašinerií. Jejich zájem o nové typy reflektorů a barevné filtry vyústily k samostatným divadelním představením,

⁵ Ready-mades byly různé průmyslově vyráběné produkty, které povýšil na umění tím, že je vystavil. Název ready-mades Duchamp použil teprve v roce 1915. Johna Cage svůj respekt k Duchampovi vyjádřil ve skladbě *Music for Marcel Duchamp*.

které měly jednoznačně blíže k iluzionismu. Futurista Prampolini byl znechucen realistickou scénografií a zdůrazňoval úlohu světla, mobilní scény a technických prvků (fonograf). Oskar Schlemmer hledal novou divadelní řeč v syntéze umění, která by zajistila lidské postavě svoji prvotní čistotu.

4.1. Taneční experimenty v Bauhausu

*Bauhaus*⁶ usiloval o vytvoření místa setkání architektů, sochařů, malířů a tanečníků. Jeho cílem bylo smazat hranici mezi uměním, řemeslem a technikou. Studenti *Bauhausu* byli vedeni k používání moderních a inovačních materiálů. Probíhaly zde pokusy o spojení filmu a divadla nebo světelné instalace. Tanec zastával důležitý aspekt filozofie školy. Pohyb měl být motivován emocí, která je vyjádřena pomocí celého lidského těla. Gertruda Grunow, lektorka hudby, zahrnovala do svého kurzu „Harmonizace“ zkoumání vlastností a dynamiky pohybu. Fyzická a duševní cvičení měla vést k nalezení rovnováhy mezi vnímáním hudby, zvuků, barev a tvarů. Věřila, že vnitřní harmonie je základním předpokladem lidské tvořivosti. „V individuálních lekcích kombinovala cvičení připomínající gymnastiku, ale i cvičení podporující koncentraci. Lektoři respektovali skutečnost, že každý člověk reaguje na okolní svět jiným způsobem a podporovali přirozené vnímání svých studentů. Johannes Itten zahajoval výtvarné kurzy tělesným pohybem, dechovým cvičením a praktikami navozujícími uvolnění těla a mysli studentů“ (Droste, 2002, s. 24).

Brzy se výuka v *Bauhausu* rozšířila o divadelní kurzy (v roce 1927 navštívil školu také Jiří Frejka). Německý malíř a experimentátor Oskar Schlemmer směřoval svůj zájem k abstraktní divadelní formě, která zahrnovala tanec, pantomimu i akrobacii. Jeho pohybové struktury nebyly založené na dovednosti, spíše však na zkoumání lidského těla coby materiálu. Geometrie a stereometrie určovala novou dimenzi scénického prostoru. Prostorové hledání souviselo s diskuzí o scénickém prostoru, která se v *Bauhausu* soustavně rozvíjela.

⁶ Experimentální centrum *Bauhaus* bylo založeno Waltrem Gropiem ve Výmaru roku 1919 sloučením Vysoké školy výtvarného umění s Umělecko-průmyslovou školou. Triadický balet uvedl Schlemmer ve své finální podobě v roce 1922. Taneční trio složené z dvanácti tanců bylo rozděleno na tři části – žlutou, červenou a černou. Svůj konstruktivistický přístup k tvorbě začal tvorbou osmnácti kostýmů. Teprve poté přešel ke zkoumání formy, barvy a tří dimenzí prostoru: výšky, hloubky a šířky. Poslední část baletu představovala mystickou atmosféru a harmonickou rovnováhu mezi apolónským a dionýským řádem.

Schlemmerův hlavní zájem spočíval v umístění postavy v geometricky členěném prostoru. Důraz kladl na diagonály. Pohyb v kompozici *Die Figur im Raum (Postava v prostoru)* a *Raumtanz (Prostorový tanec)* se omezil na přesun z jednoho bodu do druhého a z pózy do pózy. Schlemmer byl fascinován trojrozměrností již před vstupem do *Bauhausu*, kde zkoumání tří dimenzí prostoru: výšky, hloubky a šířky naplno rozvíjel. *Das triadische Ballett (Triadický balet)* uvedl již v roce 1916 ve Stuttgartu a dále jej dotvářel během pobytu v *Bauhausu*.

V rámci divadelní dílny uvedl Schlemmer spolu se studenty několik tanců souvisejících výhradně s určitým materiálem: sklo, kov aj. V letech 1927-29 tak vznikl např. tanec, v němž byla postava zakryta do černé punčochoviny a ke končetinám měla připevněné dlouhé dřevěné hůlky nebo tanec s obručí ověšenou skleněnými koulemi. Tvarování pohybu s kostýmem blýskajícím se ve světle představoval námět kompozice *Metalltanz (Kovový tanec)*. V tomto osvětlení se tanečník jevil jako animovaný kus kovu a efektně se zjevoval jako přízrak. Důležitým elementem zmíněných experimentů byla také pečlivá práce se zvukem. Ke svým kreacím hledal adekvátní zvuky - údery, šumy a ruchy. Hudební spřízněnost našel ve skladbách Paula Hindemitha.

Pohybující se tělo v prostoru představovalo pro Schlemmera výtvarné dílo. Priorita kostýmu odsunula pohyb na druhé místo. Postava zjednodušená, zveličená nebo dramaticky abstrahovaná (Schlemmer používal termín *Das abstrakte Figur*) připomínala odosobněné a mechanické loutky. Tváře tanečníků byly natřené silným bílým make-upem nebo schované pod maskou a kuklou. Masivní kostýmy znesnadňovaly plynulý pohyb a víc než dynamiku zdůrazňovaly tvary a pozice. Inspirace pro tvorbu ženských kostýmů vycházela z lidového umění, hraček a „tutu“. Mužské kostýmy podtrhovaly konstruktivistické tendence a připomínaly obleky potápěčů a byly vizuálně blízké dnešnímu robotickému umění. Ze všech zmíněných příkladů pohybových etud je zřejmé, že pohyb ve Schlemmerových konstruktivistických baletech musel působit zcela kontrastně s tehdejšími kulturními volnými tanci Isadory Duncan.

4.2. Počátek mezioborové spolupráce

V období mezi dvěma světovými válkami usiloval tanec o svou emancipaci a vyrovnával se s novými (současnými) tématy, které pobízely ke spolupráci s hudebníky, výtvarníky i scénografy. Reflekoval zneklidňující jevy doby a měl ambice promlouvat ke svým současníkům novými prostředky. Prohluboval se zájem o přirozené vyjádření se tělem. S tím souviselo hledání nového pohybového slovníku, který měl splňovat ambice sdílnosti a čitelnosti. Na druhé straně se objevila snaha o absolutní oproštění tance od hudby, příběhu a výtvarného umění (Gremlicová, 2002).

Přes všechny tendence ve vývoji meziválečného tance se prvky světelného i zvukového designu objevují i v tvorbě zastánců absolutního tance. Společný projekt Mary Wigman, Alberta Talhoffa *Totenmal* kombinoval tanec s mluveným slovem, orchestrem bicích nástrojů a nejrůznějšími zvukovými a světelnými efekty. Wigman přesáhla myšlenku Labanových tanečních chórů angažováním padesáti amatérských mužských tanečníků. Technické problémy s elektřinou nakonec přispěly k oddálení premiéry, přesto však použití světla i zvuku nesplnilo očekávání autorů a neposloužilo umocnění myšlenky (Gitelman, 2003).

Marta Graham se v roce 1934 setkala s vizionářkou světelného designu Jean Rosenthal. Během třiceti let vytvořila přes padesát světelných návrhů (viz. kapitola *Světlo pro tanec*). Graham se opírala o symboliku, kterou jí kromě pohybu nabízela i scénografie a světlo. Ještě před příchodem Rosenthal do souboru pracovala se scénografem Isamem Noguchiim (návrh dekorací v choreografii *Appalachian spring (Apalačské jaro)* a *Klytaimnestra (Klytaimnestra)*). Po setkání s Rosenthal se světlo stalo hlavním scénografickým elementem a získalo stejnou důležitost jako tanec a hudba.

Zásadní změnu do kompozice choreografie vnesl John Cage. Ve svých pracích zdůrazňoval prvek náhody a ve většině skladeb ponechal prostor pro svobodu interpreta. V *Black Mountain College*⁷ začala několikaletá spolupráce Merce Cunninghama s Cagem, Davidem Tudorem a Robertem Rauschenbergem (viz. kapitola *Tanec a zvuk*). Ten se na dalších deset let stal Cunninghamovým

⁷ *Black Mountain College* vznikla v roce 1933 jako významné poválečné centrum experimentálního umění. Od roku 1952 se zde konaly představení ve stylu happeningu za účasti Johna Cage, Alana Kaprowa, Roberta Rauschenberga a Merce Cunninghama. S příchodem Josefa a Ammi Albersových na Black Mountain College znamená významný mezník v dějinách performance v USA. Inscenované události za účasti umělce i diváků tak byly uváděny již mnohem dříve před inscenací *18 Happenings in 6 Parts* v New Yorku 1959, která bývá považována za první inscenované představení nazvané happening. Merce Cunningham zde začal formovat svoji skupinu.

spolupracovníkem, světelným designérem a šéfem techniky. Cunningham ve svých dílech prolínal tanec, hudbu, výtvarné umění⁸, film a nová média. Převzal původní Cagův záměr, aby jednotlivé složky v choreografii vznikaly odděleně a ve výsledku dokázaly koexistovat v celku. Každá složka měla v choreografii stejnou roli a každá vystupovala v díle nezávisle. Výtvarníkům, designérům i hudebníkům dával prostor pro vyjádření a nesnažil se je ovlivňovat vlastní ideou. Rauschenberg předal Cunninghamovi zcela zásadní impulsy k uvažování o prostorovém uspořádání, podobné z jeho výtvarných kompozic. Rauschebergerova díla slučovala prvky malířství a sochařství (Copeland, 2004). Do své scénografické koncepce Rauschenberg postupně zakomponoval prvek náhody a kombinace, umožňující nekonečné proměny prostoru. Tento princip scénografického řešení nacházíme v choreografiích *Minitiae* (1954), *Aeon* (1961) a *Story* (1963). V choreografii *Winterbranch* (1964) umístil na scénu objekty nalezené před představením v zákulisí. S reprízováním díla se přirozeně měnilo uspořádání objektů na scéně a s tím i světelný design. Ten stejně jako hudba podporoval abstraktní povahu choreografie a nabýval dominantnosti.

Na poli tance začal Rauschenberg experimentovat s technologiemi již v šedesátých letech. Vytvořil řadu vlastních technicky orientovaných prací (viz. kapitola *Tanec a zvuk, Tanec a technologie*) nebo řešil své scénografické ideje spolu s techniky a inženýry. V roce 1963 uvedl nečekaně svůj choreografický a interpretační debut *Pelican* (1963) s interprety Carolyn Brown a Per Olof Ultvedtem.

V padesátých letech uváděl své první abstraktní multimediální choreografie Alwin Nikolais (viz. kapitola *Světlo pro tanec*), žák Hanyi Holm. Ve smyslu ztráty identity tanečníků mohou jeho práce připomínat tvorbu Oskara Schlemmera a zároveň nacházet paralelu s abstraktní tvorbou Cunninghama. Význam Nikolaisových prací spočívá v začlenění technických inovací a světelných prostředků do kreativního procesu. Vedle choreografického talentu oplýval také hudebním vzděláním. Svěhlavý přístup ho přivedl ke komponování vlastní hudby a tvorbě světelného designu. Usiloval o to, aby všechny vjemy diváka byly propojené. Promítal obrazy na těla tanečníků i na pozadí a měnil barvy v závislosti na hudbě. Přes to všechno zkoušel s tanečnicí na ticho a hudbu se

⁸ Na počátku své kariéry pracoval Cunningham s Jasperem Johnsem, který zastával funkci designéra a kostýmního návrháře. Oba začali svoji kariéru jako malíři a postupně přesunuli svůj záměr na jiná média. Jak Rauschenberg tak Johns pracovali se sítotiskem, plexisklem a novými materiály. Vytvářeli neokázalé kostýmy vhodné pro taneční pohyby. Rauschenberg postupně našel inspiraci v ready made, kdy na scénu umísťoval nalezené objekty.

zvuky do choreografie začlenil až na konci tvorby. Ve vnímání časové linky mu pomáhaly stopky. Od interpretů požadoval, aby se řídili svým vnitřním rytmem.

První generace postmoderních tanečníků se soustředila kolem Roberta Ellise Dunna. Jeho metody improvizace a choreografie vycházely z neformálního pohybu a otevíraly nové cesty v možnostech využití prostoru, času a pohybu.⁹ V době vzájemného propojování avantgardních umělců různých umění navštěvovali jeho lekce kromě tanečníků (Simone Forti, Steve Paxton, Yvonne Rainer) i hudební a výtvarní umělci. Choreografii začal Dunn vyučovat na popud Cage, se kterým se setkal při studiích hudební teorie. Tato generace v podstatě navázala na Cunninghamovy principy.

V roce 1962 se zformovala komunita vzájemně se inspirujících umělců, zabývajících se vlastní experimentální tvorbou. Yvonne Rainer, Judith Dunn, Lucinda Childs, Deborah Hay, James Waring, Trisha Brown, Steve Paxton, Carolee Schneeman, ovládli prostor *Judson Memorial Church* (tehdy jediný alternativní prostor pro novou generaci v New Yorku) ke zkoušení a experimentování na poli nekonformního umění. Pro skupinu bylo charakteristické popření muzikality, virtuozity, iluze, nálady, atmosféry a především reminiscence uměleckého stylu. Důsledně odmítali vše tradiční a eliminovali roli hudby. Díla zobrazující každodenní pohyby (běh, sedání, vstávání aj.) a činnosti byla blízká minimalistickému pojetí. Nebyl zde prostor pro světelný design ani pro vizuální efekty. Skupinu spojoval trend v popření scénografie a požadavek zrušení ohraničeného prostoru. Prvním krokem bylo zrušení rampy a následovalo přesunutí tance do bytů (v choreografii *Room Service* zobrazuje Rainer stěhující se tanečníci s matrací), kostelů, muzeí, na střechy a jiná místa. Některé taneční experimenty rezignovaly na profesionální interpretaci, veřejnou prezentaci a zaměřily se na mimoumělecké přínosy pro její účastníky. Tanec této skupiny byl chápán jako experiment, přičemž výraznějšího ocenění nedosáhl. O dva roky šel již každý svojí vlastní uměleckou cestou. *Judson Dance Theatre* zůstal nadále místem pro uvádění tanečních představení.

Americký režisér Robert Wilson vynikal schopností spojovat všechny druhy uměleckého odvětví v jeden celek. Prostor, světlo, film a pohyb znamenal možnost výrazu a hru s nelineárním časem. Ojedinelé setkání Wilsona s Philipem Glassem na opeře *Eistein on the beach* (1976) ovlivnilo řadu performerů a

⁹ Spolupracoval s Merce Cunninghamem a na pozvání Johna Cage začal vyučovat choreografii. Mezi jeho studenty patřili hudebníci, výtvarníci i tanečníci. Dunn uplatnil Cageovy hudební principy ve svých tanečních lekcích. Mezi jeho studenty patřil Steve Paxton, Meredith Monk, Lucinda Childs, Yvonne Rainer nebo Trisha Brown.

tanečníků, mezi nimi i Lucindu Childs. Wilson spojil matematicky přesnou strukturu s iluzivními a imaginárními obrazy. Childs zpracovala dvě dvacetiminutové taneční sekce podle hudební předlohy. Wilson upřednostňoval pomalý pohyb ve stylu butó, repetici a opakování motivů. Těžiště choreografie spočívalo v minimální formě s postupným vrstvením pohybu. Childs se vyjadřovala pomalým a minimalistickým pohybem a postupně se propracovávala ke složitým matematickým strukturám. Hypnotický efekt pohybu měl zdůrazňovat nekonečnost.

Rauschenbergovo jméno nacházíme také po boku Violy Farber, Trishy Brown a Paula Taylora. Brown inklinovala k mezioborové spolupráci i k hledání vlastního úsporného výrazu a minimalistického pohybu. Ovlivněna Rauschenbergem, Cagem i Cunninghamem pracovala s prostorem, světlem, filmovou projekcí a v posledních letech také s technologiemi. Spolupracovala mj. se světelnými designérkami Jennifer Tipton, Berverly Emmons a hudebnicí Laurie Anderson (*Set and Reset*, 1983).

4.3. Vliv Performance Art na choreografickou tvorbu

V šedesátých letech nastal pravý boom avantgardních aktivit (event, performance, happening), později zahrnutých pod názvem performance art, které charakterizovalo zaměření umělců na samotný prožitek interakce vnímatele, jenž se tak stal aktivním spoluvůrcem uměleckého zážitku. „Došlo k podstatnému rozšíření a působení četných směrů jako např. pop art, op art, land art, body art, fluxus, konceptuální umění, minimalismus aj. Všechny tyto umělecké aktivity postupně připravily půdu pro interaktivní umění nových médií“ (*Taneční zóna*, 2007). Umění Allana Kaprowa bylo zvláštní svou interaktivní povahou a stejně jako Claes Oldenburg a Robert Rauschenberg umísťoval v prostoru tzv. found object – tzn. nalezené a rekontextualizované objekty. John Cage ve své skladbě 33 ¼ přenechal aktivní roli posluchači tím, že během produkce kdokoliv z publika mohl pustit jakoukoliv hudbu z dostupných desek. Za první případ realizace happeningu a použití tohoto názvu bývá označováno

Allanem Kaprowem inscenované představení nazvané *18 Happenings in 6 Parts* (1959) v newyorské *Reuben Gallery*.⁹

Tanec a umění performance spojuje ústřední médium – tělo. V historii směřovali tanečníci svá představení více k interakci těla s vnějším světem a performeři využívali tělo jako symbol dobového a politického kontextu. Určitá situace se otevřela reakci publika. Charakteristickým znakem byla abnormální délka prezentace v rozmezí pěti hodin až několika dnů. Docházelo při ní k prolínání výtvarného umění, filmu, hudby a především pohybu. Hudba raných performancí se objevovala jako reprodukováný zvukový doprovod s repeticí hudebních smyček, slov a vět.

Americká hudebnice a performerka Laurie Anderson výrazně posunula zvukové umění a tím ovlivnila tvorbu mnoha choreografických osobností mj. Meredith Monk a Trishu Brown¹⁰. Anderson ve svých performancích elektronicky manipulovala s hudebními nástroji, propojovala elektronickou hudbu s mluveným textem a diaprojekcí. V roce 1974 předvedla v New Yorku performanci *As:If*. Na sobě měla bílý kalhotový kostým a na nohou brusle zafixované v kusech ledu. Do úst si vložila reproduktor a za doprovodu diaprojekce jednotlivých slov vyprávěla o různých společenských a politických tématech. V polovině sedmdesátých let hledala možnosti, jak použít místo sebe v performanci magnetofonové pásky. Postupně začala zdokonalovat a navrhovat nové nástroje a manipulovat s mikrofony. Housle přetvořila tak, že na nich byla přehrávána gramofonová deska smyčcem a další předměty přetvářela do rezonančních těles vyluzujících zvuky (mluvící polštáře, ozvučený stůl aj.).

Robert Wilson debutoval coby performer s happeningovými produkcemi zasazenými převážně do netradičních míst. Většinou trvaly několik hodin a jejich záměrem bylo vyvolat hypnotický efekt. Nejkratší Wilsonova performance trvala čtyři až dvanáct hodin a nejdelší sedm dnů a nocí. Získané zkušenosti a ověřené principy (zejména zacházení s časem) z tohoto období využil ve svých režijních počinech pro činoherní a operní představení.

Marina Abramovič, Ulay Rebecca Horn a Jochen Gerz používali video jako neoddělitelný prvek svých performance. Viděli v něm prostředek pro

⁹Již od roku 1952 se konala představení odpovídající tomuto názvu v *Black Mountain College* za účasti Cage, Kaprowa, Rauschenberga, Tudora a Cunninghama.

¹⁰ V roce 1983 vytvořila Laurie Anderson hudbu a zvukové aranžmá pro choreografii Trishy Brown *Set and Reset*. Výtvarné řešení scény navrhl Robert Rauschenberg.

komplexnější zkoumání vztahu mezi divákem a akcí. Abramovič zaujala mladého Jana Fabra, který po jejím vzoru vytvořil několik performancí. Skrývalo v sobě pro něj výzvu v podobě sdílení stejného prostoru s divákem a intenzivní, bezprostřední prožitek vidění. *The Bic-Art Room* byla performance trvající sedmdesát dva hodin. Fabre se uzavřel v bílém osvětleném pokoji s bílými zdmi, stropem, podlahou, nábytkem a bílou matrací. Čas si krátil zaznamenáváním svých myšlenek a především pozorováním diváků. Oceňoval, že publikum je zvědavější a aktivnější než při většině tanečních představení. Fabre (*Ballettanz*, 2008, s.10) o svých experimentech uvažuje: „Nikdy jsem nepracoval se záměrem provokovat. Vždy to jsou diváci, kteří vnímají dění jako provokaci, zřejmě z nedostatku informací o historii divadla. Můj risk pramení z hledání. Jako umělec jdu vždy do neznámé oblasti. Zkoumám místa, v nichž jsem před tím nikdy nebyl. Je to mentální a psychický risk.“ O několik let později oslovila Abramovič Fabra ke spolupráci na společném projektu.

Původem australský performer Stelarc již jako student oboru umění a technologie v Melbourne zkoumal lidské tělo a dospěl k názoru, že tělo je zastaralé a je třeba ho s pomocí vědců transformovat na tělo „nesmrtelné“. Jeho rané performance připomínají sebedestruktivní zacházení umělců s vlastním tělem v šedesátých letech. V sérii performance *Suspension (Zavěšení)* se nechal zavěsit na háky, aby mohl v různých pozicích levitovat nad zemí. O něco později se Stelarc vrhl do zkoumání kybernetického prostoru a vztahu člověk-stroj a oboru zvaném robotika. Jeho současné působení se nachází na rozhraní vědy, umění a chirurgického inženýrství. Pod dohledem lékařů zkouší své experimenty na vlastním těle (pod kůží mu lékaři vkládají implantáty, senzory, wifi a jiné technologické novinky). Na jeho pokusech spolupracují týmy vědců a lékařů. Jeho role v nich je čistě kreativní. Několik experimentů mu bylo v některých zemích zakázáno a projekt musel být realizován jinde. V projektu s názvem *Third Ear (Třetí ucho)* mu lékaři implantovali do ruky buněčnou tkáň ve tvaru lidského ucha a Stelarc ji vybavil mikrofonem a pomocí bluetooth ho zpřístupnil na internetu. Robotický projekt *Virtual Arm (Virtuální paže)*, *Virtual Body (Virtuální tělo)* a *Third hand (Třetí ruka)* zachází s tělem skrz počítačovou síť jako s objektem. Tento objekt tělo podrobuje akustickému a vizuálnímu zkoumání prostřednictvím zesilování mozkových vln, krevního toku a svalových signálů.

4.4. Změny prostorových vztahů

Tanec vždy nedělitelně souvisel s prostorem a to nejen divadelním. Každý experimentátor se podle Petera Brooka (1988) zabývá všemi aspekty svých vztahů k publiku, umísťováním publika do různých zorných úhlů, aby se mu otevřely nové možnosti. Brook věří, že „vědomí prostoru a jeho využívání má zásadní význam pro tvůrčí proces, scénografii a světelný design.“

S počátkem dvacátého století se otevřel prostor pro tanečníka a jeho celé tělo v prostoru. Tanečníci se těmito vztahy intenzivně zabývali a zkoumali jeho možnosti. Modernisté se nebáli určovat si podmínky a jejich podněty vedly ke spolupráci s architekty své doby. Loïe Fuller oslovila mladého architekta Henri Sauvage, aby navrhl pavilon přímo na míru jejímu vystoupení. V roce 1900 k příležitosti Pařížské světové výstavy vznikl prostor, který plně splňoval všechny technické požadavky. Isadora Duncan si s sebou vozila látku k zakrytí podlahy na způsob dnešního baletizolu. Adolphe Appia ve spolupráci s Émilem Jaques-Dalcrozem spolunavrhl divadelní sál v Hellerau jako trojrozměrné prostředí pro pohybující se postavu. Řešení sálu vyplývalo z Appiových zásad; vzniklo jako pravoúhlý, neutrální prostor s možností modifikace, se stupňovitou elevací a bez proscénia. Rudolf Laban uvažoval o vztahu mezi tancem a prostorem tak, že propojoval prostorové aspekty s dynamikou a energií. Ideální prostor pro tanec viděl v kruhovitém jevišti, které umožňuje vidět tanec ze všech úhlů. Architekt Norman Bel Geddes předvídal takový prostor ještě dříve před Labanem. K pochopení jeho prostorových vztahů doporučuji práci Bohumíry Eliášové *Improvizační metody a postupy v tanci*. Německý architekt Walter Gropius a režisér Erwin Piscator uvažovali o variabilním hracím prostoru, utvářeném z točen a amfiteatrálně uspořádaných pódíí.

Zkoumání povahy prostoru přinášelo na druhé straně potřebu zbavit se prostorových omezení, čili vymezeného prostoru jeviště. Taneční moderna souvisela s přírodou, a tak se přirozeně akt představení přesunul do plenéru - na improvizovaná pódia, do amfiteátrů a jiných prostranství. Labanova rituální událost *Sang an die Sonne (1917)* pořádaná na Monte Verita probíhala podle postupu slunce a tanečníci byli rozmístěni na čtyřech kopcích. Začínala pozdravem slunce, postupně přecházela do noční fáze a pokračovala vítáním nového dne. Podobně zaměřenou událost uvádí o dvacet let později Meredith Monk.

John Cage i Merce Cunningham uvažovali o zrušení prostoru jeviště organizovaného na základě středověké perspektivy. Cage vyslovil v přednáce *Composition as process* (1958) ideu rozdělení a oddělení hudebníků (performerů) v prostoru, které by umožňovalo tónům, aby vycházely ze svých vlastních center tak, aby se vzájemně prostupovaly a nebyly narušovány evropskou naukou o harmonii a vztazích mezi tóny. Cunningham chápal uspořádání na jevišti podobně. Každý bod a zóna v prostoru měla stejnou hodnotu. Jejich vzájemný vztah se posouval, měnil a definoval prostřednictvím pohybu (*His Voice*, 2006).

„Rozhodl jsem se otevřít prostor a přistupovat ke všem bodům v něm stejně. Tím se otevírá ohromné pole nových možností. Když se jednotlivé sekvence nebudou zaměřovat na sebe navzájem, můžeme neustále všechno přesouvat a vznikne mnoho transformací. Prostor je v neustálé přeměně a už se neredukuje na jedno pevně dané místo, ve kterém se odehrávají vzájemně sladěné pohyby“, uvádí Cunningham (*Taneční zóna*, 2007, s.10). Tato decentralizace byla předpokladem pro rovnoprávnou spolupráci různých umění v rámci jednoho představení a pro experimenty s novými technikami a obrazovými médii té doby.

Hledání nových možností a míst, která nejsou předurčena jako místa pro umění pojmenoval Kaprow jako „nonart spaces“. Většinou se jednalo o nevyužitá veřejná prostranství, nádraží, lofty, stavby a ulice. Toto specifické místo (dále jen site-specific) se stalo hlavním zdrojem inspirace a vnášelo do vystoupení svoji vlastní historii. Diváci společně s tanečníkem sdíleli prostor a sledovali proměny prostorových vztahů v závislosti na pohybu diváků. Neobvyklá prostranství s sebou přinášela kromě inspirace také nekomfortní podmínky, kvůli kterým byl často rozsah představení omezený. Specifická místa pro svá představení vyhledávala i Trisha Brown (používala označení *found environment*) nebo Meredith Monk. Ta využívala prostoru takového jaký je a nijak ho nedotvářela. V roce 1971 uskutečnila Monk událost pod názvem *Vessel* trvající dva dny. O rok později uvedl Merce Cunningham jednu z prvních verzí *Events* (*Události*) na basketbalovém hřišti, kterou následně přenesl do tělocvičny, na stadión a později i na Náměstí sv. Marka v Benátkách.

Pina Bausch zpochybňovala zavedené vnímání prostoru a narušovala prostor mezi divákem a tanečníkem. Rozlišovala mezi divadelním prostorem, osobním prostorem interpreta a přirozeným prostorem. Společně se scénografem Rolfem Borzikiem rozvíjela spojitost mezi tancem a scénografií, kterou v té době většina choreografů zanedbávala.

5. SVĚTLO PRO TANEC

„Výtvarné řešení scény je geometrie hry; špatná výprava udělá řadu scén nehratelnými a dokonce zničí četné herecké možnosti. Nejlepší výtvarník rozvíjí své představy – krok za krokem – společně s režisérem; vrací se, mění, dotahuje, podle toho, jak se postupně formuje koncepce celku.“ (Brook, 1988, s. 143).

5.1. Zásadní mezníky v jevištním svícení

Po staletí toužili umělci zasadit svá představení do vhodného prostoru, atmosféry a osvětlení. Olejové lampy se umísťovaly do perspektivních dekorací, pod scénu nebo do portálů. Před olejové lampy se stavěly nádoby plněné barevnou tekutinou. V renesanci poprvé došlo k zatemnění jeviště v průběhu představení. S objevem perspektivy se výrazně změnilo myšlení o scénografii. V Itálii se zhasínalo světlo v sále použitím plechovky, spouštěné pomocí kladky na hořící svíčku. V Anglii se hrálo dlouhou dobu za denního světla a ve Francii se používal typ lampy s komínem. V roce 1803 bylo ve Francii poprvé zavedeno plynové osvětlení. Nasvícení představení trvalo velmi dlouhou dobu a vyžadovalo účast okolo třiceti plynářů a osvětlovačů.

Pařížská opera sehrála významnou roli v technickém pokroku. Ke konci 19. století se zde používalo různých technických novinek např. stmívaného světla, bodového reflektoru nebo projekce znázorňující duhu, světelnou fontánu atd. Zajímavým počinem bylo užití obloukové lampy s mechanickým stmívačem. Jednalo se o světla, v nichž mezi dvěma uhlíkovými elektrodami hořel vysokonapěťový výboj. Tento oblouk zářil a pomocí mechanických lamelů mohl být stmíván až do úplné tmy. Novou éru jevištního svícení započal Edison uplatněním žárovek s uhlíkovým vláknem a postupným zavedením elektřiny do divadelního prostoru. Většina pramenů objasňujících elektrifikaci divadel se neshoduje a nové publikace dále přejímají tyto nejasnosti. Bohužel ani srovnáním jednotlivých textů nelze zcela odhalit mystérium okolo zavedení elektřiny do divadel. *Mahenovo divadlo* v Brně se považuje za první plně elektricky osvětlené divadlo na evropském kontinentu. Jiné prameny udávají prvenství *Savoy Theatre* v Londýně a upozorňují na tehdejší marketingový tah spojený se zavedením elektřiny do divadel. V *Savoy Theatre* se od října 1881 používaly žárovky Jonathana Swana napájené Siemensovými dynamy.

Dne 14. listopadu 1882 bylo osvětlení včetně rozvodů instalováno pro elektrický proud v *Mahenově* divadle v Brně (tehdejším *Deutsches Stadttheater*).

Na začátku dvacátého století byl zaznamenán prudký technický pokrok. Několik vynálezů rozšířilo parametry světelného designu. Jednalo se především o systém umístění reflektorů v klasických velkých divadlech tzv. Schwabe-Heiset systém. Etabloval se po první světové válce a zůstal v podstatě dodnes. Jedná se o osazení lávek, galerií, mostů, tahů, prospektů, podlah, ramp a o celkové technické proporce velkých divadel. Tedy, aby divák byl co nejméně obtěžován technikou. Roku 1914 instaloval v drážďanském státním divadle Adolf Linnebach¹¹ zařízení, které vzniklo kombinací posuvného pódia a propadlových stolů (Cohen, 2004). Na přání Appii se začalo používat stmívaného světla v sále *Festspielhaus* v Hellerau.

V Německu (Mannheim, Mnichov, Stuttgart aj.) se projektovala proměnlivá jeviště a technicky vybavená divadla. Hojně se experimentovalo s jevištním osvětlením, vyvíjely se světelné lávky a jiné instalační možnosti. Inovace žárovkového vlákna umožnila zvýšení počtu wattů a vyústila v první bodové osvětlení. Kolem roku 1913 byly v Evropě dostupné tisíciwattové lampy a barevné filtry. Bodové osvětlení již bylo zcela běžným principem. Rampové osvětlení se postupně nahrazovalo reflektory instalovanými v hledišti. Ve dvacátých letech 20. století se objevily zdokonalené světelné reflektory a docházelo k vylepšování metody jejich umístění. Augustin Jean Fresnel adaptoval pro divadlo miniaturní verzi stupňovité čočky, původně zkonstruované pro osvětlení majáku a později pojmenované po Fresnelovi. Po druhé světové válce se vývoj osvětlovacího zařízení prudce rozvinul. Zastaralé rezistenční stmívače byly nahrazeny autotransformerem umožňujícím rychlejší rozsvícení a stmívání světla.

Wagnerova divadelní reforma přinesla myšlenku účelné integrace uměleckých složek do celku. Wagnerův záměr spočíval ve zrušení hranic mezi jednotlivými uměními a syntéze v celek. Předurčil nové možnosti v používání světla a jako první nechával zcela zatmívat hlediště před představením. Z hlediště zmizely lóže, redukovaly se balkony a galerie a dbalo se na celkové zlepšení výhledu na jeviště. Jeho myšlenky byly velmi vizionářské, přesto však scénické provedení většiny jeho oper bylo realistické a v jistém smyslu statické.

¹¹ Adolf Linnebach (1876-1963) byl technický ředitel budovy Opery v Mnichově po roce 1900, vyvinul jednoduchý projektor pro scénickou projekci.

Výtvarník, návrhář a všestranný umělec Mariano Fortuny byl velkým obdivovatelem Wagnera a svoji práci zasvětil divadlu. Zdokonalil systém na principu cyklorámy a pomocí světla vytvořil dokonalou iluzi nekonečného prostoru. Silné světlo nechal pronikat hedvábnými panely, které ho odrážely na horizont a odtud na jeviště tak, aby dosáhl rozptylu světla. Kromě inovací v jevištním svícení navrhl Fortuny mnoho divadelních kostýmů. Zaujal použitím hedvábného materiálu a stříhu, který umožňoval pohyb. Jeho návrhy tunik připomínají kostýmy Isadory Duncan.

Německý režisér Erwin Piscator používal řadu dynamických prvků - pohyblivé prosvětlené podlahy, jezdící schody, propadla a usiloval o osvobození divadla od kukátkového prostoru. Točna z jeho pohledu umožňovala urychlení komunikace a nabízela přiblížení herce k diváku na principu filmové detailu¹². Na přelomu století realizoval německý divadelní a filmový režisér Max Reinhardt v berlínském *Stall und Rauch Theater* své myšlenky o nových přístupech. Na svých inscenacích spolupracoval s malou skupinou herců a technickým týmem. Světelný design zastával v jeho inscenacích důležitou roli, sólisty vypíchnul hledáčkem. Diváci po celém světě byli udiveni jeho barevným světlem - používal modrou, zelenou a fialovou místo obvyklé žluté, bílé a červené barvy. Neustále hledal a experimentoval se scénickými dekoracemi, slovem, hudbou a choreografií. Reinhardt využíval různých technických inovací, zejména točny a zasazoval své inscenace jak do intimního prostředí, tak do velkých otevřených nebo kruhových prostorů. Úzce spolupracoval s Hanyou Holm, se sestrami Wiesenthal, Clotilde von Derp a Haraldem Kreuzbergem.

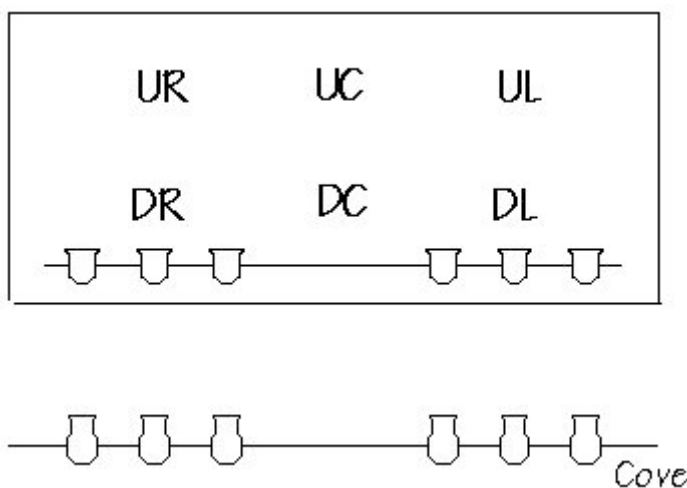
Světelný design pomalu postupoval do všech uměleckých oborů. Kurt Schwertfeger a Ludwig Hirschfeld Mack uváděli v *Bauhausu* světelné instalace pod názvem *Reflektorische Farbenlichtspiele* (reflektivní světelné hry). Thomas Wilfred používal nových systémů odrazu a lomu světla ve svých *Clavilux*. Jednu z jeho instalací v New Yorku shlédla v roce 1915 Isadora Duncan. Silný důraz na vizualizaci hudby sledujeme také v tvorbě Erwina Schulhoffa.

Rozsáhlá a nakonec neuskutečněná kantáta *Manifest* (1932) měla být provázena přímo do partitury zakomponovanými světelnými efekty. Představou spojení světla, hudby a pohybu se zabýval Schulhoff už ve dvacátých letech. Tehdy se mu podařilo zkonstruovat barevný klavír, který v roce 1928 předvedl

¹² V roce 1965 měl Piscator možnost shlédnout představení *Laterny magiky* v Berlíně a byl nadšen inovacemi v technickém řešení a celkovým uměleckým zpracováním. Předvídal vznik nových forem a užití nových médií v divadle.

pražské veřejnosti. Propagátor totálního divadla Nicolas Schöffer spojoval mechanický pohyb soch a objektů se světlem a zvukem.

Dalším mezníkem vývoje světelného designu je systém amerického architekta Stanleyho McCandlesse, profesora světelného designu v *Yale School of Drama*. Systém spočíval v rozčlenění jeviště na šest hlavních sektorů. Na každou stranu každého obdélníku byla pověšena dvě svítidla (jedno s teplým a jedno se studeným filtrem), nasvícená ve 45° úhlu, aby zdůrazňovala oči herce a aby bylo zároveň přibližně dosaženo směru přirozeného slunečního světla. McCandlessova práce byla dále teoreticky rozvíjena, ale tato jednoduchá technika poskytla rámec světelného designu, který byl navržen každé produkci na míru (McCandless, 1958).



5.2. Appia & Craig

Adolph Appia a Edward Gordon Craig¹³ nezávisle na sobě usilovali o přebudování divadelního prostoru, osvobození jeviště od komplikovaných dekorací a především o divadlo, které by bylo syntézou různých druhů umění. Appia považoval světlo za nejdůležitější trojrozměrné médium na jevišti. Rozdělil jej do dvou základních skupin. První tvořila světla plošná, osvětlující celou scénu a druhou světla tvárná. Ta modelovala a vytvářela umělé reliéfy pro herce a prostředí soustředěným paprskem světla z jednoho bodu a tím vytvářela

¹³ Adolph Appia (1862-1928) byl švýcarský divadelní reformátor, architekt a scénograf. Edward Gordon Craig (1872 - 1966) byl anglický herec, režisér, experimentátor a scénograf. V roce 1912 Appia publikoval své teorie v článku *Eurhythmic and Light*.

plasticitu scény. Jako jeden z prvních pracoval se stmíváním světla a regulováním jeho intenzity.

Appia obdivoval Wagnerovo dílo, ale nesouhlasil s tehdejšími konvenčními způsoby inscenování. Ve svých teoretických úvahách se věnoval novému uchopení Wagnerovských oper. Dodal jim dynamiku pomocí měnícího se světla, reagujícího na proměnlivé nálady. Studoval podrobně každé dějství opery a propojoval světlo s jednotlivými scénami, hereckými akcemi a hudbou v harmonický celek. Dospěl k názoru, že divadelní uvedení zahrnuje tři protichůdné vizuální prvky: pohybuujícího se trojrozměrného herce, vertikální scénu a horizontální podlahu. (Brockert, Oscar. G. 2001). Dvojrzměrné malované dekorace nahradil schody, rampami a pódii a soustředil se na pohyb herce. Jeho představy o divadelní inscenaci se postupně ujaly celosvětově, v jeho době však působily příliš nadčasové. Některé z jeho nápadů nebylo možné realizovat z důvodu nedostatku dnes již běžně používaných materiálů. Roku 1906 se Appia seznámil s Emilem Jacquesem Dalcrozem. Ovlivněn jeho rytmikou, vytvořil svoji vlastní teorii o výrazových prvcích pohybuujících se v čase a prostoru. Rytmus uložený v textu považoval za klíč k pohybu, gestu a ke sjednocení všech elementů v inscenaci. Spolunavrhl sál ke cvičení, uvádění ukázek a představení *Festspielhaus* v Hellerau¹⁴. Tento proměnlivý prostor utvářený pomocí praktikáblů měl otevřené jeviště s kapacitou šestiseti míst. Systém umístění světelných reflektorů byl navržen Alexandrem Saltmannem. V novém prostoru inscenoval Appia s Dalcrozem Gluckovu operu *Orfeo ed Euridice* (*Orfeus a Euridika*, 1912). Pohyb se stal v celé inscenaci stěžejním a nebyl oddělen od dění. Appia zdůrazňoval úlohu světla, měnícího se v závislosti na hudbě a akci. Využil stmívaného světla při sestupování Euridiky po schodech a proměňoval světelné atmosféry zejména při scénách odehrávajících se v podsvětí. Dokázal pracovat s intenzitou světla v rozmezí od úplné tmy do plného světla.

Edward Gordon Craig praktikoval postupy, které Adolphe Appia řešil teoreticky. Hlavním rysem jeho prací byla výška a dojem grandiozity. Pracoval s plochami protaženými do strmých vertikál a zkoumal pravý úhel. Odmítal divadelní prvky hierarchizovat a odmítal upřednostňování jednoho prvku nad druhým. S Appiou se Craig sešel v Curychu roku 1914 na výstavě *Theatrekunst-Ausstellung*, kde Craig vysvětloval Appiovi svoji ideu o tom, že jediný pravý

¹⁴ Sál *Festspielhaus* v *Hellerau* byl navržen v roce 1910. Sál měl obdélníkový půdorys o rozměrech 42x17, vysoký 12m. Kromě Dalcrozeho zde pracovaly také Gret Palluca a Mary Wigman.

materiál divadelního umění je světlo a prostřednictvím světla pohyb. Craigovo scénické svícení se stalo výtvarným prvkem plným barev, mlhy a dalších efektů. Místo tradičního umístění světel na rampě rozmístil světla na strop. Usiloval o integraci dekorace a světla s hereckými party. Základem Craigovy univerzální scény je panel. Odtud vznikly jeho mobilní dekorace, tzv. screen (termín v anglickém znění vstoupil do odborné literatury místo českého paravánu) z dřevěného rámu potaženého plátnem. S paravány experimentoval většinu svého života. Usiloval o jejich snadnou manipulaci do různých konfigurací a snadnou skladnost. Prostor za paravány mohl sloužit i jako místo pro deklamátora či pěvce, který provázel pohyb tanečníka. Tanečník zaujímal v Craigových předstávách o divadle budoucnosti rozhodující místo. Významně ovlivnil Isadoru Duncan v myšlence vyprázdnění scénického prostoru. Paravány inspirovaly celou řadu současníků i scénografy mladších generací (např. Josefa Svobodu). Instalace a mobilita jeho scény však představovala pro tehdejší divadelní techniku problém. Zrealizování návrhů by vyžadovalo nové odlehčené materiály.

5.3. Loie Fuller

V roce 1892 opustila třicetiletá Marie Louise Fuller New York, neboť cítila, že ji publikum vnímá spíše coby herečku. Bez tanečního vzdělání odcestovala do Evropy, aby se ucházela o práci tanečnice. Svoje ambice a sny dále rozvíjela ve Francii. Domluvila si schůzku s ředitelem divadla Folies Bergère a přesvědčila ho, aby ji najal. Tamní publikum bylo vřelejší a velmi brzo zde zazářila s výstupy v hedvábné průsvitné sukni připomínajícími pohyb motýla pod názvem *The Serpentine a La Danse Blanche*.

5.3.1 Ve víru tance a područí kostýmu

V duchu secesního umění upřednostnila před tanečním výkonem obrazy zdůrazňující ornamenty a zvířecí spolu s rostlinnými motivy. Dokázala předat iluzivní a efemérní dojem spojením vířivého dynamického pohybu s hedvábnými kostýmy. Ty sama promýšlela a realizovala společně se svou přítelkyní Gabrielou Bloch. Většinou sama a někdy za pomoci asistentky hledala vhodné pohyby

přímo na jevišti. Usilovala o to, aby látka vlála za jejím tělem a dotvářela pohyb. Postupně vzbudila neskutečný obdiv publika a zájem výtvarníků i vědců. Proměňující se varianty výstupů den co den uvádělo divadlo *Folies Bergère*, což bylo pro třicetiletou tanečnici nezvyklou na fyzickou zátěž brzy vyčerpávající. Její způsob práce s kostýmem silně ovlivnil další generaci moderního tance - jmenovitě Ruth St. Denis a Isadoru Duncan. Některé imitace jejích kostýmů byly v duchu módního výstřelku prodávány v Louvru (Cohen, 2004).

Prvních světelných efektů docílila pomocí transparentních hedvábných draperií, do nichž všila fosforeskující materiál. Na černém pozadí vytvářela pohybující se postava iluzi plamenu a evokovala ohnivý tanec. Na její popud byla upravena podlaha ve *Folies Bergère* tak, aby bylo možné svítit postavu zespodu přes skleněný panel (Max Reinhardt využil skleněné podlahy v roce 1911 v představení *Das Mirakel*). Při příležitosti Pařížské výstavy (1900) navrhl Henri Sauvage divadelní pavilon přímo na míru *Danses Lumineuses*. Do té doby si málokterý umělec dokázal zajistit takové technické podmínky jako Fuller. V roce 1925 se objevila na schodišti *Grand Palais* při výstavě dekorativního umění. Svým tancem připomínajícím mořskou hladinu zaujala mladého výtvarníka a scénografa Pavla Tchelitchewa. Některé z jejích nápadů se objevily v Tchelitchewových pozdějších inscenacích.

5.3.2. Technické inovace v tvorbě Fuller

Hledání nového tance v interakci se světlem provázelo experimentování s optickými klamy pomocí odrazů světla od skla a zrcadel. Fuller postupně používala čím dál tím víc světla. Rozmísťovala je na jevišti do stran a zavěšovala na vedlejší nosníky - příčné trámy. Zcela náhodně objevila možnost míchání barev a to díky podnapilému elektrikáři, který zapomněl vyměnit v reflektoru barevný filtr a použil v jednu chvíli i ten následující. Experimentování s barevným svícením se postupně stávalo jejím hlavním zájmem. S tím souvisel i potenciál rychlých světelných změn a nálad. Fuller se ustavičně a zcela oprávněně strachovala o své nápady. Z toho důvodu probíhal výzkum v úzkém kruhu elektrikářů a za přítomnosti jejího bratra. Pro realizaci představení bylo třeba najmout skupinu loajálních elektrikářů, kteří by nedokázali sami tyto nápady uskutečnit. Počet elektrikářů najatých pro turné se pohyboval okolo padesáti. Strach a imitace její práce dalšími tanečnicemi ji vedla k tomu, aby patentovala

své objevy v jevištním svícení. Šlo o chemickou výrobu zabarvovacích směsí (*US Patent 518347*) a vynález luminiscenčního gelu. Za asistence Marie Curie získala fosforeskující látku ze zbytku smolince, kterou nanasla na kostým. Radium ve tmě poskytovalo modré luminiscenční světlo.

Přestože se soustavně zajímala o technologické inovace jako byla fotografie i film, věřila, že oko diváka nemůže zaznamenat to, co kamera. Divákovi ponechávala prostor pro vlastní interpretaci a fantazii. Stejně jako později Craig nebo Appia zdokonalovala celý život svoji práci. Využívala objevů Edisona i manželů Curieových a přesahovala do technicko-vědeckých sfér. Z toho důvodu zřejmě není její osoba pro taneční historii příliš atraktivní. Hlavní praktická použití jejích inovací byla nakonec uplatněna mimo divadelní prostor, při vysvícení obrysů protiletectkých krytů a osvětlení schůze nacistické strany. Přestože během své kariéry vytvořila okolo stotřiceti tanců, zemřela osamělá a napůl oslepená.

5.4. Směřování ke světelnému designu

Americký režisér David Belasco (1859-1931) založil v New Yorku laboratoř pro výzkum v oblasti světelného designu. Jeho technik-elektrikář byl Luois Hartman prvním osvětlovačem, zabývajícím se výhradně jevištním svícením (specializovaní světelní designeři se uplatňují až v druhé polovině 20. století) a pomalu tak přispíval k povýšení světelného designu na umění. Kolem roku 1915 nahradili rampové osvětlení bodovými světly instalovanými v hledišti a začali používat barevné filtry.

Jen několik málo tehdejších osvětlovačů dokázalo pochopit specifické svícení tance a přiblížit se jeho požadavkům. Robert Edmond Jones navrhoval scénu tak, aby veškeré dekorace na scéně sloužily především příběhu. Pracoval jako osvětlovač během druhé sezóny *Les Ballets Russes* v Americe. Pro Nijinského balet *Till Eulenspiegel* navrhl světla a scénu. Ruth St. Denis se po zhlédnutí představení Fuller nechala inspirovat a zahrнула světelný design, práci s kostýmem a scénografií do své tvorby. Marta Graham a Louis Horst se během svých studií na divadelní škole setkali s Jean Rosenthal, budoucí studentkou McCandlesse a vizionářkou světelného designu. Rosenthal okouznil jejich novátorský tanec a rozhodla se svůj život zasvětit svícení. V době, kdy nastoupila do divadelního prostředí, nebylo povolání techničky přisuzováno ženám a návrh

světelný design řešil elektrikář či scénograf. Rosenthal však měla zkušenosti, motivaci a vzdělání. Se skupinou Marty Graham spolupracovala od roku 1934 a během třiceti pěti let vytvořila světelný design k padesáti třem jejím choreografiím. Poslední z nich byla *The Archaic Hours*. Rozvíjela McCandlessův koncept a vytvořila 3D světlo okolo těla tanečnicka. Světlem dokázala vykreslit anatomii tančícího těla, stejně jako McCandless obličej herců v divadelních hrách. Rosenthal výrazně přispěla k povýšení role světelného designera v týmu. Každému tanečnímu souboru vtiskla jinou světelnou estetiku a rozlišovala mezi svícením baletu a moderního tance. Vytvořila světelný design pro George Balanchina a příležitostně navrhovala světla pro *New York City Ballet*. Nahradila dekorace z d'Agileovy éry cykloramou a zjednodušila celkovou scénografickou koncepci na minimální prostředky. Thomas R. Skeleton se po shlédnutí představení *Marta Graham Company* v New Yorku rozhodl pro dráhu osvětlovače a propracoval se k designům pro *American Ballet Theatre* a *New York City Ballet*. K jeho slavným návrhům patří *Astarte* pro Roberta Joffreyho, *The Moor's Pavane* (Maurova Pavana) José Limona, *Rite of Spring* (Svěcení jara) Marthy Graham, *Der Grüne Tisch* (Zelený stůl) Kurta Joose a další. Tanec v Americe se brzy integroval do muzikálových produkcí a Broadway se stalo platformou pro světelný design. Tharon Musser navrhla světla pro několik desítek muzikálů včetně slavného *A Chorus Line*, ale i pro choreografie José Limona.

Jméno amerického scénografa a divadelního architekta Archa Lauterera se objevuje ve spojení se světelným designem pro představení Marty Graham, Hanyi Holm, Charlese Weidmana i Merce Cunninghama. Původem tanečnice Jennifer Tipton navázala na svého učitele Thomase Skeltona a z postu asistentky se vypracovala na přední lightdesignerku. Během své kariéry spolupracovala mj. s Mikhailem Baryshnikovem, Jiřím Kyliánem, Jerome Robbinsem, Paul Taylorem a Twylou Tharp. Její přednost spočívala v umění členit prostor pro různě zaměřené produkce. Světelné návrhy vynikaly organickým propojením s tancem a v případě činohry s dějovou linkou. Klíč ke svícení tance nacházela ve svícení jeho struktury (Tipton, 2006). Beverly Emmons v jednom z rozhovorů uvedla, že Jean Rosenthal povýšila světelný design na vlastní umělecké bytí. Emmons navrhla světelný design k choreografiím Lucindy Childs, Roberta Wilsona, Marty Graham, Merce Cunninghama, Trishy Brown a Jiřího Kyliána.

5.5. Alwin Nicolais

Abstraktní pojetí Nikolaisových choreografií spojovalo jak zvukové umění, ovlivněné konkrétní hudbou pracující s hluky a jinými zvuky, tak inovativní svícení tance. Velmi brzo se identifikoval s přístupem, který spojoval zvuk, světlo, pohyb a kostým. Kromě toho, že se podílel na tvorbě světel, sám také komponoval hudbu a zvuky. K choreografii *Allegory* (1959) si sám vytvořil abstraktní zvuky s předpokladem, že umožní divákovi svou vlastní imaginaci. První abstraktní dílo *Kaleidoskope* uvedl v roce 1953. O tři roky později vytvořil choreografii *Prism* a započal tím svoji novátorskou cestu experimentování se světlem. Od této chvíle se stal světelný design neodělitelnou součástí jeho choreografií. Soustavně vyvíjel možnosti svícení tančícího těla, zejména proměny vizuálního dojmu v závislosti na užití různých barev ve spojení s dynamickým pohybem. Barevné kompozice podpořily jeho pozdější zájem o grafickou projekci a o promítání obrazů na těla tanečnicků. Významně ho v tomto směru ovlivnil Dan Sandin¹⁵.

Zdaleka nejdůležitějším aspektem nebyly světelné nálady a členění prostoru, ale tvarování světla. Nicolais pracoval s odrazy světla a s optickými klamy. Uvažoval o kontrastním svícení, o úhlech a dimenzích prostoru. Zpočátku vycházel z McCandlessova systému a postupně rozšiřoval své vize svícením z Linnebachova projektoru, použitím dvojbarevné cyklorámy a nových typů reflektorů – goba, stroboskopického světla, neonových trubic aj. Pohybující se tanečníci za sebou zanechávali při dynamickém pohybu světelnou stopu. Na principu dnešních inteligentních světel fungovala jeho světla napájená baterií a dispoziční pro rychlou akci na jevišti. Choreografie *Totem* (1960), *Imago* (1963) a *Vaudeville of the Elements* (1963) tkví také v důkladné práci s kostýmem. *Galaxy* (1965) spočívala na bázi černého divadla. V totální tmě se na jevišti pohybovaly objekty, aniž by divák mohl zahlédnout pohyb tanečníka. Nicolais věnoval procesu a zkoušení ve tmě poměrně dlouhou dobu a většina tanečnicků si později začala stěžovat na oční problémy.

V některých Nikolaisových inscenacích bylo i tři sta světelných změn v půl hodině. Ve chvíli dokončení choreografie si sám choreograf určil světelné změny a vytvořil detailní světelný plán včetně jejich časového kódu. Teprve poté přišla tvorba hudby. Mnohá divadla se při Nicolaisově turné ztěžila vypořádala

¹⁵ Dan Sandin je jedním z nejvýznamnějších tvůrců Videoartu a elektronického umění. Zajímal se o zpracování videa a podílel se na technické realizaci tzv. CAVE v roce 1992.

s technickými podmínkami. Technici v oblastních amerických divadlech ale patrně oplývali větším entuziasmem a ochotou, než by v dnešní době choreograf očekával. V divadle v New Hampshire se během představení bral elektrický proud z kavárny.

Podle Nikolaise nemohla být žádná světla rozsvícena dřív, než dokončila svůj program myčka na nádobí (<http://bearstowjournal.org/theaterAN.htm>). Nikolaisova práce s prostorem je charakteristická pro myšlenku decentralizace. Tanečníci se pohybovali v prostoru zcela odlišně než tomu bylo v choreografické struktuře zvykem. Dramatický konflikt v jeho dílech vznikal kumulací abstraktních obrazů, které rozkládal a znovu formoval tak, aby utvářely dramatický význam. Samotný obraz nebyl až tak důležitý jako úsilí toho, aby všechny vjemy divák vnímal zároveň. Kostým hrál ve všech scénických vizích velkou úlohu. Ranější práce představují tanečnický v nezvyklých a masivních kostýmech, často omotané draperií. Později volil materiály odrážející světlo nebo naopak vhodné pro projekci.

5.6. Současný světelný design

Světelný design je půl úspěchu – mluví-li se o kvalitním choreografickém díle. V současné době je celosvětově považován za uměleckou formu a nedílnou součást divadelních a tanečních představení. Vytváří charakter prostředí a primárně uvažuje o prostoru jako o celku. Pomocí světla se prostor mění, dělí, zužuje a naplňuje. Světelný designer navrhuje svoji představu o náladách, barvách, jasů a úhlech svícení. Současný světelný design se nezabývá jen estetickým nasvícením tanečnicků a prioritních akcí na jevišti. Uvažuje především o výsledné kompozici díla. Ztotožňuje se s konceptem, záměrem choreografa i stylem, jakým téma zpracovává. Ideálně s choreografem spolupracuje od samého počátku tvorby. Vzácnou výjimkou scénografa a světelného experimentátora je osobnost Josefa Svobody.

Svoboda (1986, s. 158) popisuje své seznámení se svícením tance, které vyžadovalo důkladné pochopení tanečního umění, v knize *Tajemství divadelního prostoru*. Objevoval možnosti svícení tance tak, aby světlo interprety neoslňovalo a zároveň dokreslovalo pohyb. Pro každou scénografii hledal vhodný materiál, především při realizaci horizontu scény. Navázal na postupy E. F. Buriana ve smyslu proměňování scény pomocí světla, filmové a diapozitivní projekce.

Úlohu světla v tanečním představení jako jeden z prvních povýšil Jiří Kylián. Téměř všechna díla vzniklá za posledních dvacet let plně integrují světelný design do celkového tvaru choreografie. Liší se přístupy a mírou prostoru pro kreativní svícení. Řada choreografů (a také světelných designerů) po celou svoji aktivní činnost nepřekročí známé a ověřené postupy. Aktivní sledování technologických novinek poskytuje světelnému designu nový pohled a inspiraci.

Mezi významné světové lightdesignery patří Fin Mikki Kunttu. Jeho spirituální světelné atmosféry jsou inspirovány ponurými barvami a kontrastními stíny, charakteristickými pro finskou tundru. Silnou atmosféru vytvořil pro choreografa Tero Saarinen v *Borrowed Light*. Zobrazuje světlo, které má několik rovin významu a je hybatelem veškerého dění. Světelný design podle designera musí mít organickou návaznost na choreografii a hudbu. Samotná světla nemají podle něj takový účinek jako výsledný celek. Během tvorby se soustředí na prostor okolo tanečníka a vyvaruje se svícení tradičním způsobem tzn. ze stran. Kunttu charakterizoval svoji spolupráci s choreografy jako intenzivní a důslednou tvorbu. Pro Tero Saarinen je důležité pracovat na vizuálním konceptu ještě před tím, než začne tvořit první kroky. Pro jiné choreografy tvoří design zhruba týden před premiérou přímo na divadelním prostoru. I taková spolupráce podle něj funguje. Obě metody se odvíjí od světelné koncepce a často i rozpočtu. Kunttu vytvořil světelný design k choreografiím Akrama Khana *MA* a duetu *Sacred Monsters*. Spolupracoval mj. s Carolyn Carlson, Jiřím Kyliánem a Sidim Larbi Cherkaoui.

Saburo Teshigawara je jeden z choreografů, který má jasnou představu o vizuální koncepci svého díla. Světelné i scénografické návrhy pro něj realizuje technický tým. V choreografii *Here To Here* (1995) vymezil hrací prostor pomocí modře nasvícených desek. Po bocích uzavřená scéna byla navíc multifunkční a autor svojí choreografií dokázal zdůraznit její kinetickou a dynamickou funkci. Teshigawara pracuje s objekty a jeho oblíbeným materiálem je sklo (*Bones in Pages*, 2003). V *Glass Tooth* (2006) poukazuje na křehkost lidského těla a našeho trvání a rozhazuje kousky skla po jevišti tak, aby odrážely světelné paprsky.

5.6.1. Problematika současného světelného designu

Zásadním terminologickým problémem světelného designu se zdá být zaměňování pojmu design čili návrh světelné koncepce a technická realizace. V rozlišení obou pojmů se především v České republice nedostává jejich razantnějšího oddělení. Používání světla kreativním způsobem bývá často v divadelní literatuře přirovnáváno k technické realizaci a pojem světelný designér se v odborných časopisech ještě stále vyskytuje minimálně. V historii se návrhem světelných scén zabývali především výtvarníci. Světlo se po staletí přizpůsobovalo buď hercům, tanečnickům nebo scénografům. Světelná koncepce sloužila k reflektování určité atmosféry, ale primárně se podřizovala hercům a jejich akci. Tanečníci velmi brzy objevili možnosti a estetické hodnoty jevištního svícení. Tanec Loie Fuller odpovídal dobovému trendu dekorativního umění. Skrz světlo a hru s kostýmem dosáhla vlastního stylu a produktu, který závisel výhradně na technice. Své technické dovednosti a praktické znalosti vyvíjela na základě vlastního výzkumu. Při své práci využívala techniků - elektrikářů, kteří by nebyli schopni její objevy přenést a realizovat v jiných choreografiích.

Dnešní světelný designér je především partner schopný vytvářet a nabízet. Současný světelný design již v jiných zemích dosáhl většího uznání a je považován za samostatný umělecký obor. Hlavním problémem současného českého světelného designu je absence ochoty spolupracovat, hledat a experimentovat. Jakkoliv se tento fakt zdá nepřijatelný, žádný z dotazovaných světelných designérů neviděl problém ve financování, ale v neochotě scénografů a choreografů intenzivně spolupracovat. Dalším problémem českého světelného designu je prostor a čas. Většina nezávislých choreografů nemá možnost souvislé spolupráce se světelným designérem. Divadlo poskytuje choreografovi zhruba dva až tři dny před premiérou na přípravu a generální zkoušku. Menší divadla (např. *Alfred ve dvoře*) nabízejí více dnů v prostoru a přijatelnější podmínky. Ideální technické zázemí poskytuje divadlo *Archa*, především díky kvalitnímu technickému vybavení. Zahraničním i českým souborům nabízí kompletní servis včetně týmu techniků. Designer se tak nemusí zabývat instalací světelných scén a soustředí se pouze na své vize v daném prostoru. Osobní setkání s několika zahraničními designéry mě přesvědčilo o nutnosti kvalitních podmínek a zázemí. Většina z nich se setkala s obtížným přenesením designu do jiného divadla. V oboru se setkáváme s dvěma základními postupy při realizaci světelné koncepce. Jedním z nich je pevná struktura choreografického díla a s tím i pevný

světelný design, který se řídí zpravidla časovou linkou. Takový návrh předává designer technikovi a ten dále představení podle pevně daných pravidel přenáší do dalších prostorů. Druhým postupem je proměnlivá koncepce. Designer je u každého dalšího uvedení choreografie a design představení upravuje vždy podle daného prostoru.

Světelný design v České republice nabývá svého postavení od devadesátých let. Českému prostředí chyběli v osmdesátých letech osobnosti Josefa Svobody nebo Alfréda Radoka. Současná generace designerů ale naznačuje, že světelný design se staví do rovnocenného vztahu s ostatními uměleckými obory. Jak choreografové, tak designeři se setkávají s problémy při přenesení designu do prostoru jiného divadla. V první řadě se musí vyrovnat s minimálním technickým vybavením. Většina tanečních festivalů a mimopražských divadel minimalizuje souborům jejich technické požadavky a nutí je k úpravě primární světelné koncepce. Z mého pohledu je tedy velkým problémem současného designu především jeho vnímání. Jako tvůrce jsem se několikrát ocitla v situaci, kdy promotér festivalu usiloval o maximální zjednodušení světelného návrhu. Choreograf se dnes a denně setkává s modelem, kdy je nucen redukovat zdánlivě nedůležité prvky původního návrhu. Mimopražské reprízy s sebou přinášejí kromě nového uvažování také řadu kompromisů a zásahů do světelného konceptu představení.

Od roku 2009 se otázkou světelného designu v tanečním představení zabývá Institut světelného designu ve spolupráci se sdružením *Tanec Praha*. Před vznikem Institutu probíhaly ojedinělé workshopy světelného designu organizované Tomášem Žižkou a Šárkou Havlíčkovou. První konference zabývající se technicko-uměleckou stránkou současného tance se konala v dubnu 2009 v rámci doprovodného programu festivalu *České taneční platformy*. Zajímavé postřehy zahraničních lightdesignerů k jednotlivým představením lze nalézt na webové adrese <http://www.svetelnydesign.cz/projekty.html>. Vzhledem k tomu, že v Americe organizoval Cage s Cunninghamem podobné konference a workshopy již v roce 1940, je tento fakt více než alarmující. V současném českém tanci se setkáváme s těmito jmény designerů - Daniel Tesař, Jan Komárek, Jan Beneš McGadie, Vladimír Burian, Patrik Sedlák, Jakub Hybler, Pavel Kotlík a Pavla Beranová.

5.6.2. Rozhovor se světelnou designérkou Pavlou Beranovou

Jakou roli hraje podle tvého názoru světelný design v současné české choreografické tvorbě?

Myslím, že stále významnější - už proto, že většina choreografů při tvorbě nového představení automaticky počítá ve svém týmu se světelným designérem. Samozřejmě se liší v přístupu ke světlu, ostatně jako ke každé složce představení. Někdy se světlo absolutně přizpůsobuje hotové choreografii a někdy na ní má naopak jistý vliv. V Čechách navíc existuje ne jeden světelný designér, který je (nebo byl) zároveň tanečníkem nebo choreografem, takže je logické, že se tanec a světlo často dobře doplňují. Tanec je myslím v českém prostředí první umělecké (dramatické) odvětví, kde se světelný design stává samozřejmostí.

Měla jsi možnost nahlédnout do tvorby 420 people, Ultimy vez a Karin Ponties. Dokážeš porovnat jednotlivé přístupy a míru prostoru pro kreativní svícení v jejich tvorbě?

Ultima vez, Dame de Pic (Karin Ponties) a *420 people* se od sebe liší už svojí koncepcí. *Ultimu vez* si založil všestranný umělec a původně filmový tvůrce Wim Vandekeybus, aby získal "materiál", který mu umožňuje tvořit s hudbou, obrazem, pohybem a lidským tělem celistvá umělecká díla. Karin Ponties založila soubor v době, kdy byla na svém vrcholu jako interpretka a dostala se do situace, kdy bylo nutné tuto energii rozložit na více lidí. *420people* je soubor dvou výrazných tanečníků, kteří se jím v jistém smyslu osvobozují od vlivu další výrazné osobnosti - Jiřího Kyliána a zároveň chtějí svou tvorbou něco z něj předat dál (myslím, že ty dvě věci se nevyklučují). Ne náhodou se ty různé cesty k souboru odráží trochu i do práce se světlem. Zatímco Vandekeybus má o osvětlení velmi jasnou představu, a jak jsem již napsala, pojímá ho jako nedílnou součást svého budoucího obrazu, Karin má jasnou představu o atmosféře a o pocitu, který chce vyvolat. Karin také patnáct let pracovala se světelnou designérkou, která jí byla velmi blízká, a která samozřejmě za ta léta dokázala její abstraktní (ale zároveň velmi výstižné) představy transformovat do osvětlení. Karin je tedy zvyklá velmi pečlivě probírat s designérem myšlenku, ale její konkrétní naplnění jí zajímá až v celku (tedy v podstatě až při "projížďčce"), kdy je atmosféra tvořena všemi důležitými složkami. Tento způsob práce vyžaduje ovšem velkou důvěru na straně choreografa a velkou

odpovědnost na straně designéra. Pokud s někým nepracujete patnáct let, je to vlastně trochu stresující. Pro 420people, po jejich zkušenosti z NDT, je světelný design nediskutovatelnou součástí představení. V našem prostředí může být překvapující, že například světelný design Ohada Naharina k Boleru je definován smluvně. Jinými slovy, Bolero nelze bez předchozí domluvy tančit v jiném světle. Z tohoto přístupu jasně vyplývá, že osvětlení vzniká v blízké spolupráci choreografa a designéra a že má v procesu tvorby velmi důležité místo. 420people také doposud pracovali se skvělou designérkou (původně z NDT) Loes Schakebos nebo s izraelským designérem Jackiem Shemeshem (který pracoval například pro DV8). Ve všech případech je to samozřejmě jen a jen komunikace mezi choreografem a někým, kdo rozumí světlu. Mění se ale míra vlivu choreografa v různých fázích přípravy a míra angažovanosti světelného designéra do celého projektu. Důvěra tu nicméně musí být přítomna pořád.

Návrh světelné koncepce se vždy odvíjí od tématu projektu. Je možné, aby spolupráce se světelnými designéry posunula myšlenku za hranici interpretů?

To souvisí s předchozí otázkou, konkrétně s tou vzájemnou důvěrou a angažovaností designéra. Myslím, že osvětlení může myšlenku posunout, protože právě ono tvoří ten konečný obraz, který je divákovi nabízen. Nemyslím si ale, že by technické možnosti měly ovlivňovat samotný zdroj myšlenky. Vlastně ani nevím, jestli je dobré, aby znal choreograf technické limity. On žádné limity mít nemá. Můj osobní názor je, že úkolem autora osvětlení by mělo být přetavit myšlenku do toho skutečného obrazu. Také si myslím, že občas stojí za to přizpůsobit světlu pohyb. Ale nikoli myšlenku. Osvětlení, které se stane výchozím bodem nějaké choreografie musí být už opravdový meisterstück.

Může podle tvého soudu týmové autorství popírat individualitu tvůrců?

Jak se to vezme. Neumím si představit, že by třeba právě Wim Vandekeybus pracoval ve skutečném týmu. Na druhou stranu jeho umění spočívá ve velké míře ve výběru lidí. Ve výběru autorů hudby, autorů projekce, světelných designérů a samozřejmě tanečníků. Wandekeybus je génius, který má skvělý tým. To je pravidlo gesamtkunstwerku. Umělec je ten, kdo dokáže vybrat skvělé řemeslníky a z jejich výrobků poskládat dokonalý celek. Týmové autorství, ve smyslu, který máš na mysli, vůdce tohoto typu nesnese. Takže ano, do jisté míry individualitu popírá, protože skuteční individualisté by takhle pracovat nedokázali. Myslím, že ale existuje spousta skvělých tvůrců, kteří rádi konzultují

své nápady s ostatními a vzájemně se stimulují a posouvají dál. Je skvělé svou individualitu (a s ní i nevyhnutelnou aroganci a sebevědomí) občas potlačit ve prospěch vzájemné inspirace a dobrého výsledku.

Je v českém tanci prostor pro experiment?

Prostor pro experiment je všude. Jenom se musíme smířit s tím, že se ho často zaleknou jak investoři tak publikum. Některé experimenty vycházejí a dokonce vychylují vývoj celých oborů novým směrem. První experimentátoři ovšem často umírají v chudobě nebo na následky svých experimentů. Bez nich by nicméně dějiny tance, divadla, výtvarného umění, medicíny či letectví byly daleko nudnější, pokud by vůbec byly.



Foto: B.Wansellius. *Miroku* (chor.Saburo Teshigawara)

6. ZVUK PRO TANEC

„Tančit s hudbou, ne na hudbu.“ (John Cage)

6.1. Experimentování se zvukem

Tendence zkoumání, nahrávání a užití zvuků různého charakteru zajímalo umělce již na počátku 20. století. První manipulace se zvukem se objevuje u dadaistů a futuristů. Jean Cocteau nechal zaznívat nejrůznější zvuky v kubistickém baletu *Parade nebo ve hře Mariés de La Tour Eiffel*. Děj byl po vzoru antického chóru komentován dvěma fonografy umístěnými po obou stranách jeviště. Raná tvorba Dmitrije Šostakoviče a Sergeje Prokofjeva byla označena stalinskou kritikou za vulgárně naturalistickou. Šostakovič byl obviněn, že „naschvál zašifroval svou hudbu a pomíchal v ní všechny možné zvuky. Posлуhač byl podle kritiků od prvního okamžiku zavalen nesouladným, zmateným přílivem zvuků - rachotem, skřípěním, hvízdáním a křikem“ (Brodská, 2007). Prokofjevova hudba pro balet *Le Pas d'Acier (Ocelový krok, 1925-27)* poskytla prostor pro industriální zvuky strojů, lodí a lokomotiv. Dalšímu ruskému avantgardnímu skladateli Alexandrovi Mosolovi (jeho matka Vera Mosolova byla baletka) se v roce 1930 nepodařilo zrealizovat balet s pracovním názvem *Ocel a Dněprostroj*.

Vývoj elektroakustické hudby byl od prvopočátku spjat s vývojem nových technologií. Technologický rozvoj přinesl nové postupy práce se zvukem s využitím elektřiny (jednalo se o elektrický, elektroakustický nebo elektronický přístup). Mezi pionýry práce s elektronicky modulovaným zvukem patří např. Edgar Varrése nebo Janis Xenakis. Na ně poté navázali např. John Cage, Lakomte Young, David Tudor, Karlheinz Stockhausen (Urban, 2007).

*Musique concrète*¹⁶ posílila uvažování o zvuku a jeho následné manipulaci a přinesla termín zvukový objekt¹⁷. Pierre Schaeffer si upravoval hudební

¹⁶ Termín *Musique concrète* je zde chápán jako název hudebního směru, založeného Pierrem Schaefferem. Autoři si při práci pomáhali grafickými schémata místo tradiční notace. Prezentace se často odehrávala bez přítomnosti interpretů a posluchač tedy vnímal pouze výslednou formu (Schaeffer zavedl pojem akusmatický poslech). Tato idea je tradičně spojována s praxí přednášek Pythagora, který se před svými studenty a posluchači schovával, aby je nerozptyloval svými gesty či mimikou a podobně a aby jim tak umožnil mnohem větší koncentraci na samotná fakta (Syrový, 2009).

nástroje vkládáním předmětů mezi struny, dále je nahrával a zpracovával. Postupně začal pracovat s širší nabídkou zdrojů zvuků a jejich úpravou. Petr Ferenc (*His Voice*, 2006) objasňuje principy konkrétní hudby a možnosti tzv. „uzavřené drážky, dovolující opakování jednotlivého motivu na desce.“ Za hlavní nástroj konkrétní hudby je považován mikrofon. Metoda uzavřené drážky byla později nahrazena páskovými manipulacemi.

Představitel konkrétní hudby Pierre Henry počítal při komponování skladeb s vizuální - světelnou nebo taneční složkou. Henry měl velmi blízko k tanci a v roce 1967 zkomponoval hudbu pro Bějartův balet *Messe pour le Temps Présent* (*Mše za současnost*) a *Psyché Rock*.

Elektroakustická hudba šedesátých let formulovala myšlenku a požadavek umělců prezentovat současné možnosti technického uspořádání. Na významu postupně nabýval také samotný akt prezentace, tj. způsob předvedení.

Cageova kompoziční činnost s použitím gramofonů, rádií a jiných elektronických zdrojů zvuků připomínala ve své podstatě akt performance (*V Living Room Music* hrál na nábytek, v *The Wonderful Widow of Eighteen Springs* byl zpěv doprovázen hrou na uzavřený klavír). V projektu *Réunion* (1968) vytvářeli čtyři interpreti (mezi nimi Cage a Duchamp) elektronickou hudbu pomocí tahů na šachovnici. Cage našel zálibu také v happeningových produkcích Allana Kaprowa. Organizoval projekty s cílem zapojování a propojování nesourodých věcí. Diváci měli aktivně následovat instrukce a na různá zvuková znamení vstávali a přemísťovali se. Princip synchronizace, kdy se děje vše najednou, však nezávisle a záhy našel uplatnění v Cunninghamově tvorbě.

V sérii experimentů s názvem *Variations* používal zvuky, které akusticky odkazovaly na místa a situace mimo hrací prostor. V pozdějším pokračování *Variations VII* rozšířil akustický prostor pomocí telefonického spojení do města. Deset telefonních linek bylo nainstalováno newyorskou telekomunikační společností do *Armory Hall*. Diváci se volně pohybovali v blízkosti hracího prostoru. Cage během těchto produkcí v podstatě zastával pozici zvukového designera. Někdy určoval pravidla on, jindy ustoupil jako tvůrce do pozadí a poskytl publiku možnost ovládat a měnit kompozici.

David Tudor (s Cunninghamem pracoval na *Rainforest*), Gordon Mumma (pro Cunninghama zkomponoval v roce 1966 hudbu k choreografii *Place*), David Behrman (Cunningham použil v roce 2007 jeho hudbu k dílu *eyeSpace*), Alvin

¹⁷ Zvukový objekt je základní stavební prvek konkrétní hudby a nejmenší samostatná část zvukové informace. Na základě akusmatického přístupu je izolován od zvukové události technikou nekonečné časové smyčky (Syrový, 2009, s.181-182).

Lucier, Pauline Oliveros¹⁸ a další vycházeli ve své tvorbě z Cage. Sdíleli jeho základní postoj, označovali sami sebe jako composer-performer a kladli důraz na to, aby pro ně skládání hudby znamenalo proces, odehrávající se při performanci.

Nam June Paik¹⁹ se svými pokusy pokoušel zpochybnit a zrušit tradiční uspořádání koncertů a jiných druhů vystoupení. V šedesátých letech se věnoval konstelaci zvukového prostoru a prostoru publika (pohybu tónů a pohybu publika). Ve skladbě *Omnibus Music No.1* (1961) vytvořil situaci, kdy publikum zvuky navštěvovalo. Jiný pokus spočíval v potkávání se zvuků s člověkem na ulici a jejich vzájemnou determinací (*Taneční zóna*, 2007).

Tvůrčí procesy rodící se v interakci s realitou měly různé podoby a většinou závisely na jednání a chování recipienta či diváka. Konkrétním příkladem může být Rauschenbergerova instalace *Sounding* (1968). Spojovala výtvarné a zvukové umění a opírala se o spolupráci s týmem *E.A.T.*, konkrétně s Billy Klúverem (viz. kapitola *Tanec a technologie*). Autoři ji založili na poměrně jednoduchém principu, kdy masivní obrazovka z plexiskla znázorňovala obrazy padajících židlí v závislosti na tom, jak hluk diváků aktivoval světla. Instalace *Sounding* byla velkou inspirací nejen pro tanečníky a spustila vlnu technologických novinek na uměleckém poli. Bezdrátové ovládání uplatnil Rauschenberg také v performanci *Open Score* (1966) - experimentu v podobě tenisového turnaje. Hrací prostor o rozměrech tenisového kurtu byl snímán pomocí infra kamery (v té době naprosté novinky) a obraz byl přenášen na obrovské plátno. Mikrofon s anténou byl umístěn na tenisové raketě. Když se míček odrazil od rakety, vibrace výpletu zazněla hlasitě z reproduktoru.

6.2. John Cage & Merce Cunningham

Merce Cunningham začal uvažovat o vlastním pohybovém slovníku a tvorbě během svého angažmá u Marty Graham. V roce 1938 se poprvé setkal s Johnem Cagem v Cornish school v Seattlu a jejich spolupráce trvala více než čtyřicet let. Na experimentální scénu vstoupil Cunningham již po jeho boku a

¹⁸Pauline Oliveros vytvořila pro Cunninghamovu choreografii *Canfield* (1965) zvukovou kompozici *In Memoriam Nicola Tesla: Cosmic Engineer*.

¹⁹Zakladatel videoartu Nam June Paik je autor jednoho z nejradikálnějšího filmového díla *Zen pro film*, kde promítačkou běží prázdný filmový snímek, divák na plátně sleduje jen světlo a prázdno. Experimentoval se zvukovým uspořádáním. V galerii Parnass ve Wuppertalu za sebou tahal na provázku housle a hromadně rozebíral klavíry (http://en.wikipedia.org/wiki/Nam_June_Paik).

v roce 1948 absolvovali společně první americké turné²⁰. V létě 1953 zformoval Cunningham v *Black Mountain College* svoji skupinu *Merce Cunningham Dance Company*. Ta se stala platformou pro zkoumání nových myšlenek v oblasti tance, zvuku a dalších druhů umění. Již na konci čtyřicátých let zorganizovali workshop se zameřením na světlo, zvuk a pohyb. Jejich společná práce ovlivnila americkou postmodernu a několik dalších generací.²¹ Zjevný vliv Cage na Cunninghamovu tvorbu sledujeme v jeho celoživotním díle.

Cage uvažoval o hudbě k tanci naprosto odlišně než většina jeho vrstevníků a nalézal možnosti komponování skladby zároveň s utvářením choreografie. Studenty tance přesvědčoval, aby si ke svým představením vytvořili vlastní hudbu. Došel k názoru, že choreografie by neměla vznikat na již existující hudbu, ani by neměla být komponována až po vytvoření choreografie. Tanec sám o sobě měl být autonomní a nezávislý na hudbě. Po setkání s buddhismem došel k přesvědčení, že každá skladba nebo choreografie musí mít možnost svobodného rozvoje. Objevil sílu ticha²² a pochopil myšlenku rovnosti všeho stvořeného. Prosazoval tak rovnoprávnost všech zvuků a hluků, v principu nahodilosti pak objevil přirozenou svobodu projevu všech věcí. Hudbu osvobodil od harmonie ve smyslu spojování a rozvádění akordů, jež vytváří vzájemnou závislost mezi po sobě následujícími zvuky. Vliv Suzukiho učení o nepřekážení, prostupování a nezáměrnosti se projevil ve způsobu komponování. Brzy zapojil do komponování tabulky zvuků a prvek náhody. Prostor pro rozhodování a náhodné akce podporoval snahu o nezáměrnost a také myšlenku minimalizace kontroly umělce. Ve většině skladeb ponechal prostor pro svobodu interpreta a jeho skladby tak nabývaly různých podob.

²⁰ Cunninghamovo uznání přišlo až po evropském turné, kde se objevoval na festivalech vedle Carolyn Brown, Davida Tudora a dalších. O několik let později představil Cunningham svoje dílo *Events* také v Praze v rámci devátého ročníku festivalu Tanec Praha.

²¹ Anna Teresa de Keersmaeker navázala na práci Cunninghama a Cage ve smyslu osvobození tance od hudby. Své pojetí tohoto vztahu v roce 1983 demonstrovala spolu s Thierry De Mey v choreografii *Rosas danst Rosas*. V minimalistickém kvartetu se židlemi se celková taneční struktura a pohybový materiál rozvíjí současně s hudbou - sekvence po sekvenci, sekunda po sekundě. Reichova hudba pro ni rušila smysl času a prostoru, tanec však pro diváka představoval něco hmatatelnějšího a díky tanci si mohl lépe uvědomit Reichovu repetitivnost a monotónnost (tanečníci museli vždy přesně počítat). Keersmaeker vždy pečlivě pracovala s partiturou, nepoužívala hudbu pouze v pozadí a nezakládala svůj úspěch na Reichově hudbě. Jean Luc Plouvier se věnuje podrobněji tomuto vztahu v bibliografii *ROSAS* (nakladatelství *Lessaffre*). Keersmaeker vytvořila na Reichovu skladbu *Music for eighteen musicians* choreografii *Rain* (2001) a choreograficky zpracovala Reichovu operu *Einstein on the beach*.

²² Cagova skladba 4'33'' se skládala z vět 33'', 2'40'' a 1'20''. Tyto interpretoval David Tudor tak, že před zahájením vždy zavřel víko klavíru a ukončil skladbu jeho otevřením. Paul Taylor tančil v rodící se skupině Cunninghama v *Black Mountain College*. Taylor vytvořil protějšek ke skladbě 4'33'' ve sféře tance. V choreografii *Epic* (1957) přišel na scénu, čekal cca. 10 minut a po zaznění signálu odešel.

Cage se domníval, že moderní umění vychází z prostředí, kde se uskutečňuje. Nedokonalosti prostoru a okolí považoval za zdroj inspirace. Zastával názor, že jde o přirozenou interakci mezi životem a uměním. Umění mělo být podle něj nezávislé na paměti a vkusu, zvuky měly být jen zvuky a neasociovat nic jiného. Podobný přístup sdílel také Cunningham při tvorbě choreografie. Akce na jevišti probíhaly, nehledě na jejich důležitosti, na několika místech zároveň. Determinujícím prvkem byl prostor, jehož veškeré body i směry měly stejnou hodnotu. Je zřejmé, že Cagovy úvahy přispěly ke Cunninghamově snaze oprostít se od rámu jeviště a přenést představení do netradičních míst.

Během tvorby Cage i Cunningham společně pracovali na stejné rytmické struktuře a usilovali o to, aby obě složky dokázaly existovat samostatně. Cunningham začal hudbu vnímat jako odmyslitelnou část představení a princip odosobnění převzal do způsobu komponování choreografie. Pohybový slovník obohatil o každodenní pohyby jako sed, leh, běh aj. Prvek náhody využíval primárně v procesu tvorby, ale ve chvíli, kdy byla choreografie hotová, poskytl tanečnickům pouze omezenou svobodu v představení. Teprve v šedesátých letech přistoupil na improvizaci a dovolil tanečnickům, aby se sami rozhodli, kterou frází, na jakém místě a v jakém tempu budou provádět. Tanečníci museli vždy dobře počítat, v akcích měli vždy klíčová místa, ve kterých se sjednotili. Časovou linku sledoval Cunningham stejně jako Nikolais pomocí stopek.

Crises z roku 1960 (s původním obsazením - Cunningham, Carolyn Brown, Viola Farber, Judith Dunn a Marilyn Wood) uvedl soubor *Merce Cunningham Dance Company* ještě nedávno v novém obsazení. *Podle mého názoru* je vzorovým příkladem otevřené abstraktní choreografie s prostorem pro prvek náhody. Cunningham v jednom z rozhovorů pro BBC (http://www.bbc.co.uk/radio3/johntusainterview/cunningham_transcript.shtml) připustil fakt, že většina experimentů v jeho tvorbě je zásluhou Cage. Ten přicházel s myšlenkami a novými nápady. Po jeho smrti spolupracoval Cunningham mj. s Davidem Behrman a japonským experimentátorem Takehisem Kosugianim. V roce 2003 oslovil britskou skupinu Radiohead a islandský projekt *Sigur Ros* o participaci na projektu *Split Sides*. Jedna z posledních Cunninghamových choreografií nepřináší do jeho tvorby poměrně nic nového. Zajímavostí zůstává struktura díla, které je rozděleno na dvě téměř identické části, ale s odlišnou hudbou, kostýmy a světelným designem. V roce 2007 se Cunningham vrátil k hudbě Johna Cage a použil Rauschenbergerovo plátno jako

dekoraci k představení *Xover* (Cagovu skladbu *Aria* a *Fontana Mix* interpretuje Takehisa Kosugia).

Cunningham až do své smrti nepřestával experimentovat. Zemřel v červenci 2009 ve věku devadesáti let.



Foto: Lois Greenfield (1982)

6.3. Interaktivní zvuk pro tanec

Výzkum v oblasti interaktivního zvuku byl na začátku 20. století vnímán velmi okrajově. Již tehdy vznikaly systémy řízení pro interakci pohybu tanečníka a zvuku. Pravděpodobně první interaktivní zvukový přístroj Theremin sestrojil v roce 1919 Leon Sergejevič Těremen. Byl vybaven dvěma anténami, z nichž jedna ovládala výšku tónu a druhá hlasitost (Urban, 2007). V praxi byl Theremin využit tanečnicí Lavinio Williams. Pomocí pohybů rukou v elektrickém poli ovládala výšku tónů. Theremin tím předznamenal éru MIDI zařízení. Pro ucelenější výklad o Thereminu doporučuji knihu Ondřeje Urbana *Instrumentář elektroakustického zvuku* (AMU, 2007).

Díky nástupu zvukového filmu v roce 1927 došlo k rozšíření optofonetického tvoření zvuku pomocí fotobuňky²³. Frekvence střídání světla a tmy odpovídalo znějícímu zvuku (rychlé blikání se stávalo zvukem). Světlo tedy

²³ Bell okolo roku 1880 vytvořil Photocon, zařízení, které mělo přenášet řeč pomocí modulovaného paprsku světla. Od roku 1916 našel tento princip využití v mnoha fotoelektrických hudebních nástrojích (His Voice, 2005).

ovládalo zvuk. S vývojem fotobuňky bylo postupně možné ovládat také parametry zvuku. V šedesátých letech se tento princip uplatnil při pořádání happeningů. Fotobuňky nabízely možnost ovládní technických zařízení (projektorů, magnetofonových přehrávačů atd.) podle pohybu účinkujících nebo návštěvníků. Diváci přerušením světelného paprsku zapínali a vypínali projekci a magnetofonové přehrávače. Princip fotobuňky využil John Cage ve *Variation VII*, kdy interpreti transformovali své podněty do zvukového signálu a ovládali rozhlasové a televizní vysílání. Experimentování s audiovizuálními médii objevilo způsob umístění fotobuňky na promítacím plátně, kde snímaly intenzitu světla a podle toho ovládaly zvuk. Ve *Variation* směřoval Cage fotobuňky na filmovou projekci, aby hodnoty generované fotobuňkami ovládaly zvukový systém. Divák nemohl sledovat vztah mezi obrazem a zvukem, přestože si ho uvědomoval díky nainstalovaným fotobuňkám.

Dalším principem interaktivního systému byl bezdrátový přenos pomocí rádiových vln. Tento princip je podmíněn přítomností určitého zařízení na těle tanečnicka. Původně měl ambici zajistit spontánní komunikaci mezi tanečníkem a médiem (zvuk následoval pohyb), čili pohybem vytvářet zvukové efekty. Postupně vzbudil zájem u mnoho tanečníků a choreografů. V choreografii *My Body's House* (1964) si Yvonne Rainer nechala na hrudník připevnit mikrofon, který zesiloval její dech. Toto bezdrátové zařízení pro ni sestrojil inženýr Billy Klüver. Rainer chtěla původně rozeznít tlukot srdce na pozadí zvukového doprovodu, ale tehdejší technologie ještě nebyla tak zdařile vyvinuta. Vizuální umělec Alex Hay nechal pro *Grass Field* sestrojít zařízení k amplifikování fyziologických procesů. Usiloval o to, aby z mozkových vln, aktivity svalů a pohybů hladkého svalstva byl pomocí technologie sníman zvuk a učinil jej lidskému uchu slyšitelným. Električtí inženýři z Bellových laboratoří Pete Kaminsky, Fred Waldhauer a Cecil Coker sestrojili snímací zesilovač s frekvencí od 112 Hz do 10 Hz napájený baterií. Elektrody byly umístěny na Hayovu hlavu a tělo zařízení na zádech. Některé systémy se přirozeně adoptovaly a nacházíme je v performancích Alvina Luciera, Cage aj.

Choreografka a hudebnice Meredith Monk se proslavila experimenty kombinujícími hudbu, zvukové efekty, film a světlo. Jedno z prvních sol *Break* (1964) ukázalo, že její další tvorba bude přesahovat taneční umění. Rozvíjela práci s hlasem a tělem, přičemž způsob vyjádření skrz tělo našla v abstraktních mimických pohybech. Po vzoru Laurie Andersen využívala při tvorbě zvukového

doprovodu bicí nástroje, syntetizátor a Theremina. Podobné tendence objevujeme v tanečním představení již na počátku devadesátých let.

Interaktivní systémy zaznamenaly zásadní rozvoj s příchodem digitalizace, kdy se začalo používat několik principů pro snímání pohybu za účelem řízení zvuku. Zásadní posun ve vývoji interaktivních systémů představuje programovací prostředí Max/MSP a Pure Data. V současné době se k řízení zvuku využívá také technologie motion tracking (viz. kapitola *Tanec a technologie*).

6.4. Současný zvukový design

Zvuková dramaturgie získala v tanečním představení velmi brzy svoji úlohu a zvukový design se postupně stal plnohodnotnou uměleckou složkou choreografického díla. Zvukový designer uvažuje o volbě a uspořádání zvukových prostředků. Ne vždy je však autorem zvukové kompozice. V každém případě se ale jedná o tvůrčí přístup, kdy je potřeba zvolit správné prostředky a způsob realizace v souladu s námětem choreografie.

Pokud je zvukový designer zároveň autorem zvukové kompozice, uvažuje také o nejvhodnějším způsobu prezentace. V současné době pracuje většina skladatelů se softwary umožňujícími sestavení interaktivních systémů za účelem řízení zvuku. Dochází tak k postupnému nahrazování snímačů pohybu, které se v minulosti často připevňovaly na tělo tanečníka. Vzhledem k povaze tanečního pohybu se přechází k umísťování snímačů na podlahu. V posledních letech se tanec uchyluje k technologii motion tracking a k ultrazvuku. Nové principy (neprozkoumané v taneční oblasti) ovládání zvuku tanečníkem přináší např. fraktální nebo granulární syntéza²⁶, kdy zvukový designer vytvoří zvukové pole, které tanečník využívá jako hudebních nástrojů.

V Cagově tvorbě ze sedmdesátých let se setkáváme s ranou formou zvukového designu. Způsob mixování již existujících skladeb a tvorba koláží předpověděla zrod principů používaných později DJi. Způsob mixování pomocí gramofonů či páskových magnetofonů analogickým postupem ještě nebyl příliš dokonalý. S rozšířením digitálního zpracování zvuku v polovině osmdesátých let

²⁶ Granulární syntéza zvuku byla prakticky rozvíjena od počátku sedmdesátých let I. Xenakisem. Granulární syntéza a systém pro snímání pohybu umožňují, aby tanečník pomocí pohybů vytvářel zvukovou kompozici.

se potenciál zvukového designu zásadně rozšířil. Poslání designera je uvažování o celkové koncepci díla, ozvučení prostoru a práci se zvukovými zdroji.

Tanečník se stává aktivním spolutvůrcem zvukové složky. Na rozdíl od šedesátých let 20. století se tyto prostředky již nepoužívají jako forma komunikace s divákem. Jejich cílem je tvorba zvukového designu v reálném čase. Pohybem na jevišti se otevírá prostor pro novou kompozici. Vhodným příkladem, kdy zvukový design podpořil myšlenku a pohyb interpretů, je podle mého názoru představení Alaina Platela *Out of Context – For Pina* (2009). Autorem hudby a zvukového designu je Sam Serruys. Pomocí mikrofonů a mikroportů pracoval s vrstvením a strukturou zvuku.

Skladatel, programátor a vizuální umělec Todd Winkler došel k závěru, že fyzické propojení tanečníka s hudební složkou je pro interpreta přirozeně zajímavější než ovlivňování obrazu. Winkler se zmiňuje o tom, že jednotliví choreografové svými nápady podporují vývoj zařízení, která by jim padla přímo na míru (<http://www.brown.edu/Departments/Music/html>).

Marie Chouinard ve svých dílech nechává zaznít zvuk, dechy i hluky. Používá interaktivních nástrojů k zesílení zvuků způsobených fyzickým stavem tanečníka (zrychlený dech, tlukot srdce). V roce 2001 uvedla v rámci festivalu *Tance Praha* ve Státní opeře sérii sól s názvem *Les Solos (Sóla)*. Technické zázemí *Státní opery* se tehdy ztěžilo vypořádalo s technickými požadavky představení. Důležitým partnerem Chouinard je skladatel Louis Dufort. Hudbu komponuje po částech, vždy těsně poté, co choreografka dokončí určitou pohybovou sekvenci. Pomocí amplifikátorů připevněných na těle tanečníků docílila zesílení dechu a zvuků vznikajících akcí na jevišti. V díle *The Golden Mean* (2010) využívá interaktivních nástrojů k ovládnutí zvuku i obrazu. Za tvorbou choreografky stojí silný technický a umělecký tým. Choreografka v tomto ohledu uvažuje o komplexním propojení tance s vizuálním a zvukovým konceptem. Svůj přístup k tvorbě popisuje jako intuitivní. Jemným svícením a obecně citlivou prací se světlem dosahují její díla výtvarné čistoty (*Tanec Praha*, 2010).

Pro Ultimu vez skládali v minulosti hudbu např. *David Byrne, Marc Ribot, Charo Calvo, Eavesdropper* a skupiny *Woven Hand*. Josh Martin vytvořil zvukový design k představení *Scratching The Inner Fields*, David Eugen Edwards zkomponoval hudbu a vytvořil zvukový design k představení *Blush* a *Puur*). V představení *NieuwZwart* zkoumal Wim Vandekeybus několik výchozích témat – tělo, nestárnoucí duši, nebezpečné vášně, intenzivní proměny lidského těla a vrozené instinkty a pudy. Na scéně dochází k syntéze tří hudebníků a tanečníků

postupně, zpočátku jsou hudebníci zavěšeni v prostoru nad jevištěm a během představení se prolínají s tanečníky a dostávají se pomalu do hry. Původní hudbu k představení složil rockový hudebník Mauro Pawlowki (člen skupiny *Deus*).

Mezi současné české zvukové designery (a autory hudby) patří např. David Vrbík, Ondřej Urban, Jan Burian, Mikoláš Růžička, Michal Cáb, Stanislav Abrahám a další.

7. TANEC A TECHNOLOGIE

7.1. Technologie a umění

Technologie ve vědě i umění hrála důležitou roli v průběhu celého 20. století. Umění s technologií však dosáhlo zásadní symbiózy až po nástupu elektronických médií. Tehdy se poprvé setkal umělec s technikem a vědcem v laboratoři (výjimkou je Edgar Varése, který byl umělcem a technikem v jedné osobě). Bratři Whitneyové²⁷ začali po druhé světové válce používat počítač za asistence *IBM*. Generovali vzorce a obrazce a s nimi dále pracovali. John Whitney integroval do procesu náhodné faktory, které výrazně ovlivnily další vývoj počítačového umění. O pár let později se umění z laboratoře přesunulo do privátního prostředí a umělec již mohl pracovat na svém vlastním počítači. Od šedesátých let se stal počítač unikátním nástrojem pro experimentální tvorbu zaměřenou na algoritmicky generovaný obraz a zvuk (Lieser, 2009). Pro díla, jejichž hlavním nástrojem byl právě počítač, se začal užívat termín počítačové umění. V Berlíně v roce 1968 bylo massachusettským *Institute of Technology* a berlínskou *Technische Universität* uspořádáno jedno z prvních symposií na téma umění a počítač s názvem *Art from the computer*.

Pro spojení technologických inovací s uměním se setkáváme s termínem nová média. Zejména v tanečním umění se pro takové spojení často volí přívlastek multimediální a interaktivní. S přívlastkem multimediální ale vznikají nesrovnalosti v jeho původu. Za multimediální se považuje jakýkoliv interdisciplinární projekt, který slučuje minimálně dvě odlišné umělecké disciplíny. Vzhledem k tomu, že taneční dílo spojuje výtvarné umění, scénografii, světla, hudbu i zvuk, je tento pojem poněkud zavádějící. Interaktivitou je pak ve většině případů myšlen aktivní vztah tanečníka/performera a diváka čili odstranění jednostranného vztahu mezi nimi.

Zmíněný princip interaktivního umění využívala umělecká moderna na začátku 20. století a umělecké aktivity (*happening*, *event*, *performance*) po druhé světové válce. Tyto aktivity tím předznamenalý princip současné interaktivity na poli novomediálního umění. Interaktivita v souvislosti s novými médii se objevila jako jejich charakteristická vlastnost. Představení s živou projekcí definoval Michael Lew z irského výzkumného centra *Media Lab Europe*

²⁷ John a James Whitney pracovali za druhé světové války pro armádu. Mezi pionýry počítačové animace patří Manfréd Mohr, John Whitney, Charles Csurí, Vera Molnar.

„jako jakékoli představení, ve kterém je přítomen performer, který nějakým způsobem ovlivňuje obraz promítaný divákům. Můžeme se setkat i s termínem time based art - čili umění založené na většinou nelineárním čase, kde převládá efekt ať už fyzikálního nebo simulovaného pohybu do původně statického obrazu“ (Pijoan José, 2002, s.255).

Od devadesátých let se umění nových médií ztotožnilo především s tvůrčím využíváním digitálních technologií. Film ve smyslu technologie byl nahrazen videem a grafickou projekcí. Zcela zásadním nástrojem se stal internet a s ním související softwary a aplikace pro tvorbu tzv. real time efektů. Přívlastek digitální vyplynul z povahy technologie. Ve své podstatě má tento úzký pojem velmi široké možnosti aplikací. Přínosnou publikací je kniha Steva Dixona *Digital Performance* nebo kniha Johannese Birringera *Performance, Technology and Science* (2008). Dixon definuje pojem digitální performance jako „jevištní tvorbu, v níž počítačové technologie hrají klíčovou, nikoli pouze pomocnou úlohu. Zahnuje sem divadlo, tanec a performance, jejichž součástí jsou digitálně vytvořené projekce, virtuální realita, robotická konstrukce, telematika či sensorické systémy“ (*Taneční zóna*, 2007, s.15).

Tendence a postupy v choreografickém procesu procházejí konstantní proměnou a individuální přístupy se čím dál tím více odlišují. Nejen články, ale i mnohé názory o interaktivním umění s oblibou popírají přítomnost fyzického těla tanečníka. Podle mého názoru lze v choreografickém procesu využít interaktivity jako otevřeného prostředku komunikace mezi tanečníkem a vizuálním prostředím. Veškeré obecně známé prostředky lze přirozeně použít v novém a novém kontextu.

7.2. Filmová projekce v tanečním díle

Na pozadí rozvíjejícího kinematografického prostředí ve Francii se rodil intenzivní kontakt filmařů s malíři, fotografy, divadelníky, hudebníky i tanečníky. Historie tance v experimentálním filmu začíná s prací Georgese Méliése. Objevil vícenásobnou expozici, zpomalení pohybu, prolínání obrazu nebo tónování filmového pásu. Méliés přispěl k tomu, že film opustil divadlo, aby se do něj v následujícím století stále vracel. Autoři filmů, kteří našli cestu k filmu z jiného odvětví, měli blízko k uměleckému konceptu a k abstrakci. Abstraktní pojetí platilo také v případě využití záběrů reálných předmětů a situací, jejichž

obsah měl být při výsledném divákově vjemu redukován na linie, obrysy objektů, na rytmus a pohyb. Choreografové a tanečníci velmi brzy pochopili, že film může nabídnout novou inspiraci a především prostředky vyjádření. Vedle tendencí choreografování pro kameru se projevil i zájem o integraci filmu do představení.

Díky promítací technice pronikly prvky filmové tvorby do divadelního prostředí a pro choreografy postupně začaly znamenat více než jen součást scénografie. V divadelním představení využíval filmové projekce od roku 1924 německý režisér Erwin Piscator. Fascinoval ho technický pokrok a tak soustavně propracovával možnosti použití projekce, která v jeho inscenacích zastávala dvojrozměrnou složku. První objev filmové projekce v tanečním díle je přisuzován baletu *Relâche*. Hudbu zkomponoval Erik Satie a výpravu Francis Picabia. V duchu dadaistické estetiky byl balet o dvou jednáních doplněn o kinematografické meziaktí René Claira²⁸, „aby skutečno bylo fantaskním a fantastično skutečným. René Clairovi se podařilo natočit vložky dadaistické, vymykající se běžné logice a poslouchající jen obrazového rytmu.“ (Siblík, 1937, s. 205). Iniciátorem Clairova snímku *Relâche* byl Francis Picabia. Navrhl Clairovi, aby natočil film, který by byl promítán o přestávce *Les Ballets Suédois*, hostujícího ve Francii. Clair převzal od Picabii některé motivy a složil film z rozmanitých obrazů, které na první pohled neměly logickou souvislost, neboť byly vybrány z různých rovin skutečnosti, surrealistických obrazů a snů. Celek z nich skládá vnitřní a vnější rytmus, kompozice záběrů, kaleidoskop vizuálních obrazů a motivů. *Relâche* je filmová hříčka, v níž si mladý Clair ověřoval možnosti kamery, vizuálna a pohybu. Ve filmu se objevuje balerína, muži v černém, falešný mrzák, pařížské střechy, vetešníkův krám i prostředí cirkusu. Motivy se navzájem proplétají a kříží ve snu, pohádce a baletu. V prologu autoři míří dělo na obecnstvo. „Poté nastupuje vlastní tanec na pozadí složeném z lesklých puklic, majících znázorňovat divadelní kulisy. Reflektory oslňují obecnstvo, hasič přechází a kouří cigaretu; z hlediště na scénu se vyhoupne dáma ve večerní toaletě: tančí, kouří, osm gentlemanů ve fraku rovněž tančí, až jeden z nich unese tanečnici.“ (Siblík, 1937, s. 205). Dále navazuje Clairovo meziaktí: vidíme balerínu zespona tančit na skleněné desce a další dadaistické akce. Ve filmu si zahráli i Francis Picabia, Man Ray a Marcel Achard. Leonid

²⁸ René Clair byl všestranná osobnost francouzského filmu dvacátých až padesátých let 20. století. Kromě režie se věnoval kritice, herectví, psaní scénářů a filmové vědě. Jeho filmy navštěvovali diváci na celém světě a bavili se příhodami jeho pařížských postav a figurek, se zalíbením se dívali na jeho herce a poslouchali písničky z jeho filmů. S oblibou studoval literaturu, psal básně i prózu v duchu André Gidea, Claudela, Apollinaira. S filmem se setkával jako běžný divák, později mu byla nabídnuta první role ve filmu a poté se začal věnovat filmu i teoreticky.

Mjassin uvedl pod hlavičkou *Les Ballets Russes* balet *Ode* s filmovou projekcí začleněnou do představení (autorem projekce byl Pierre Charbonneau).

Použitím filmu v kombinaci s tanečním představením bylo dosaženo souběžného rozvíjení několika dějů na scéně. Snaha po světelném prohloubení prostoru a po dynamice vedla k používání až tří průsvitných tylových opon pro kombinace projekce filmu a diapozitivů. (Hnízdo, 2004). V padesátých letech se v jevištní tvorbě využívalo přední a zadní projekce a na scénu se umísťovaly monitory a televize (viz. kapitola *Tanec a technologie*). O potenciál filmu se intenzivně zajímal i Jean Cocteau. V baletu *Le Jeune Homme et la Mort* (*Mladík a smrt*, 1946) v choreografii Rolanda Petita umístil na jeviště několik obrazovek a promítacích ploch různých velikostí.

V šedesátých letech se tanec pro kameru etabloval jako samostatné umělecké odvětví a potenciál filmové projekce zaujal většinu umělců Judson Dance Theatre. Elaine Summers se filmovému umění učila od Gene Friedmana a v roce 1964 vytvořila celovečerní představení *Fantastic Garden* s plně intergrovanou projekcí. O rok později ve *Walking Dance For Any Number* již byly na jevišti umístěny čtyři simultánní projekce. Summers nahradila scénografii filmem a výsledný efekt založila pouze na práci se zvukem a obrazem.

Vizuální umělec Ed Emshwiller uplatňoval nejnovější filmové technologie jako dvojitou expozici, zoom aj. Lákal ho tanec a podílel se na filmové podobě Nikolaisových jevištních prací, mj. *Totem* (1962) a *Fusion* (1967). V choreografii *Bodywork* (1965) vystupoval sám Emshwiller jako hybatel a manipulátor projekce, ovlivňující dění na jevišti. Filmový umělec Gardner Compton přenesl ideu sloučení filmu s tancem do baletu *Astarte* (1967) Roberta Joffreyho. Svoji vizi nabídl původně Martě Graham, která neshledala jeho nápad zajímavým. Trisha Brown dosáhla mobilní projekční plochy v choreografii *Homemade* (1966) tím, že si upevnila projektor na záda. Na plochy v prostoru tak promítala identický obraz své postavy tančící bez projektoru.

Kromě standartního používání filmové projekce došlo v šedesátých letech ke zkoumání povahy a možností videa. Zejména výtvarní umělci obdivovali nehmotnost a neuzavřenost výsledku a vědomí toho, že konfiguraci dat je možné kdykoliv měnit. Se vznikem umění video art nastala komplikace rozlišování pojmu video art a filmová projekce. Video zajišťuje smyčky zpětné vazby v reálném čase a techniky zpracování obrazu. Video podle Gene Youngblooda²⁹

²⁹ Gene Youngblood (1942) je teoretik elektronického umění a autor knihy *Expanded Cinema* (1970), jedné z prvních publikací zabývající se uměním videa a počítačovou tvorbou. Publikace je považovaná za první knihu o videu jakožto umělecké formě. Samotný termín „expanded cinema“ je

dělá to, co film, a posunuje to dále. „Elektronický pohyblivý obraz může přinášet hluboké formální inovace, sahající daleko za film. Pokud je film uměním přechodu, pak video je uměním transformace“ (*Taneční zóna*, 2007, s. 11). Většina tanečníků spřízněných s Judson Church se podílela na tanečních projektech tvořených pro kameru nebo zkoumala potenciál filmu ve spojení s performance nebo tanečním představením.

V sedmdesátých letech se objevuje pojem *Expanded Cinema*, který se aplikuje i na projekty obsahující světelné nebo obrazové prostředí. Důležitým předpokladem projektu byla vygenerovaná a ovládaná projekce (ať už šlo o film, video, televizi nebo diapozitiv) ve spojení s reálným představením. Výzkumným polem se stala projekce sama o sobě, projekční situace, zrušení narativní struktury filmu a samotná konvence kina. Experimentální filmař Stan VanDerBeek zasazoval film a projekční plochy do nového kontextu a podílel se na společném díle několika umělců *Variation V* (viz kapitola *Tanec a technologie*). Jeho film se promítal na tři plátna během představení Merce Cunninghama. Deformované záběry vytvořil Nam June Paik. VanDerBeek je autorem několika performancí, v nichž těla tanečníků fungují jako pohybující se projekční plochy. V sóle *Duet for One* Roberta Blossoma tančila Beverly Schmidt paralelně se svým černobílým filmovým obrazem.

Proměny užití filmové projekce od šedesátých let minulého století až do současnosti souvisejí jak s dramaturgickými, tak s technologickými aspekty. Jenom několik choreografů dokázalo využít filmové projekce coby součásti dramaturgie. Taneční duet *Half past* (1999) věnoval Jiří Kylián zesnulé tanečnici NDT. Na plátně, které je nainstalováno v zadní části jeviště, se objevuje žena, plave pod vodou, vlasy jí vlají všude okolo. Její vzpomínky se promítají na plátně a včleňují se do reálného duetu muže a ženy, který je snímán shora.

Paralelně s rozmachem užívání filmové projekce v představení prošel samotný obraz vlastní genezí, přes vizualizaci matematických obrazců dospěl k novému grafickému obsahu. Novou formu grafické projekce nacházíme v devadesátých letech minulého století v tanečním představení Ruie Horta, Angelin Preljocaje nebo Phillipa Decouflého. Horta pomocí projekčních ploch dělil prostor na menší části a prostředí. Decouflé se v počátku zajímal o tanec pro

stále používán ve vztahu k uměleckým dílům, která nějakým způsobem rozšiřují parametry klasického filmu. Projekce na více pláten používali umělci téměř od počátku filmové historie. Video zjednodušuje a rozšiřuje tyto možnosti. Video se tak může chápat jako rozšíření filmové praxe a pokračování experimentálních filmů a dokumentů.

kameru a postupně přešel k užívání média filmu k narušení tradičního vnímání prostoru. O něco později přidává do svých prací interaktivní charakter. V choreografii s názvem *Solo* ovlivňuje obraz pomocí zpětné vazby. Kamera snímá pohyb, který se promítá v obraze, pootočeném o cca 130 stupňů zpátky. Snímaný obraz je s vysokým kontrastem, což způsobuje ostrý černo-bílý (dvoubarevný) obraz. Interakce je viditelně asistovaná, čili je v pozadí video operátor, který místy přebírá úlohu tanečníka. Potenciál grafické projekce se ve většině případů využívá v interaktivních představeních. Prvek filmové projekce bez interaktivních komponentů coby součást scénografie na scéně i přes veškerý vývoj přetrvává.

V souvislosti s promyšlenou integrací projekce do tanečního představení by bylo vhodné zmínit i gigantické a z mého pohledu nesmyslné pokusy o tuto kombinaci. Ty jsou znakem toho, že i světově uznávaný soubor může aplikovat zmíněné pokusy jen z estetického a marketingového hlediska a nabízet tak divákovi především velkolepou podívanou. Francouzský soubor Montalvo-Hervieu a jejich show *Good Morning, Mr. Gershwin* vsadilo na pompézní a dojemné filmové dotáčky promítané na obrovské plátno. Přes dokonalou techniku tanečníků a filmových umělců zůstal výsledek daleko za experimenty a choreografiemi menších a neznámých souborů.

Dalším příkladem představení, které jsem v době výzkumu viděla v rámci festivalu *Tanec Praha*, nese název *Yesterday*. Izraelská choreografka Jasmin Vardimon využila osvědčených vizuálních a technologických principů a snažila se proměnit způsob jejich použití. Jednalo se o technicky komplikovaný systém, kombinující práci kamer a generování obrazu pomocí technologie motion tracking. Obrazy nechala promítat na několik projekčních ploch a také těla tanečníků. Podle mého názoru chyběl choreografce hlubší zájem o technologie. Jednotlivé obrazy a scény na diváka působily jako efektní sled čísel.

7.3. Experiment v umění a technologii

Snahy o hledání nových režijních i choreografických postupů souvisí s kladným přístupem k novým technologiím. Americké umělecké školy a univerzity na interdisciplinární přístup nebyly většinou připraveny. Výjimkou byly kurzy v *Black Mountain College* v Severní Karolíně a v *New School for Social*

Research v New Yorku. Již na konci čtyřicátých let se v *Black Mountain College* organizovaly workshopy na téma světlo-zvuk-pohyb.

Bellovy laboratoře se na konci šedesátých let věnovaly výzkumu tranzistoru, laseru a programovacích jazyků. Jeden z vědeckých pracovníků, Billy Klüver, se hluboce zajímal o spojení umění a technologie a účastnil se mnoha experimentálních projektů v New Yorku. V roce 1967 založil neziskovou organizaci s názvem *Experiments in Art & Technology (E.A.T.)*³⁰ s cílem motivovat umělce, techniky a vědce ke společné tvorbě. *E.A.T.* zajišťoval umělcům technický servis a informace a zprostředkoval technické znalosti výtvarníkům, tanečnickům i skladatelům. Do projektu se záhy angažoval také Robert Rauschenberg a Robert Whitman. Klüverova a Rauschenbergerova společná práce vyústila v několik umělecko-technických projektů. Klüver se podílel na řešení technických zařízení pro choreografii *House of my Body* od Yvonne Rainer nebo na kolektivním díle *Variation V* (1965).

Pro *E.A.T.* znamenalo uvedení experimentů pod názvem *Variation V*. další krok ve vývoji. Vedle Klüvera, Cage a Cunninghama na projektu pracoval také David Tudor. Filmové záběry v podobě úryvků z různých kontextů od Nam June Paika a Stan VanDerBeeka nechávaly divákovi prostor k různým asociacím a neměly probouzet příběh ani souvislosti. Do performačního prostoru bylo umístěno několik promítacích ploch a kamery snímající tanečnický. Billy Klüver v jednom rozhovoru vysvětlil, že v tomto představení nemohl zrealizovat vizuální koncept, který by bylo možné dále rozvíjet. Vizuální obrazy absolutně nesouvisely s tanečním děním na scéně. Nelze opominout fakt, že tanečníci sami generovali zvukový doprovod. Snaha ovlivňovat zvuk pohybem byla technicky zrealizována tak, že tanečníci svým pohybem obsluhovali magnetofony, rádia a jiné přístroje. Prostor byl vybaven sítí senzorů, které fungovaly jako zapínače a vypínače. Tanečníci pomocí fotobuňky a antény ovlivňovali zvukové prostředí. Tomu odpovídal také světelný design Beverly Emmons. Hudebníci neustále míchali a rozesílali své zvukové zdroje do reproduktorů v hale.

Tanečníci se pohybovali v blízkosti antén a fotobuňek a dynamikou svého pohybu ovlivňovali zvuky (přímo je však ovládat nemohli). Oddělená práce tanečnicků a skladatelů-performerů byla propojena teprve před představením během jedné zkoušky. Podobný koncept a snahy o minimalizaci kontroly umělce lze sledovat i v dalších produkcích z dílny obou tvůrců.

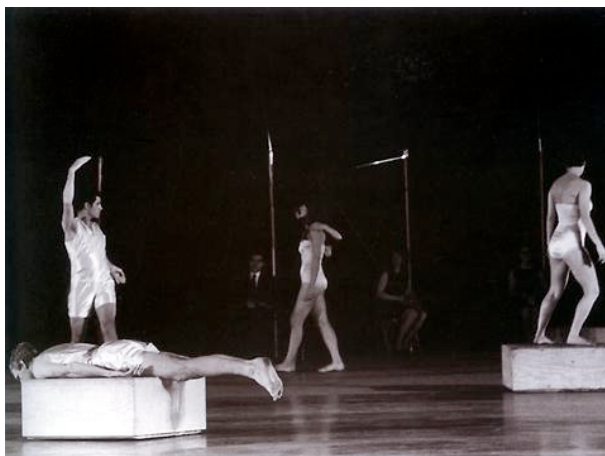
³⁰ V roce 1966 se v rámci výstavy počítačového umění v Darmstadtu začala formovat myšlenka zapojení počítače do umělecké tvorby. Rakouský sochař Otto Beckmann stál u zrodu skupiny *ars intermedia*, rok před vznikem *E.A.T.*

V roce 1966 zorganizoval Billy Klüver za pomoci Roberta Rauschenberga v newyorské *Amory Hall* sérii představení s názvem *9 Evenings: Theatre and Engineering*. Jednalo se o událost, která měla zviditelnit integraci technologie do umění. Na projektu se podílelo přes čtyřicet inženýrů a deset umělců. Společným elementem projektu bylo experimentování s analogovými elektronickými vazbami spojením pohybu těla za účelem řízení a generování akustického a vizuálního materiálu (www.9evenings.org).

John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor a Robert Whitman – každý z nich vytvořil pro tuto příležitost originální performance a přinášel na scénu nové impulsy za podpory zkušených vědců z Bellových laboratoří. *9 Evenings* se měl původně konat v rámci stockholmského festivalu Art and Technology. Nakonec se uskutečnil v New Yorku v době od 13. do 23. října 1966.

Carriage Discreteness od Yvonne Rainer byla z části improvizovaná kompozice. Pohybově ji Rainer zredukovala na chůzi, přenášení a umísťování objektů v prostoru. Sama choreografka vysílala instrukce svým tanečnickům (mezi nimi např. Meredith Monk nebo Steve Paxton) prostřednictvím frekvenční modulace a přijímačů umístěných na jejich zápěstí. V *Carriage Discreteness* se pohybem tanečnicků manipulovalo s objekty (matrace a luminescentní předměty) i s filmovými záběry. Steve Paxton se na závěr představení spustil z balkonu a levitoval v prostoru nad jevištěm.

John Cage uvedl v rámci *9 Evenings* experiment *Variations VII* (viz. kapitola *Tanec a zvuk.*) *Solo Deborah Hay* (viz obrázek níže) symbolizovalo rovnocennost světelného designu, hudby a rekvizit. *Kisses Sweeter than Wine* od Öyvind Fahlström reprezentovalo poetické divadelní představení zahrnující text, rekvizity, filmovou a televizní projekci.



Na jevišti byly umístěny polštáře, které při dopadu na zem vyluzovaly zvuk. Lucinda Childs minimalizovala pohyb tanečníka a upřednostnila pohyb objektů. Hledala, jak budou tyto objekty vypadat, když se budou využívat jiným způsobem v kontextu divadelní situace. Vizualně zajímavé představení *Vehicle* mělo na scéně obdélníkovou kostku z plexiskla, zavěšená světla a tři projektory. Steve Paxton se v experimentu *Physical Things* pokoušel smazat hranici mezi tanečnicí a divákem tím, že vytvořil z polyethylenových tunelů prostředí, v němž se jeho účastníci (vybaveni přijímačem rádiového vysílání) mohli volně pohybovat v prostoru. *9Evenings* podpořil budoucí zájem choreografů o propojení technologií a tanečního umění.

Technologie představovala tvůrčí nástroj v choreografii *Astral Convertible* (1989) Trishy Brown. Technické řešení pro bezdrátové přenášení signálu vycházelo z principů uplatněných mnohem dříve ve *Variation V*. Po stranách jeviště visela na aluminiových věžích (konstrukce pro zavěšení světel) přední světla, které známe z automobilu. Brown společně s Rauschenbergem a Cagem zpracovávala téma společnosti a sdílení. Rauschenberga požádala o zkonstruování přenosného a samoobslužného systému, který by pomohl dosáhnout komplexní integrace scény, hudby a světla. Ten navrhl věže vybavené senzory ke snímání pohybu (napájení zařízení bylo řešeno autobaterií). Světelný designer Ken Tabachnick vycházel z konceptu, kde byl každý pohyb určený k aktivaci světel a zvuku. Hudební smyčky Richarda Landryho reprezentovaly dopravní ruchy. John Cage s nimi dále manipuloval a měnil je v efekt připomínající ladění rádiových stanic v autě.

7.4. Life Forms – software pro animaci pohybu

V sedmdesátých letech 20. století začal Cunningham pracovat s videem a na konci osmdesátých let s programem pro tvorbu lidského pohybu *Life Forms*³¹. Byl nadšen technologií softwaru, zejména možností modelovat choreografii v prostoru společně s hudbou a svícením. Na softwaru obdivoval to, že za něj vymyslí i plynulé přechody tanečníků z jednotlivých póz. Cunningham se podílel na vývoji softwaru tím, že zadával programátorovi nové a nové požadavky.

³¹ Software *Life Forms* (později přejmenovaný na *DanceForms*) byl původně naprogramován pro převedení labanotace do softwaru.

V roce 1991 vzniklo jedno z prvních děl *Trackers*. Následovalo dílo *Beach Birds* (o rok později vznikla filmová verze ve spolupráci Cunninghama a Elliota Caplana, *Loosestrife* (1991) a *Change of Address* (1992) a *CRWDSPCR* (1993) (<http://www.merce.org/media/danceforms.php>).

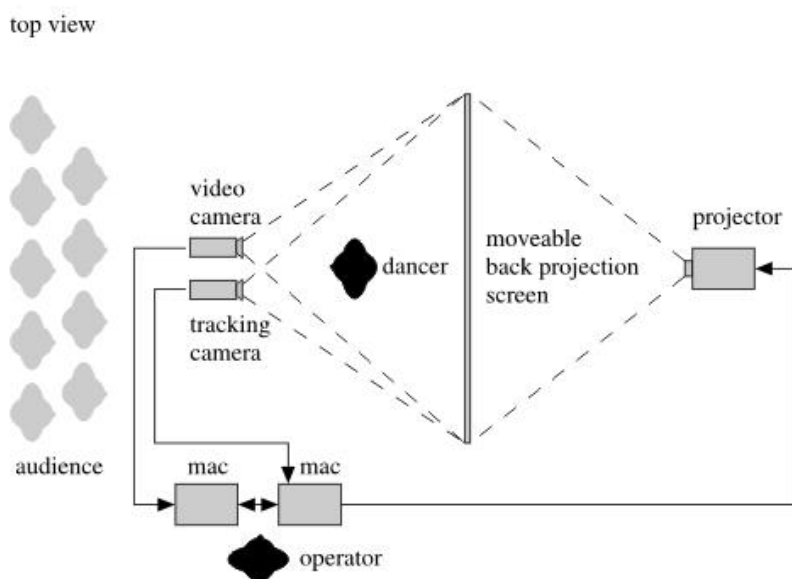
Cunningham využíval nikdy neunavené virtuální tanečníky v extrémní formě. Vzniklý materiál dále aplikoval na lidská těla svých tanečníků a sestavil pro ně nekonečný frenetický sled duetů a sól. Cunningham prý zadal skladateli Johnu Kingovi pouze údaj o délce představení a počtu tanečníků. Do té doby neviděl skladatel žádnou zkoušku. Choreografie *Installations* (1996) vznikla ve spolupráci s filmařem Elliotem Caplanem a kostýmní výtvarnicí Suzanne Gallo. Tanečníkům přisoudil sošný postoj a nechal je se pohybovat téměř roboticky. V roce 1999 prozkoumával další možnosti softwaru, což vyústilo k oslovení vizuálních umělců Shelleyho Eshkara a Paula Kaisera. Ti se zajímali o digitální umění, pohyb a s tím související technologii Motion Capture. Jejich posledním společným dílem bylo *Loops* (2001).

Choreograf Pablo Ventura se od roku 1966 souvisle zabývá možností rozšíření pohybového slovníku na základě softwaru pro choreografickou tvorbu. V počátku vycházel z potenciálu softwaru Life Forms, což podle něj přispělo k popření jeho vlastního přirozeného choreografického myšlení. Na svých webových stránkách (<http://www.ventura-dance.com/stuff/set.html>) popisuje detailně svůj přechod na tvorbu choreografie pomocí softwaru. Svě vlastní taneční tělo považoval za limitované a v softwaru našel nové a nečekané možnosti. Počítačem generovaný pohyb však přenesl zpět na tanečníky, a proto jej posléze začal používat spíše coby kompoziční metodu. V choreografii *Corporis* uplatnil princip založený na stanovení určitého pravidla. Strukturu DNA použil jako vzorec pro kombinaci pohybu. Ke každé molekule řetězce přiřadil jeden pohyb. Vzniklou sekvenci pohybu přenesl na tělo tanečníka a dále ji rozvíjel. Verzi Life Forms 3.5 v kombinaci se softwarem EyeCon používá v choreografii *De Humanis*.

Propojení tělesného pohybu s digitální animací zaujalo také choreografa Billa T. Jonese. Paula Kaiser a Shelley Eshkar navázali na předchozí zkušenosti získané během tvůrčího procesu s Cunninghamelem. *Ghostcatching* (1999) je založeno na snímání pohybu a jeho překreslení do animované podoby. Choreografie spočívala v animovaném modelu těla, připomínala malbu tvořenou pohybem tanečníka.

Autor zvukových a světelných interaktivních instalací (např. *forest2* z roku

2007) Chris Ziegler spolupracoval intenzivně s *Pablo Ventura Dance Company*, Irinou Loréz a Emio Grecem. V tvůrčí dílně Greca a jeho skupiny *PC'* pracuje na projektu *Inside Movement Knowledge* (<http://insidemovementknowledge.net/>). Jedná se o novou metodu dokumentace, přenesení a uchování současného choreografického díla. Účastníci dílny mají možnost pomocí programu objevit nové možnosti vlastní interpretace v dané struktuře. Podobný cíl si určuje Ziegler a Greco v interaktivní instalaci *Double Skin/ Double Mind*. Animací pohybu v reálném čase a samplováním video smyček se zabývá Ziegler v sérii tanečních instalací s názvem *Scanned V*. Kamera snímá pohyb tanečníka a získaná data dále generuje v reálném čase. Některé sekvence naopak ukládá a v projekci zobrazuje až ve zpětné vazbě.



Chris Ziegler, *Scanned V*.

7.5. Přehled technologií a softwarů využívaných v tanci

- MAX/Msp a Pure Data

Po rozmachu digitálních technologií došlo k hojnému pronikání interaktivních systémů do divadelního a tanečního představení. Velký boom nastal s příchodem softwarů MAX/Msp a Pure Data. Autorem obou softwarů je Miller Puckette. V osmdesátých letech dvacátého století vyvinul program Max, který uměl pracovat pouze s MIDI. Pojmenoval ho podle Maxe Mathewse, průkopníka elektronické počítačové hudby. Toto programovací prostředí se dnes běžně využívá pro interaktivní procesy v oblasti zvuku, obrazu a videa, umožňuje tedy sestavení nejrůznějších efektů a jejich ovládní v reálném čase. Oba softwary se v umění používají zejména pro kombinaci práce s videem, počítačovou grafikou a daty. Umožňují tvorbu vlastního nástroje pro komponování hudby, zvukovou nebo obrazovou interaktivní instalaci a využívají se jako řídicí nástroj pro MIDI, světelný park za pomoci DMX technologie a senzorického systému. Poptávka po možnosti pracovat v MAX/Msp s videem a grafikou přispěla ke zrození modulu s názvem Jitter, usnadňujícího práci s videosignálem, rastry, vektory a 3D prostorem v reálném čase. Nekomerční alternativou aplikace Max/MSP je program je Pure Data (*His Voice*, 2006).

- Motion Capture

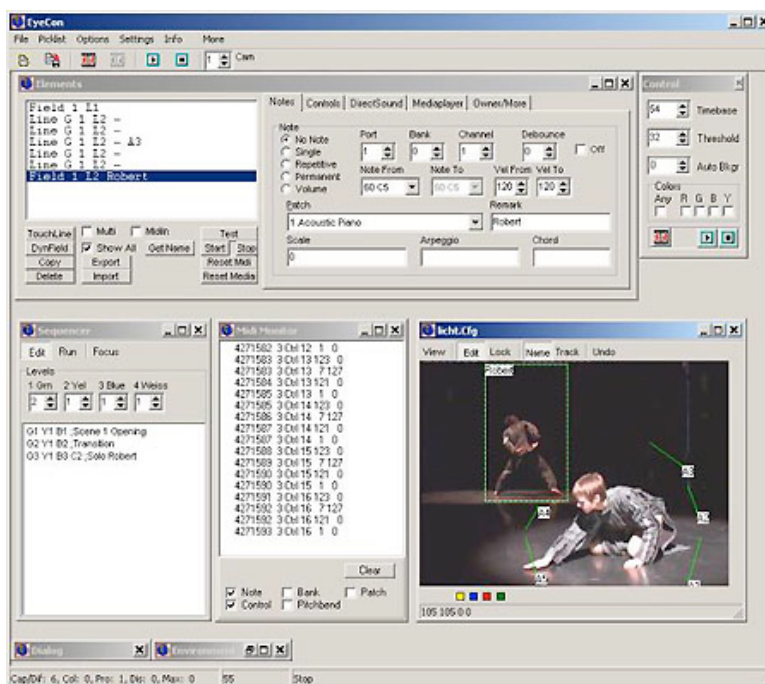
Jedna z rozšířených technologií v umění (a v tanečním představení) je motion capture. Jde o technologii pro digitální zaznamenávání pohybu performerů a získání dat pro další generování. Po technické stránce se neustále vyvíjí a přináší nové a nové možnosti použití. Dříve se používalo magnetického systému a postupně se přišlo k optickému nebo optoelektrickému systému. Tanečník je snímán infračervenou kamerou a software zaznamenává a vypočítává pozice, úhly, rychlosti, zrychlení nebo impulzy a na tato data odpovídá³². Raná forma technologie (pod názvem *BIPED*) určená původně pro

³² Motion Capture (*MoCap*) je technologie, pomocí které lze digitálně zaznamenávat pohyby. V praxi je tato technologie používána ve filmu, počítačovém umění i počítačových hrách a v neposlední řadě také v tanečním umění. Pomocí technologie Motion Capture mohou animátoři nebo vědci poměrně rychle, jednoduše a hlavně velmi detailně zaznamenat pohyby zkoumaného objektu a pomocí speciálních programů přenést tyto pohyby na digitální model. Podobně se

animaci pohybu zaujala Merce Cunninghama k tvorbě virtuální choreografie. Jako jeden z prvních ji využil v celovečerním díle nazvaném *BIDED*. Ve stejném roce zpracoval potenciál technologie také Bill T. Jones.

- Motion Tracking

V současné době existuje několik možných systémů pro snímání pohybů, které se liší jak cenově, tak i svými vlastnostmi. Systém motion tracking se používá pro snímání tanečníka bez bodů připevněných na těle. Německý programátor Frieder Weiss (<http://www.frieder-weiss.de/>) vytvořil software, který aplikoval při tvorbě díla Glow souboru *Chunky Move*. Postupně zdokonalil svoje poznatky a vyvinul nový typ softwaru s názvem Kalypso. Využívá se k ovládní zvuku, hudby, textu, videa a světla. Je založeno na akci tanečníka (pohybu, gestu).



Isadora

Představení skupiny *Troika Ranch* jsou založeny na specifických způsobech interakce performerů a digitálních medií. Od roku 1994 pravidelně uvádějí svá představení v New Yorku a na mezinárodních festivalech. Skupina využívá

technologie užívá také v oblasti tance. Samotná technologie se dělí na několik skupin: optické, optoelektrické, magnetické a mechanické.

digitální média a počítačové technologie jako neodmyslitelný komponent choreografie. Mark Coniglio, skladatel a vizuální umělec, sestavil vlastní grafický program Isadora, umožňující analýzu pohybu v podobě informace, která dokáže manipulovat s digitálním videem, moduluje zvukovou stopu a světelné změny. Coniglio souběžně s rozvíjením softwaru vyvíjí sensorické systémy ke snímání a mapování tanečníka.

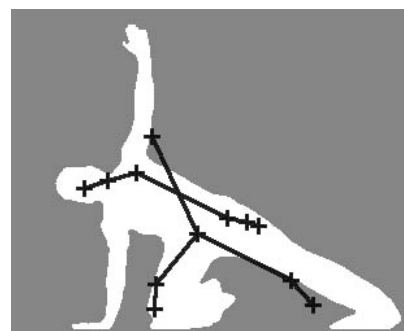
Senzorické zařízení umožňuje tanečnickům přistupovat k představení způsobem podobným jazzovému hudebníkovi. Snímače mohou sledovat polohu, rychlost, vzdálenost a jiné aspekty pohybu. Je jim dovoleno následovat jejich instinkt a rozhodovat intuitivně o změnách v choreografii. Coniglio a Stoppiello usilují o to, aby technické prvky měly stejné postavení, dynamiku a vitalitu jako jejich tanečníci. Většina sensorických systémů podle Coniglia naráží na nemožnost snímání jemných nuancí pohybu. V praxi to znamená, že senzor snáze zachytí výraznější pohyb jako ohnutí končetiny v kloubu apod. Z toho důvodu většina umělců přechází k dalším možnostem snímání pohybu.

Obvyklá technická sestava raných představení skupiny se skládala z jednoho a více pohybových sensorických zařízení, které komunikují s počítačem. Jedná se tedy o části zařízení, naprogramovaného k analýze pohybu či hlasu interpreta. Jedno ze zařízení je *MidiDancer*; oblek vybavený umělými vlákny, který posoudí ohýbání (nebo prodloužení) kloubů. Ve chvíli, kdy se klouby začnou hýbat, posílají signál počítači. Tento signál je transformován v kód, který manipuluje např. kameru nebo zvukové zařízení.



Foto: Archiv Troika Ranch

Video a zvuk jsou manipulovatelné přímo ve vztahu se specifickým pohybem. Např. když performer napne ruku, zvuk je velmi tichý a jemný. Když ruku ohne, zvuk zesílí. Tento systém byl poprvé použit v době Conigliho a Stoppielliho studií. Použitím systému *MidiDancer* může performer kontrolovat, generovat a repetovat hudbu a ovládat světla a video projekci. Sensorické zařízení využívá video kameru umístěnou na scéně.



Kamera je připojena k počítači, ve kterém běží zároveň dva programy. První snímá video z kamery a analyzuje lidskou postavu a její pozici. Postava je reprezentována jako dvanáctibodová kostra (každý bod asi bude pevně svázán s nějakým kusem těla jako zápěstí, hlava, koleno aj.). Polohy těchto dvanácti bodů se průběžně předávají do druhého programu, který z nich v reálném čase generuje 3D vizualizace, které se promítají za tanečníky. To umožňuje např. svázat bod reprezentující zápěstí s polohou virtuální stuhu v projekci. Při pohybu po jevišti pak stuha "vlaje" za jeho rukou.

- CAVE (Computer Aided Virtual Environment)

Cave je virtuální prostředí založené na projekci stereoskopického obrazu na stěny kvádrů o rozměrech cca. 2-3m. Obraz je promítaný na tři až šest stěn kvádrů a v reálném čase je synchronizován. Díky speciálním brýlím je uživatel obklopen stereoskopickým obrazem z několika stran a vnímá prostorově virtuální svět jako by stál přímo v něm. Stěny nejsou tvořeny plátnem, ale speciálními třemi matnicemi (levá, pravá a přední stěna), které lépe drží tvar. Projektory jsou umístěné vně kvádrů. K projekci je použitý stereoskopický projektor a počítač posílá střídavě obrázek pro levé a pravé oko. Tato výměna se periodicky opakuje s frekvencí 120Hz. Celý systém virtuálního prostředí je navržen podle umělce Daniela J. Sandina původně pro umělecké účely. Interaktivita v prostředí je limitovaná pro jednu osobu (z toho důvodu se využívá více pro instalace). Více osob může sdílet prostředí a sledovat změny pomocí 3D brýlí. Brýle přijímají infračervený signál a automaticky zakryjí pravou zornici v době, kdy se právě promítá obraz pro levé oko (Lieser, 2008).

7.6. Digitální choreografie

Pablo Ventura významně ovlivňuje kromě taneční scény také vizuální a počítačové umění. Zajímá se o robotické umění a umělou inteligenci (*Dancing Robot*). Témata jeho prací jsou nadčasová a nezapomíná se v nich na podstatu lidského bytí (*2047*).

Australské seskupení s názvem *Chunky Move* bylo založeno v Melbourne uměleckým ředitelem Gideonem Obarzankem v roce 1995. Autoři projektů se pohybují na hraně mezi tanečními představeními, projekty typu site-specific a tanečními instalacemi. Soubor je co se týče technologie na velmi

vysoké úrovni a nemá nejmenší finanční nesnáze ve výběru nových zařízení. Ve svých představeních kombinují různé technologické principy. Do popředí vystupuje motion tracking. V představení *Glow* se tanečnice pohybuje většinou na podlaze, aby byla dobře viditelná pro kameru. Třicetiminutové sólo je založené převážně na pohybu a grafické projekci. Přestože se choreograf snaží, aby pohyb nebyl pouze účelový, v tomto představení se absolutně podřizuje technologii. Sólo se odehrává na obdélníkové ploše vymezené bílým baletizolem. Kamera a projektor jsou umístěny přímo nad hrací plochou.

Choreografie *Mortal Engine* je založena na technologicky podobném principu s více tanečnicí. Pomocí technologie se na podlahu promítají jejich stíny, které dotvářejí světelnou stopu za pohybující se postavou. Pohyb tanečníka je v několika momentech stejně dynamický jako vizuální obrazy. Ty pak v mnoha případech přebírají funkci samotného pohybu.

Glow je esteticky působivé dílo, které je uváděno po celém světě. Z mého pohledu ale postrádá propojení akce na jevišti s technologií většího opodstatnění.

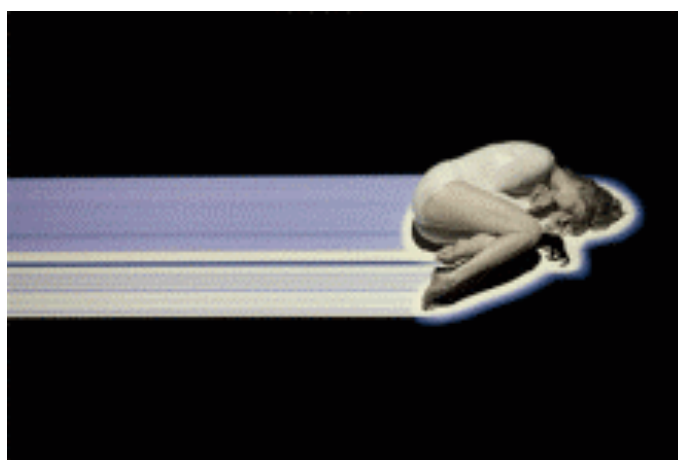


Foto: Archiv Chunky Move

Johannes Birringer je choreograf, multimedialní umělec a zakladatel AlienNation Co. v Houstonu. Kromě toho, že přednáší na univerzitách po celém světě, zformoval v Brunelu laboratoř pro umělce různých oborů *Design-and-Performance Lab (DAP-Lab)*. Birringer představuje jednoho z prvních choreografů, který se intenzivně a systematicky zajímal o spolupráci mezi performery, výtvarníky, hudebníky a vizuálními umělci. V současné době pomáhá řešit technické parametry a zadání jiných choreografů a performerů. Jedním z jeho nejzdařilejších projektů je *See you in Walhalla (2006)*. V koprodukcii s aténskou skupinou amorphous.org vytvořil taneční představení koncipované jako video hru *See you in Walhalla*.

Robert Connor & Loretta Yurick zastupují tvorbu v *Theatre of Ireland*. Ke své choreografické práci zvu profesionální tanečnicí, video umělce, grafické, zvukové a světelné designery. Vizuálně přitažlivá je choreografie *Watermark (2005)*, využívající horizontální i vertikální projekce a originální zvukové

kompozice. Většina choreografií souboru je podle mého názoru spíše vizuální podívanou. Předností obou autorů je zájem o kombinace tance, hudby, digitální animace a technologie (od roku 2000 pracují oba choreografové s technologií motion capture). Spojení tance a nových technologií prezentuje skupina se sídlem v Miláně *Arielly Vidach*. Za vznikem skupiny stojí choreografka Ariella Vidach a režisér Claudio Prati (odtud název skupiny *AiEP*), kteří zvou umělce, výzkumníky, kurátory a kulturní manažery ke spolupráci na svých tanečních projektech. Rozšíření umělecké perspektivy prohlubuje jejich výzkum v oblasti nových technologií a současného umění. V poslední době vyvíjejí téměř neviditelné snímáče, které je možné umístit na tělo tanečnicka a používat k jeho lokalizaci. Významné události spojující současný tanec a nejnovější technologické inovace prakticky realizuje organizace T.M.A. při Festspielhaus v Hellerau. T.M.A. je pořadatelem festivalu *Cynetart* a podílí se mnoha mezinárodních projektech. Kromě vizuálního umění a současné elektronické hudby poskytují ve svých konceptech velký prostor tanci. Projekt *Tele-plateau* (s podtitulem *body-spaces09*) znamenal zásadní posun pro český tanec. Projekt ve své koncepci zamýšlel simultánní propojení čtyř tanečnic v Praze, Drážďanech, Madridu a Norrköpingu. Pomocí online sdíleného virtuálního prostředí byla každá tanečnice napojena na druhou na odlehším místě. Projekt byl založen na optickém způsobu technologie motion capture. Kamera se v tomto případě umísťuje optimálně zeshora na podlahu jeviště. Má nastavené základní pozadí a reaguje na základě změny jasu oproti původnímu nastavení. Tanečnice pomocí systému Kalypso svým pohybem generuje data do počítače, a tím ovlivňuje obraz a zvuk v reálném čase. Kamera vnímá pohyb tanečnice jako množinu bodů a spojením těchto bodů vznikne geometrický polygon, který je v rámci představení promítán v odlehlých městech. Nejčastějším způsobem generování je v tomto případě promítání rastru bodu, kdy každý bod vydává jiný zvuk. Když se ho tanečnice dotkne, vytvoří zvuk.

Podobný záměr využil projekt *Incarnate* (2001) choreografky Hellen Sky a skupiny *In Space*. Projekt byl založen na prezentaci živé performance prostřednictvím aplikace ISDN, která se používá pro simultánní přenos obrazu a zvuku při video konferencích. Paralelu najdeme i v telepresenčním projektu skupiny *Arielly Vidach*, kdy byl pohyb tanečnicků pomocí kamery (čili optického způsobu motion capture) modifikován a zobrazován na plátno. Podlaha byla pokrytá sítí senzorů, které reagovaly na pohyb a spouštěly zvukové efekty.

7.7. Technologie jako prostředek k tvorbě choreografie

Jak v Evropě tak v Americe působí několik osobností a seskupení zabývajících se soustavnou choreografickou tvorbou založenou na práci s technologií. Používání jakékoli technologie vyžaduje podrobné zkoumání jejích vlastností, kvalit, možností, předností a nevýhod. Aby se technologie nestala hlavním protagonistou, je třeba o ní přemýšlet jako o partnerovi. Tvůrce by neměl jen očekávat, co mu technologie nabídne, měl by uvažovat o tom, jak ji začlenit a ruku v ruce rozvíjet. Jinak řečeno, nejdřív by měla být jasná myšlenka a poté teprve zadání a výběr vhodné technologie. Pokud tvorbu choreografie podnítl zájem o technologii a tvorba směřuje k audiovizuálnímu konceptu, i tak by se měl proces ubírat cestou hledání. Technologie může být také východiskem pro tvorbu pohybového materiálu³³.

Na webových portálech a festivalech zaměřených na nová média v umění jsem sledovala díla zahrnující různé druhy technologií. Zkoumala jsem, zda je skutečně nástrojem k vyjádření myšlenky díla nebo jen vizuálním efektem. Na základě vlastního průzkumu portálu www.dancetech.net a konzultací se Solanem jsem usoudila, že trend používání motion capture nebo motion tracking vede často k jejich samoúčelnému používání. Vizuální stránka díla v některých případech absolutně nepodporuje myšlenku a povětšinou supluje světelný design. Vizuální řešení se omezuje na promítání geometrických tvarů a vymezení prostoru tanečnicka projekcí na podlahu nebo horizont. Tento fakt je dán také limitací softwaru. Dalším faktorem jsou finanční a technické překážky, které v současné době nedovolují menším a nezávislým seskupením na tomto poli dále experimentovat. Po několikadenním sledování ukázek na sociální síti Youtube a webových stránkách www.dance-tech.net jsem došla k závěru, že minimálně 80% mnou shlédnutých ukázek bylo z vizuálního hlediska dokonalých. Pouze v několika málo ukázkách vystupovala myšlenka choreografie a syntéza fyzického pohybu s vizuálním řešením. Podle Solana téměř každý druhý choreograf experimentoval s technologií motion capture nebo pro jeho představení byla vyvíjena určitá technologie. Neustále expandující nástroje pro

³³ Tanečníci souboru *Ballet Preljocaj* ovládali zvuk a video projekci v choreografii *Helikopter* (2001). Pohybový materiál hledali současně s technologií.

tvorbu real-time efektů svádí k jejich nadměrnému používání bez vnitřního opodstatnění.

V souvislosti s rozšířením digitálních médií do choreografické tvorby se diskutuje o několika aspektech těchto procesů. Jedním z nich je absence tělesného pohybu a fyzické přítomnosti tanečníka. Z mého pohledu tento aspekt není podstatný pro tvůrce, kteří sledují možnosti technologických inovací ve vztahu se současným tancem, ale spíše pro recipienty tohoto druhu představení. V dramaturgii představení hraje další podstatnou roli multiidentita ztvárňované postavy a ve filozofické rovině koexistence postavy a jejího avataru. Všechna tato témata jsou společným jmenovatelem jak tvůrců, tak recipientů. Z toho důvodu se tým *T.M.A.* rozhodl uspořádat v koprodukcii s partnerskými organizacemi konferenci *POST ME-ID (2008)* pro choreografy, tanečníky a performery. Výstupem ze spolupráce všech partnerských organizací bylo představení *Dare We Do It Real-time (2008)*, na kterém se podíleli umělci ze Slovinska, Německa, Velké Británie a České republiky.³⁴

7.8. Tvorba Tiny Tarpgaard

Choreografka Tina Tarpgaard je jednou z osobností, která výrazně ovlivnila současnou mezinárodní taneční scénu založením *Recoil Performance Group*. Skupina sdružuje umělce i techniky se zájmem o vizuální a počítačové umění, hudbu a tanec. Tarpgaard vstoupila na scénu v roce 2003 se skladatelem Pellem Skovmandem. První úspěchy přinesla účast a ocenění na festivalu *Cynetart*. Cílem skupiny je využívat technologii jako rovnocenného partnera tanečníka. Podle zaměření projektu se na každou produkci tým obměňuje (v současné době pracuje s dánským loutkovým hercem Jettem Lundem). Choreografka prezentuje svůj postup při tvorbě jako komplexní uvažování o díle a respektování názorů ostatních spoluautorů.

Tvorba Tarpgaard je ryze novomediální, kdy technologie je plně integrovaná do choreografického díla. Považuji její přístup i dílo za velmi inspirativní, a proto jsem se rozhodla sestavit otázky týkající se hlavních aspektů její choreografické tvorby. Zajímala jsem se o postup, jakým zpracovává inspiraci a formuluje ji v koncept, který předává tanečníkům a

³⁴ Participace českých umělců je poněkud sporná. Ciant oslovil maďarského vizuálního umělce žijícího v Čechách. Na projektu bohužel nespolečně pracoval žádný český tanečník ani choreograf.

spolupracovníkům. Jakým způsobem docílí komunikativnosti a srozumitelnosti díla? Jakým způsobem dosáhne toho, aby všechny prvky byly provázány? Co přináší jejímu stylu práce s technologiemi? Pomocí rozhovoru a následné analýzy jejího díla *Body Navigation* (2008) jsem měla možnost blíže poznat její tvorbu. Tarpgaard považuje za hlavní pilíře kreativního procesu následující parametry:

- **Choreografický prostor:** choreografka nachází inspiraci v rozmístění tanečnicků ve specifických vizuálních obrazech. K tvorbě používá monitoru, na kterém sleduje jednotlivé záběry a ty ji dále inspirují k pohybu a situacím. Pracuje v opačném pořadí, dialog těla a vizuálního obrazu ji inspiruje k vytvoření pohybového materiálu. Prostor pro ni znamená prostředí vytvořené světlem projektoru. Takový prostor se může nekonečně proměňovat. V připravovaném projektu zkoumá dialog mezi pohybujícím se tělem a kontrastem mezi světlem a tmou.

- **Čas:** dalším inspiračním zdrojem je paměť prostoru vytvořeného projekcí a paměť počítače. Paměť může být vizualizována a stát se aktivním partnerem tanečnicka. Zároveň značně rozšiřuje možnosti zkoumání pohybu jako digitální reprezentace tanečnicka v prostoru. Může zanechávat stopu, dráhu, vytvořit repetici a prohodit budoucnost s minulostí.

- **Pohyb:** pro Tarpgaard znamená vztah mezi divákem a tanečníkem a vztah mezi dvěma tanečnicími důležitou oblast zkoumání. Nejdůležitější roli však hraje vztah mezi pohybem tančícího těla a vizuální složkou. Pracuje s akcí a reakcí, podle které logicky řadí sekvence za sebe a skládá dramaturgickou linku představení. Tvorba pohybového materiálu, kdy tanečník citlivě reaguje na projektované prostředí, dává možnost prozkoumat jeho parametry. Pracuje s reversním pohybem, zastavením a opakováním.

Body navigation (2008) na hudbu Mathiase Friis-Hansena and György Ligetiho se opírá o vizuální složku autorů Oleho Kristensena a Jonase Jongejana. V choreografii se setkáváme s interaktivní video projekcí a technologií motion capture, trackování postavy pomocí infračerveného světla. Technologie vizualizuje pohyb tanečnicka a podle určitých pravidel se dále rozvíjí. Centrem zájmu zůstává propojení technologie s tancem. Výsledný celek zahrnuje divákovy

smysly a překvapuje přesností pohybové struktury ve vztahu k technologii. Technická povaha díla dává prostor pro pohyb tanečníka. Podle Ole Kristensena šlo o to, aby tanečník neměl na těle robustní zařízení a mohl se volně pohybovat. Divák má v tomto představení prostor pro možnost vlastní interpretace a tím i velmi osobního zážitku.

Hrací prostor je definován grafickým prostředím projekce, které se neustále proměňuje v závislosti na pohybu. Rámec pro dílo tedy není prostor jeviště a plocha vysvícená projektorem. Pohyb postavy začíná na místě a postupně expanduje do ohraničeného prostoru. Publikum je situováno po všech čtyřech stranách hracího prostoru. Prostorové dráhy jsou pečlivě zkoumány v intencích užití technologie. Na začátku se tanečnice pohybuje na místě, pomalu přechází po diagonále a vizualizuje svůj pohyb tak, že za sebou nechává vykreslenou čáru. Poté, co dokreslí svoji diagonálu na scénu, přichází a přes diagonálu propojuje další dva body. Postupně se na jevišti vykreslí obrazec připomínající pavučinu. Oba tanečníci využívají pohyby na zemi, které jsou vhodné pro snímání pohybu kamerou. Zřídka se objeví vztah vzhůru. Vždy ale plynule přejde ke vztahu dolů. Převážná část pohybových sekvencí se odehrává na středu jeviště.

Choreografka nedala přednost autorské hudbě a použila hudbu klasickou. Charakter Ligetiho skladby určuje dynamiku. Záplava zvuku s výraznými akcenty určuje čas projevu. V mnoha ohledech má toto dílo blízko k jejím předchozím pracím. Při podrobném zkoumání předchozí tvorby nacházíme podobná témata s jiným estetickým řešením. Při tvorbě pohybového slovníku pro *Body Navigation* choreografka pracovala s tokem plastického pohybu, ale i zastavením a nehybností. Tanečník coby hybatel akce na jevišti svým pohybem ovlivňuje obraz. V choreografii se vrací motiv paměti. Konkrétně se to projevuje v aplikování reversního pohybu, delší taneční sekvence se odehraje pozpátku. Objevují se zcela konkrétní pohyby připomínající plazení housenek (posunování těla se spojenými končetinami aj.). Sólové party vystřídá krátký duet, odehrávající se taktéž na podlaze. V duetu se uplatňují principy manipulace s partnerem a předávání váhy. Dynamika pohybu reprezentuje kombinaci crescenda a decrescenda. Vnitřní i vnější aktivita je snížena na co nejmenší míru (pomalý pohyb na podlaze, plazení, převal) přecházejí v pohyby s vysokým napětím (forte), kdy tělo tanečníka expanduje do prostoru. Dynamika narůstá v závislosti na elektronické hudbě.

8. CHOREOGRAF V TÝMU

„Hlubší komunikace umělců různých oborů je předpokladem pro novou tvorbu.“
(Ghislaine Boddington)

Nové myšlenky přinášejí nové požadavky na technickou realizaci představení. S tím souvisí hledání kvalitního tvůrčího týmu nebo alespoň partnera. Intenzivní spolupráce choreografa s hudebníkem, scénografem, světelným nebo zvukovým designérem se může stát pro některé tvůrce zcela zásadním momentem v tvorbě. V běžném modelu je choreograf hlavním autorem a často iniciátorem díla. Přichází s myšlenkou, kterou tým dále společně zpracovává. Současná tvorba však přináší také požadavek týmového autorství, kdy autorství nelze připsat jedné osobnosti. Uplatnění a problematika pojmu týmové autorství ale souvisí s kategorizací díla. Dílo, kde jsou všechny složky (např. tanec, zvuk, světlo, projekce) rovnocenně zastoupeny, se stěží může považovat za taneční představení. Problémem většiny festivalů (a promotérů) je ono vymezení pojmů a většinou dochází k akceptování choreografa jako autora ve spolupráci s týmem. A tak se běžně v programových brožurách setkáváme s velkými jmény ve spolupráci s týmem.

V poslední době se v evropských zemích objevily festivaly upřednostňující skupinové projekty. Francouzský festival *Bains numerique* (www.bainsnumeriques.fr) jako jeden z mála tanečních festivalů dokonce upřednostňuje termín skupinové autorství. Umělecká ředitelka skupiny *Body>Data>Space*³⁵ Ghislaine Boddington se o problematice skupinového autorství zmiňuje v článku Pavla Sedláka v *Taneční zóně* (2007, s. 26) věnované technologiím. Důležitost spatřuje také v interkulturní spolupráci. Podle Boddington se nedostává kolektivnímu autorství dostatečného uznání, přitom tento fenomén považuje za nejdůležitější aspekt digitálního umění.

Týmové autorství nabízí možnost nahlížení na koncept a realizaci choreografie z jiného úhlu. Choreograf opustí svoji tradiční úlohu a o zamýšleném díle uvažuje společně s ostatními partnery týmů. Díla otvírá podrobnému zkoumání celé skupině. Tendence interdisciplinárního přístupu nacházíme v tvorbě Wim Vandekeybuse. Ten je během tvorby nového díla

³⁵ Skupina *Body>Data>Space* ve svých projektech zabývá uměleckým využitím virtuálního prostoru a propojením klasické a digitální architektury.

obklopen hudebníky, zvukovým a světelným designérem. V divadle *Archa* soubor uvedl již několik představení - *In Spite of Wishing and Wanting* (2000), *Scratching the Inner Fields* (2002), *Blush* (2003) a *Spiegel* (2006) představují ojedinělou syntézu textu, tance, scénografie, zvukového a světelného umění. Na představení *NieuwZwart* se podílel tým lidí – v programu je vedle choreografa uveden také spolutvůrce, dramaturg, pohybový asistent, výtvarník scény, světelný a zvukový designer, kostýmní výtvarnice.

Příkladem skupinového autorství v českém prostředí je např. *TOW* (více viz příloha) a v zahraničí např. *Recoil Performance Group*, *Arielly Vidach*, *Igloo*, *Troika Ranch*. Dalším příkladem souboru spojujícího choreografa, tanečnický a designery je *Igloo*. Za skupinou stojí choreografka Ruth Gibson. Skupina využívá filmu, videa, technologie (motion capture, motion tracking aj.) a zvuku k tvorbě různých forem – od živého představení po instalace.

9. ÚLOHA SVĚTLA A ZVUKU V TVORBĚ ČESKÝCH UMĚLCŮ

„Dnes, kdy veškerá umění navzájem na sebe působí a ovlivňují jedno druhé, pomalu nerozeznáme, co přejímá film od divadla a divadlo od filmu.“

(E. F. Burian)

Česká avantgarda přinesla experimentování s novými divadelními prostředky. Brzy došlo k rozšíření používání filmové projekce jako výrazového prostředku. Stala se plnohodnotnou součástí scénografie a ne pouze jejím doplňkem. Pomocí projekce se divákovi přibližovaly myšlenky hlavních hrdinů a akce, které se staly mimo scénu a divadelní děj na ně navazoval. Vedoucí úlohu avantgardy měla od roku 1922 umělecká skupina *Devětsil* a následně její divadelní sekce z roku 1926-27. Osvobozené divadlo pod vedením Jiřího Frejky (1904-1952) a Jindřicha Honzla (1894-1953) spojovalo programově mladé autory, hudebníky, výtvarníky, herce a tanečníky. Od roku 1927 vznikaly další experimenty pod hlavičkou Frejkova *DADA* v Umělecké besedě (Brodská, 2007). Podle Brodské byl Burian silnou osobností, která nebyla vždy zcela schopná pracovat v kolektivu. Kolem Frejky a Honzla vznikalo otevřenější tvůrčí prostředí a touha po konfrontaci a sdílení. Jindřich Honzl koncipoval *Osvobozené divadlo* jako experimentální subjekt s právem na nedokonalost výsledného tvaru. Přesto však údajně obtížně snášel Frejkovu spontánní tvořivost a schopnost improvizace.

9.1. Úloha světla ve Frejkových a Hilarových inscenacích

Frejkova představa divadla propojovala hereckou akci s dynamickou výpravou, využívající scénické světlo v duchu světelné kinetiky. Zdůrazňoval využití scény jako prostoru pro hraní a ne jako malířského plátna. Přitom se nebál použití extravagantních kostýmů např. ve tvaru sudu a vyztužených obručí. Film považoval za médium odpovídající požadavkům životního civilizačního tempa a filmové projekce využil např. ve Schwittersově *Stínu*. V roce 1925 uvedl premiéru inscenace *Cirkus Dandin* s konstrukcí Antonína Heythumu Zabýval se souhrou hudby a výtvarně-obrazového řešení, přesto však tance neměly logické spojitosti s filmem. Divák se buď soustředil na herce

(tanečníky) a text nebo na film. V inscenaci *Poutník* se obraz promítal na malé čtvercové plátno zavěšené v pozadí jeviště. Promítání nad hlavami herců a tanečníků nutilo Frejku uvažovat o světle odlišně. Dospěl ke kompromisům, které vyústily k velmi slabému svícení. V inscenaci *Stín* zkomponoval hlásky a souhlásky do zvukových rytmických melodických a dynamických tvarů a zapojil (ještě dříve než Burian) do inscenace voiceband. Choreografii vytvořila Milča Mayerová, výpravu Jaroslav Fragner a nahrávky z gramofonových desek upravil Jaroslav Ježek. Frejkovy režijní postupy ovlivnila návštěva divadelní laboratoře v *Bauhausu* v létě 1927. Zcela se neztotožňoval se Schlemmerovými ideami o vztazích mezi scénickým prostorem a hereckým pohybem a pokládal jeho postupy za neživotné experimenty. „Frejka chápal abstraktní prostor jako nejpoetičtější kontrast k herci. Hladké stěny nebo neutrální závěsy kontrastovaly s barevnými a složitě tvarovanými kostýmy.“ (Ptáčková, 1992, s. 66). Deformace těla ve Frejkových inscenacích měla patrně zcela jiný záměr než tomu bylo u Schlemmera. Kostýmy ve tvaru sudů a jiných tvarů deformujících tělo navrhoval pro Frejku Karel Šourek. Frejku zajímalo stylizované pohybové herectví inspirované Tairovem a Cocteauem. Ke spolupráci zval vhodné choreografické osobnosti, které dokázaly pochopit a převést jeho myšlenky do pohybu. V jeho konceptu bylo místo pro hromadné dynamické taneční pohyby a gesta. V choreografickém uvažování Jarmily Kroschlové, Milči Majerové, Anky Čekanové a Míry Holzbachové spatřoval novou pohybovou kulturu.

Ve Frejkových textech nalzáme úvahy o vztahu mezi tancem a hudbou i reakce na soudobé používání technických prostředků a jejich účelnosti v inscenacích. Frejka nabádal k tomu, aby hudba v tanečním umění ustoupila a nechala zvýraznit přirozenou sílu tanečního pohybu. Scénografické postupy přirovnával k Picassově teorii o scéně jako objektivním prostoru, sloužícímu výhradně potřebám herců. Mezi svými současníky vyzdvihoval scénografický a architektonický přístup Vladislava Hofmana. Kritizoval výtvarné počiny umělců z období začátku 20. století pro přílišnou malířskou exhibici a ospravedlňoval svůj příklon k ruskému konstruktivismu (Frejka, 1937).

Režisér Karel Hugo Hilar pracoval na osvětlení i scénografii vždy společně s výtvarníkem. Velkým vzorem mu byl Gordon Craig, což se projevilo ve scénografickém pojetí mnohých jeho inscenací. Zajímal se o členění prostoru pomocí světla a upřednostňoval pohyblivé scény. Ideálního partnera našel v architektovi a výtvarníkovi Vladislavu Hofmanovi. Týmová práce obou autorů představovala moderní pojetí scénografie. Důležitým aspektem při jejich tvorbě

byla podlaha a její proměny. Hilar používal černého pozadí a ostrého svícení postavy tak, aby obrysy postav vystupovaly z pozadí jako přízraky a působily taujuplně.

9.2. Myšlenka syntetického díla v tvorbě E. F. Buriana

Vývoj intermediálního způsobu tvorby nacházíme v uvahách i tvorbě Emila Františka Buriana. Jedinečný skladatel, výtvarník, dramatik od roku 1925 prohluboval také svůj zájem o balet (autor baletů *Fagot a Flétna*, *Vojna*, *Voják a tanečnice*, *Manéž*, *Autobus*). Jeho tvorba přitahovala výrazné choreografické osobnosti, mezi nimi např. Joe Jenčíka, Milču Mayerovou, Míru Holzbachovou a Jožku Šaršeovou.

V roce 1928 založil *Voiceband* – tehdy šestičlenou skupinu sólové a sborové recitace. Slovní přednes spojoval s vlastní hudbou a často taneční akcí. Burian našel velkou oporu ve scénografovi Miroslavu Kouřilovi. Sdíleli spolu myšlenky o syntetické kombinaci filmu, divadla a světelného designu. Světlo zdůrazňovalo rytmiku a dynamiku, nesloužilo pouze k osvětlení herce nebo tanečníka. Burianův zájem o světelný design se projevil také v jeho baletech. Při nasvícení tanečníků využíval možnosti stupňování intenzity světla, pracoval se šerosvitem, bodovým světlem, světelnými náladami. Také zvuk využíval ve své době naprosto novátorsky. V Apollinairových Prsech Tiresiových využívá postava buben, dudy, harmoniku, bubínek, hrnec a jiné nástroje (Brodská, 2007).

Další Burianův zájem spočíval v kombinování divadla s filmem. Burian a Kouřil vycházeli z tvůrčího záměru, aby spojení bylo účelové a z jejich pohledu neoddělitelné. Buriana lákala představa vyjadřování se pomocí metafory, ale i možnost práce s detailem a významem. Zdokonalovali proto systém (*Theatergraph*³⁷) promítání na různé typy tylových ekranů (pláten), za kterými se odehrávala herecká akce. Plátno bylo vyrobeno z polopropustného materiálu připomínajícího závoj. Systém umožňoval nenásilné prolínání dění za ekranem a představení tak působilo snovým dojmem. Burian využíval vlastností filmu, které mu v divadelní tvorbě přinášely naprosto nové významy. Film mu umožňoval dosáhnout na jevišti co nejrychlejšího dějového spádu a dominantním prvkem se pro něj stal detail. Podle Ptáčkové (1992, s. 119) docházelo k tomu,

³⁷ Pojem Theatergraph vznikl spojením slov theatre a cinematograph. Jednalo se o inscenační princip, který postupně dovedli oba umělci k dokonalosti.

„že detail projektovaný zepředu na průhlednou oponu nepokrýval plochu za postavou, ale obklopil ji a pohltil.“

9.3. Postava Josefa Svobody

Josef Svoboda, původním povoláním architekt, působil jako scénograf a šéf výpravy v *Divadle 5.května*. Od počátku své kariéry hledal nové technické postupy. Zabýval se vlastnostmi světla a strukturou materiálů. Domníval se, že bílá barva pro projekční plochy na jevišti není vůbec výhodná. Alfréd Radok i Josef Svoboda již dříve experimentovali s propojením filmu a divadla. Pracovně se poprvé setkali na scéně *Divadla Československého filmu*. Svoboda brzy našel vztah k tanečnímu umění. Ve své knize *Tajemství divadelního prostoru* vzpomíná na setkání s Rolandem Petitem (poprvé se společně setkali v roce 1975 při přípravě Berliozovy *Fantastické symfonie*). Svobodu upoutal Petitův moderní přístup v myšlení o prostoru a schopnost měnit mělký taneční prostor v dramatický³⁸. Petit podle Svobody vedl tanečnický ke spolupráci se scénografem. Svoboda navrhl pro Petita mobilní scénu, která sestávala ze tří desek. Jednalo se o transparentní zrcadla s průhlednými rámy, sloužícími zároveň jako projekční plochy.

9.4. Laterna Magika

První multimedialní divadlo s důrazem na taneční umění ukončilo svoji slavnou éru v roce 2009. Z mého pohledu chyběla v posledních letech divadlu nová tvář, čili výrazná choreografická osobnost s kontinuálním zájmem o choreografický proces ve vztahu s digitálními technologiemi. Soubor se v posledních letech uměle udržoval při životě a těžil z minulých a rozhodně nesmazatelných úspěchů. Vztah mezi akcí na scéně, obrazem a zvukem byl hlavní otázkou, která po několik let dostávala mnoho odpovědí. Alfréd Radok i Josef Svoboda usilovali o to, aby tyto vztahy nebyly ani mechanické, ani iluzivní. Nenahrazovali pohyblivou kulisu ani nevytvářeli iluzivní skutečnosti. Film zůstal filmem a jeviště jevištěm. Stěžejním bodem v novém způsobu bylo propojení obsahu akcí odehrávajících se na scéně s obsahem akcí na filmovém

³⁸ V roce 1979 uvedl Petit se svou marseillskou skupinou balet *Parisianu*, v níž zcela neobvykle pracoval s prostorem, který se proměňoval a naplňoval světlem.

plátně (Svoboda, 1990). Pro každé představení se objevoval jiný princip spojení akce na jevišti s filmem. Touha objevovat nové souvislosti vedla oba k řadě experimentů, jejichž výsledkem byl vznik *Laterny Magiky*³⁹. Při vzniku představení se zabývali otázkou, jak budou diváci schopni vnímat několik dějů, obrazů současně. Uvažovali nad tím, jak propojit materiál filmu s materiálem scény, jak použít filmového střihu a vytvořit vztahy mezi akcemi na promítacích plochách.

Od samého vzniku *Laterny magiky* se vedly spory o tom, je-li *Laterna magika* divadlo či nikoliv. „Divadlo nového věku začíná tam, kde herci považují za svého partnera skutečnou postavu dramatu. Vnitřně jsou vázáni ke všemu, co se děje na jevišti, třeba i k rekvizitě. Ve scéně konference z prvního programu *Laterny Magiky* byly partnerkou postavy dva nafilmované obrazy. Aby se staly skutečnými partnery, musela se vnitřně zaměřovat ke svým dvěma nafilmovaným podobám, právě tak jako obě nafilmované konferenciérky musely reagovat jedna na druhou, tak současně na tu třetí. Scéna s konferenciérkami mě inspirovala k naplnění mé letité touhy o scénografii vytvořené mnoha filmovými a diapozitivními ekrány.“ (Svoboda, 1990, s. 202-204).

Mimo program *Laterny magiky* vznikala souběžně projekt tzv. „polyekranu“ s názvem *Pražské jaro* na kterém se scénografem Josefem Svobodou pracoval bratr Alfréda Radoka, dramaturg a režisér Emil Radok. Na vývoji polyekranu pracovali spolu s oběma tvůrci zaměstnanci Výzkumného ústavu zvukové a obrazové techniky. Polyekrán⁴⁰ byl originální princip projekce z jednoho nebo více

³⁹ V roce 1958 bylo Ministerstvo školství pověřeno realizací kulturního programu pro československý pavilon na Světové výstavě Expo 58 v Bruselu. Alfréd Radok byl jmenován uměleckým vedoucím. Již v roce 1956 podal návrh, jak by bylo možné pomocí filmových projekcí, zvuku a světla prezentovat novým způsobem exponáty na světové výstavě. Důležitou úlohu mělo sehrát synchronní spojení hereckých, hudebních, filmových a tanečních obrazů. Sál, který byl Radokovu týmu přidělen, nebyl určen pro divadelní použití. Byl to malý konferenční sál se dvěma sty sedadly, projekčním plátnem, zvukovou aparaturou a pódium pro konferenciéra. Původním úkolem bylo uspořádat projekce propagačních filmů o Československu a reprodukce hudby českých skladatelů. Alfréd Radok ovšem usiloval o to, aby byl program pro návštěvníky atraktivní. Přizval si k tomuto úkolu svého dlouhodobého spolupracovníka Josefa Svobodu a postupně také další architekty, scénáristy, dramaturgy, produkční, kameramany a tanečníky. Dohromady vytvořili první program *Laterny magiky* v Bruselu (Hedvábný, 1994). K projektu přistoupil jako scénárista Miloš Forman a skladatel Oldřich František Korte.

⁴⁰ Na výstavě *Expo 58* v Bruselu měl sedm promítacích přístrojů na filmy, osm na diapozitivy a osm promítacích pláten. Plátno bylo rozděleno na několik částí, které se během projekce pomocí optického procesu měnily. Do nich byl zakomponován obraz tak, aby vytvořil jeden jediný složený obraz. *Laterna magika* se těšila světovému úspěchu a česká kritika oceňovala úspěch spojených sil hledajících umělců a techniků. Po svém úspěchu v Bruselu bylo potřeba najít nový prostor v Praze. Technické požadavky částečně splňovalo kino Moskva v Paláci Adria na rohu Národní třídy a Jungmannovy ulice. Výhodou byla dostatečná prostornost sálu i ostatních prostor. Nevýhodou bylo příliš dlouhé hlediště. Po rekonstrukci byl prostor divadla prezentován jako výzkumná scéna Národního divadla v Praze a *Laterna Magika* zahájila svoji činnost titulem *Expo 58*. Usídlila se zde na třicet let.

projektorů na několik projekčních ploch z různých tvarů, a to buď statických, nebo pohyblivých.

Josef Svoboda snil o prostoru vhodném pro uplatnění myšlenek o kinetické scénografii, která může ve stejném rytmu jako film, stříhem a prolínáním měnit svou prostorovost a funkci. Svoboda cítil potřebu vyvíjení technologických postupů a tím i vybavení *Laterny Magiky*. Uvažoval o speciálním prostoru a po dalším stěhování *Laterny Magiky* zakotvil nakonec soubor v budově Nové scény, kde částečně působí dodnes.⁴¹

Laterna magika měla proti polyekranu ještě jednu dimenzi navíc, a tou bylo jeviště. Práce na ní proto obnášela mnoho úvah o vztahu akce na jevišti a filmu. Film měl zůstat filmem a jeviště jevištěm. Tyto dva principy měly být propojeny jen do té míry, aby zůstalo na první pohled viditelné, co je film a co je realita. Svoboda ani Radok neusilovali o navození iluze, že postavy na plátně jsou skutečné. Během působení v Praze nabývala v produkcích *Laterny magiky* stále většího významu vizuální stránka. Spojení filmu a akce na jevišti se tak postupně proměnilo a získávalo charakter vizuální podívané.

Výrazovým prostředkem se také díky technologickému vývoji stal zvuk. Hudba i zvuk v sobě nesly nové možnosti od konkrétních lidských hlasů až po orchestrální skladby. V choreografii se podle Josefa Svobody střídaly přechody z klasických tanečních prvků do společenského tance, akrobacie a naopak. Podle Svobody právě ze zmíněných kontrastů naprosto různorodého materiálu vznikalo zvláštní dramatické napětí. Jak ve filmu a v hudbě, tak v choreografii a scénografii používali obecně známých prvků a jejich osobitou skladbou získávali novou uměleckou skutečnost (Svoboda, 1986).

Součástí druhého programu *Laterny magiky* byla inscenace hudebního díla Bohuslava Martinů *Otvírání studánek*. Její filmová část byla podle Svobody novátorská, k filmu však nenašli adekvátně silný jevištní výraz. *Otvírání studánek* v choreografii Zory Šemberové bylo důvodem odchodu Radoka. V dalších letech se výrazně změnilo složení interpretů a tvůrčího týmu. Základní principy se dramaturgicky ani realizačně nerozvíjely.⁴² Mezi choreografy spolupracující po

⁴¹ V lednu 2010 přešla po téměř dvou desetiletích budova *Nové scény*, ve které od počátku devadesátých let sídlila *Laterna magika*, opět do správy Národního divadla. Identita Nové scény tak už nebude spjata s *Laternou magikou*, ale pouze s vybranými představeními souboru.

⁴² V roce 1976 začal Josef Svoboda společně s režisérem Evaldem Schormem a poté i s režiséry Janem Švankmajerem a Jiřím Srncem připravovat podle Schormova námětu program *Kouzelný cirkus*. Inscenace přinesla technickou inovaci v podobě snímání filmového obrazu třemi kamerami zároveň, v šestikanálové reprodukci zvuku. Na *Kouzelném cirkusu* spolupracoval choreograf Karel

dobu třiceti let se souborem *Laterny magiky* patří Jiří Němeček (*Expo 58, Hofmannovy povídky*), Zora Šemberová (*Otvírání studánek*), Pavel Šmok, Vlastimil Jílek (*Pražský karneval*), Jiří Blažek (*Ztracená pohádka*), Ondrej Šoth (*Odysseus*), Rafaela Mattioli (*Minotaurus*), Jean Pierre Aviotte (*Hádanky, Rendez-vous*). V inscenaci *Minotaurus* bylo poprvé využito počítačové animace. Libor Vaculík, Jean-Pierre Aviotte a Igor Holováč spolupracovali na představení *Past*. Východiskem pro vznik inscenace *Past* a následující *Graffiti* se stalo tzv. virtuální plátno. To umožňovalo iluzi neohraničeného projekčního prostoru (obraz projekce padá na stěnu složenou z kvádrů polopropustné zrcadlové fólie a tato stěna je nakloněna do úhlu 45 stupňů. Od ní se obraz odráží na projekční plochu umístěnou na stropě. Od stropu proniká obraz folií zpět na zem tak, že vytváří za stěnou z folií obrazovou stěnu – projekční plochu jako filmové plátno). V posledních letech souboru se setkáváme s tvorbou hudebníků (Ondřej Anděra), vizuálních umělců a především současných choreografů (Jiří Bubeníček, Václav Kuneš, Petr Zuska, Jan Kodet).

Vrtiška. V roce 1979 se Svoboda s režisérem Schormem pokusili o uchopení Andersenovy *Sněhové Královny*. Svoboda pro tuto inscenaci navrhl kinetické kulisy, které prostor plynule proměňovaly. Podle něj byl filmový obraz velmi sugestivní, ale problematickým místem se zdálo být právě spojení filmu a jevištní akce. Šmokova choreografie se tak podle něj minula s děním na jevišti.

RESUMÉ

Ve světovém i českém současném tanci se hojně objevují tendence experimentování se světlem a zvukem. Povaha experimentu se během několika posledních let výrazně proměnila. Záměrem není bortit tradiční principy, ale odhalovat nové souvislosti mezi jednotlivými uměleckými disciplínami. V současném choreografickém procesu nachází nová forma vizuálního a zvukového umění své opodstatnělé místo. Tendence obecně směřují k hledání a vyvíjení, ať už se jedná o pohyb, světlo nebo zvuk. Hledání umožňuje vyhnout se obvyklým výrazovým prostředkům, typickým pro hlavní umělecký proud.

Současná choreografie respektuje různé styly vyjádření a svobodu v tvorbě. Tvůrčí pole je otevřené a v umělecké rovině je v podstatě možné cokoliv. Záleží pouze na vlastním přístupu a zkušenostech. V disertační práci uvažuji o tvorbě, za níž stojí autorská osobnost se schopností uvažovat o svém díle komplexně. Potřeba vyjádření souvisí primárně s obsahem a tématem, kterým se choreograf zabývá od samého počátku. Přináší to mnoho pochybností a tápání. Důležitou fází v procesu tvorby je uvědomění si toho, jak se téma váže ke zkušenostem autora. V této fázi nachází autor porozumění pro jednotlivé situace a postavy. Jedině za tohoto předpokladu se dílo může stát srozumitelným a komunikativním. Snahu zprostředkovat divákovi komplexní zážitek podporuje synchronizace pohybu, zvuku, světla a obrazu.

Při podrobném sledování představení využívajících technologii motion capture a motion tracking jsem se setkala s obdobnými přednostmi i nedostatky. Pokus o sdělení byl přítomný ve většině představení. V mnoha případech se dílu nedostalo hlubšího sdělení a šlo spíše o vizuální podívanou. V některých případech byl obsah vizuální složky příliš konkrétní a vztahy uvnitř rámce přímočaré. Z vlastního pohledu jsem preferovala abstraktní obrazy s prostorem pro vlastní fantazii.

Během výzkumu jsem se setkala s konkrétními problémy současného světelného a zvukového designu. Domnívám se, že v reálném divadelním světě přináší uvádění experimentů řadu komplikací. Především čeští tvůrci narážejí na vybavení prostorů divadel. Finanční (a technické) možnosti nezávislých souborů jsou omezené. Snadno se tak stane, že tyto inovace vznikají na zakázku pro velké soubory a mají čistě estetickou funkci. Na rozdíl od velkých produkcí se ty malé dle mého soudu vyznačují poctivým přístupem. Mnohdy skrývají technickou náročnost. Rozvíjení podobně spřízněných projektů limituje zpravidla nedostatek

finanční podpory. Jejich uvádění brzdí také recepce diváků. Ne vždy je divák připraven zapojit vlastní imaginaci a slevit z nároků na dějovou linku. Nejde o to, že by forma současné choreografie byla prázdná. Jde o jiný druh nahlížení na tanec. Současný světelný design neusiluje o zviditelnění tančící postavy, ale naopak ji zpravidla zakrývá a odhalování pečlivě dávkuje. Jeho cílem není vytvořit efektní design, ani vykreslit fyziognomii tančícího těla.

Ve své práci příkládám význam skupinového autorství, s tím, že předpokládám, že taková tvorba má omezenou životnost. Někteří choreografové formují svůj tým několik let, jiní již svoji rovnocennou oporu našli. Domnívám se, že v České republice je nedostatek festivalů a organizací se zájmem o taneční umění ve spojení s technologií. *CIANT* z mého pohledu své poslání nenaplnuje. Chybí zde intenzivní tréninkové programy, zaměřené na nové technologie v audiovizuální tvorbě a v tanci. Chybí zde mezinárodní projekty typu *Dare We Do It Real-time*. Britská tanečnice Sasha Spanic vystihla přednosti a (Fujihata, 2009) smysl interdisciplinárního a interkulturního principu spolupráce na takovém projektu během konference POST ME_NEW ID. Podle Spanic „je to jediný opravdový způsob konfrontace v rámci generační skupiny.“

V praktické části výzkumu jsem zkoumala proces choreografické tvorby z hlediska autora. Výsledek jsem zveřejnila formou představení. Upřednostnila jsem možnost týmového autorství a skrz kolektivní tvorbu jsem hledala vlastní cestu k vyjádření myšlenky. Proces tvorby byl rozdělen na několik fází. V první fázi jsem společně s týmem formulovala koncept a soustředila se na jeho zasazení do prostoru a času. V druhé fázi jsem hledala adekvátní a nekonvenční pohyb. Programátor a světelný designer paralelně vyvíjel program pro zvolené technologie. Hudebníci hledali možnost propojení pohybu se zvukem. Prostřednictvím technologie se tým pokoušel zdůraznit myšlenku. Volba všech použitých softwarů je i s odstupem času smysluplná. Třetí fáze znamenala synchronizaci pohybu, světla a zvuku. Vizualní stránka představuje proměnný základ, na který tanečnice reaguje.

Domnívám se, že obě fáze výzkumu přinesly další poznatky do procesu mé vlastní choreografické tvorby. Technologie motion tracking je systém, který je možné dále rozvíjet v závislosti na tématu a pohybu. V České republice se této technologii v současném tanečním umění nikdo nevěnuje. V zahraničí se tento princip do taneční tvorby již integroval. Téma světelného a zvukového designu ve vztahu k současnému tanci nebylo dosud zpracováno. Věřím, že má disertační práce bude důležitým pramenem studentů AMU a jiných uměleckých škol.

SEZNAM LITERATURY

- Bek, Josef. *Erwin Schulhoff. Leben und Werk, von bockel Verlag*. Hamburg, 1994.
- Bergsohn, Isa Partsch. Bergsohn, Harold. *Modern dance in Germany and the United States*. Princeton Book Company, 2003.
- Birringer Johannes, Dumke, Thomas, Nicolai, Klaus. *Die Welt als virtuelles Environment*. Dresden: T.M.A., 2007.
- Brook, Peter. *Prázdný prostor*. Praha: Panorama, 1988.
- Brocket, Oscar G. *Dějiny divadla*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2001.
- Cass, Joan. *Dance. A Handbook For The Appreciation Of The Choreographic Experience*. 1999.
- Cohen, Selma Jeanne a kol. autorů. *International Encyclopedia of Dance*. New York: Oxford University Press, 2004.
- Craig, Edward Gordon. *O divadelním umění*. Praha: Divadelní ústav, 2006.
- Droste Magdalena. *Bauhaus 1919-1933*. Taschen, 2002.
- Eliášová Mirka. *Improvizační postupy a metody v tanci*. Disertační práce. Praha: AMU, 2007.
- Frejka, Jiří. *O novém jevištním realismu*. Česká scéna. ročník XV, číslo 3-4. Praha, 1937.
- Fujihata, Masaki. *Post me_New ID*. Slovinsko: Association for Culture and Education Kibla, 2009.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Londýn: The MIT Press Leonardo Book Series, 2003.
- Grosenicková, Uta. *Ženy v umění*. Koln: Taschen, Praha: Slovart, 2004.
- Hamm, Charles. John Cage. *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*. Londýn, 1980.
- Hedvábný, Zdeněk. *Alfréd Radok*. Praha: Divadelní ústav, 1994.
- Hollá, Soňa a kol. autorů. *Slovník západoevropského malířství 20.století*. 1973.
- Hnízdo, Vladimír. *Historický vývoj scénického prostoru*. VOSU, 2004.
- Janeček, Václav. *Laterna Magika aneb divadlo zázraků*. 2006.
- Klívarová, Daniela. *Tanec a struktura. Umělecké taneční styly na počátku 21.století*. Disertační práce. Praha: AMU, 2009.
- Kreuzmannová, Ivona. *Tanec Praha 20 let*. Praha: Tanec Praha o.s., 2009.
- Lieser, Wolf. *Digital Art*. Londýn: Art Pocket. 2009.
- Lansdale, Adshead Janet. *Dancing Texts*. Londýn: Dance Books, 1999.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Londýn, 2001.

McCandless, Stanely R. *A Method of Lightding for the Stage*. 4th ed. New York, 1968.

Morgenroth, Joyce. *Speaking of Dance*. Abingdon (UK): Routledge, 2004.

Pijoan, José a kol. autorů. *Dějiny umění / 12*. Knižní klub, 2002.

Ptáčková, Věra. *Česká scénografie XX. Století*. Praha: Odeon, 1992.

Radok, Alfréd. *Zrod LM a její inscenační principy*. Laterna magika.

Rosenthal, Jean. Lael, Wertenbaker. *The Magic of Light*. Boston, 1968.

Sborník statí. Praha: Filmový ústav, 1968.

Svoboda Josef. *Tajemství divadelního prostoru*. Praha: Odeon, 1990.

Svoboda Josef a spol. *Nová scéna pro Laternu Magiku*. Interscéna 2-3, 1980.

Siblík Emanuel. *Tanec mimo nás i v nás*. Praha: Nakladatelství Václava Petra, 1937.

Schechner, Richard. *The End of Humanism: Writings on Performance*. New York: Performing Arts Journal Publications, 1982.

Syrový, Václav. *Hudební zvuk*. Praha: AMU, 2009.

Urban, Ondřej. *Instrumentář elektroakustického zvuku*. Praha: AMU, 2007.

Václavová, Denisa, Žižka, Tomáš. *Site Specific*. Praha: Pražská scéna, 2008.

Vlachý, Václav. *Praxe zvukové techniky*. Praha: Muzikus, 2000.

Periodické publikace

Taneční zóna. Horáková Jana, Sedlák Pavel. Ročník 11/2007, Praha. Strana 20-27. ISSN: 1213-3450

Taneční zóna. Návratová Jana. Ročník 1/2001, Praha: Sdružení pro podporu revue současného tance, Strana 3-5. ISSN: 1213-3450

His Voice. Ferenc Petr. Ročník 1/2006. Praha. Strana 22-25. ISSN 1213-2438

His Voice. Klusák Pavel. Ročník 6/2008. Praha. Strana 40-41. ISSN 1213-2438

His Voice. Šťastný Jaroslav. *Eric Satie*. Ročník 5/2006. Praha. Strana 26-27. ISSN 1213-2438

Přednášky

Brodská, Božena. *Česká avantgarda*. Praha: AMU. 13.10. 2007.

Brodská, Božena. *Ruská avantgarda*. Praha: AMU. 7.1. 2009.

Stelarc. *Lecture demonstration, Prosthetic Head, Walking Head and Extra Ear: Fractal, Circulating and Chimeric Flesh*, Kaaitheater, Brusel, 14.2.2009.

Rozhovory

BBC

http://www.bbc.co.uk/radio3/johntusainterview/cunningham_transcript.shtml

Webové stránky

Live Video and Sound Processing for Dance

http://www.brown.edu/Departments/Music/sites/winkler//research/papers/vid_sound_proc_2003.pdf

<http://www.jstor.org/pss/3246463>

Balletdance magazine, www.ballet-dance.com, 3.5. 2005

<http://www.nytimes.com/2001/03/30/arts/birgit-akesson-93-creator-of-elemental-dance-solos.html>

Winkler, Todd. 2003. Live Video and Sound Processing for Dance.

www.brown.edu/Departments/Music/sites/winkler//papers/Vid_and_Sound_Proc_2003.pdf.

Huhtamo, Erkki. Seven Ways of Misunderstanding Interactive Art. <http://www.artcenter.edu/exhibit/digital/essay.html>, 2003.

Online publikace (www.googlebooks.com)

Cooper, Albright Ann. *Traces of Light: Absence and Presence in the Work of Loie Fuller*.

Ebrahimian, Babak. *Sculpting space in the theater: conversations with the top set, light and costume designers*. Roto vision, 2003.

Garelick, Rhonda. *Electric Salome: Loie Fuller's Performance of Modernism*. By K. 246 pp. Illustrated. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 2007. ISBN-13: 978-691-01708-2

Gitelman, Claudia, Mary Wigman, *Liebe, Hanya: Mary Wigman's letters to Hanya Holm*, Illustrated. Middletown, Conn.: Wesleyan University Press, ISBN 0-8195-6843-0, 2003.

Zdroj ilustrací

<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/9evenings/images/10/>

<http://www.troikaranch.org/>

<http://movingimages.de/>

http://en.wikipedia.org/wiki/Loie_Fuller

www.martinsandera.com

<http://www.troikatronix.com/izzy-download.html>

<http://www.st-karas.com/en/works/miroku.html>

PŘÍLOHY

A. Přehled umělců a center, která významně ovlivnila taneční a novomediální tvorbu v době výzkumu

Institut Intermédií vznikl v roce 2008 jako společné pracoviště dvou vysokých škol ČVUT a AMU. Je platformou setkávání studentů a pedagogů uměleckých a technických škol. "Posláním Institutu je nabídnout nový model vzdělávání. Pohybujeme se na rozhraní uměleckých a vědeckotechnických oborů, zajímají nás vztahy mezi multimediálními elementy jako jsou obraz, text, zvuk, světlo a další", přibližuje činnost *IMM* jeho ředitel Roman Berka.

TOW je název seskupení, jehož jádro se s jednotlivými projekty proměňuje. Na české scéně se skupina poprvé uvedla na jaře roku 2003 s představením *The Other Windows (Ostatní okna)*. Zakládajícími členy jsou tanečnice a choreografka Petra Hauerová, kameraman Jiří Málek, hudebníci Vladimír 518, Ondřej Anděra, zvukový designer David Vrbík. Choreografka příležitostně spolupracuje s jinými interprety, jako např. s Petrou Brabcovovou, Veronikou Kacianovou a Zuzanou Sýkorovou. *TOW* zaujala české diváky především efektním využitím laseru v inscenacích *Noční můra* a *Turing Machine*. Laser zde nepřináší jen divadelně nezbytný efekt, je především zdařilou metaforou stroje. V obou inscenacích je pohyb tanečníka podřízen laserově přesným a chladným metaforám stroje. Skupina pracuje dlouhodobě na rozvíjení principu synchronizace pohybu, zvuku, světla a programu. Poslední choreografie s názvem *Teorie* (2009) je komplikovaným systémem struktur a obrazových situací. Petra Hauerová se snaží dbát také na pohybový materiál, který hledá vždy v souvislosti s vyvíjenou technologií. Důležitým prvkem je pro ni prostor a jeho změny v souladu s technologií. Petra Hauerová (1970) absolvovala konzervatoř *Duncan Centre* a stáže v Londýně a Amsterdamu. Vytvořila sérii výtvarně-pohybových děl, jimiž zaujala odborníky *Trans Danse Europe*. S dílem *Noční můra* (2004) se stala českou reprezentantkou tohoto mezinárodního projektu. Dalším významným projektem založeným na využití laseru byla choreografie *Turing Machine* (2006), která vznikla stejně jako *Noční můra* ve spolupráci s multimediálními umělci sdruženými ve skupině *TOW*. Hauerová

spolupracovala s ateliérem „*Socha, prostor, instalace, konceptuální tendence*“ na pražské AVU a vyučuje na konzervatoři *Duncan Centre*.

CIANT

Centrum pro výzkum a podporu vzniku nových projektů kreativně využívajících informační a komunikační technologie. Během uplynulých deseti let navázal *CIANT* umělecko-vědeckou spolupráci s výzkumnými institucemi, univerzitami, uměleckými centry, individuálními umělci a vědci po celé Evropě. *CIANT* má sídlo v Praze.

Palindrome Intermedia Performance Group kombinuje vědu a umění s tancem. Seskupení se proslavilo především používáním senzorů ovládajících hudbu, světlo a video projekci. Skupina vznikla v New Yorku v roce 1982 a přestěhovala se do Nürnbergu v Německu. Uměleckým šéfem je Robert Wechsler. Spolupracuje s programátorem Friederem Weissem (vytvořili software *EyeCon*). *Palindrome* je mezinárodně uznávaná skupina. Svá představení uvádí v Tokyu, New Yorku, Montrealu, Berlíně, Buenos Aires, Paříži a Londýně.

T.M.A.

Trans Media Academy. Organizace při *Festspielhaus v Hellerau*. Spolupodílí se na významných mezinárodních projektech, je organizátorem festivalu *Cynetart* a laboratoří (*Trans Media Academy Lab*).

Johannes Birringer je choreograf, multimedialní umělec a zakladatel *AlienNation Co.* v Houstonu. V současné době přednáší na univerzitách po celém světě a zejména v Brunelu, kde zformoval laboratoř pro umělce různých oborů *Design-and-Performance Lab (DAP-Lab)*. Již v devadesátých letech se zajímal o spolupráci mezi performery, výtvarníky, hudebníky a vizuálními umělci. V současné době je ředitelem *Center for Contemporary and Digital Performance* a pravidelně publikuje a přednáší témata související s virtuální realitou coby součástí tanečního díla.

Chris Ziegler je německý vizuální umělec a autor mnoha interdisciplinárních projektů. Propojuje nejnovější trendy na poli nových médií s tanečním uměním. Během své tvorby získal několik ocenění (*Young Art and New Media Award* v

Mnichově, Design Awards v New Yorku aj.). V současné době se podílí na výzkumném projektu Inside Knowledge Movement.

Helen Sky je choreografka zabývající se tvorbou digitálních tanečních představení. Jejím hlavním zájmem je konfrontace interpreta s technickým prostředím. Ve svých dílech čerpá ze současného výtvarného umění, tance, vědy a počítačového umění. Je spoluzakladatelkou sdružení *IN SPACE*. Více informací o její tvorbě poskytuje webová stránka www.hellensky.com.

Sita Popat je anglická choreografka a profesorka na univerzitě v Leedsu. Zajímá se o vztah choreografie a nových technologií. Spolupracovala např. s DV8 na představení *To be straight with you*.

Pablo Ventura zakladatel *Ventura Dance Company* (1986-2006). Od roku 1996 systematicky pracuje s technologiemi a softwary pro tvorbu choreografie. Je také autorem několika robotických instalací (*Kubic's Cube*). Spolupracuje s výtvarníky, designery, tanečníky i choreografy. V roce 2000 a 2001 byl významně oceněn na festivalu *Cynetart* v Drážďanech.

B. Rozhovor s týmem projektu LOA 15 STEPS: Věrou Ondrašíkovou, Pavlou Beranovou a Patrikem Sedlákem, uspořádaný v rámci festivalu Česká taneční platforma 2010. *Veronika Štefanová*

Mohli byste blíže charakterizovat vaši uměleckou spolupráci?

VO:.. Náš tým se zformoval pro projekt LOA 15 STEPS. Proto neužíváme jméno skupiny, ale fungujeme pod hlavičkou „kolektivní autorský projekt“. Sestava se skládá ze dvou lightdesignerů – Pavly Beranové a Patrika Sedláka, programátora Michala Rydla a hudebníků Michala Cába a Standy Abraháma. Pro další projekt může být sestava zase trochu jiná.

Co je obsahem a cílem projektu LOA 15 STEPS?

VO: Prvním impulsem byla myšlenka a možnost společné tvorby. Chtěli jsme zkusit vytvořit dílo, ve kterém tanec, světlo a zvuk bude od počátku vznikat současně. Pavla Beranová pracovala od prvního dne s tanečnicí Dorou Hořtovou a hudebníkem Michalem Cábem a já s ostatními členy týmu.

PB: Koncepce vznikala na základě setkávání nás, tedy jednotlivých tvůrců. Před praktickým započítím zkoušek jsme se zhruba půl roku setkávali a promýšleli celou koncepci. Diskutovali jsme o tom, jaké prvky a prostředky bychom v projektu mohli používat. Než jsme se rozhodli pro LOA 15 STEPS, udělali jsme já, Věra, Dora Hořtová a programátor Michal Rydlo společně menší studentský projekt v rámci oboru Intermediální tvorba a technologie na ČVUT. Zjistili jsme, že nám všem vyhovuje způsob tvorby, v níž se kombinují technologie s živým uměním.

Jaké téma vás inspirovalo k vytvoření LOA 15 STEPS?

VO: V rámci tohoto projektu jsme hledali cestu, jak z hudby a světla vytvořit rovnocenné partnery pro tanečnici. Jako hlavní téma inscenace nám vyplynula myšlenka směřování, rozhodování a navigace.

PB: Je potřeba zdůraznit, že vizuální stránka našeho projektu je velmi důležitá a vyhrazuje si význačné postavení. Proces práce na takto specifickém projektu nás zaujal. Tematicky se LOA 15 STEPS blíží k rozhodování a s ním souvisejícím vnitřním pochodům člověka.

Mluvíte spíše o projektu, než o inscenaci. Jaké rozdíly vnímáte v tomto formálním řazení?

PB: Není jednoduché žánrově zařadit nebo pojmenovat tvar, který jsme vytvořili. A je vždy těžší hledat zařazení pro scénické dílo, o němž přemýšlíte spíše mimo jeho rámec. Pohyb v případě LOA 15 STEPS je postaven na úroveň ostatních výrazových prostředků, jako je světelný design nebo živá hudba. Tudiž jsme nechtěli projekt prezentovat pouze jako taneční představení. Kromě toho je jeho podoba v neustálém vývoji. Každé představení tak dostává nový náboj a vyznění.

VO: Celý projekt je velmi technicky náročný. Propojení tance, zvuku a světla probíhá v reálném čase. Vyžaduje to naprostou koncentraci.

PS: Na základě odezvy od diváků jsme zjistili, že si neuvědomují fakt mísení všech složek, které probíhá přímo na jevišti. Všechny složky na sebe navzájem reagují. Nejedná se o žádný digitalizovaný záznam, který se na začátku pustí a na konci vypne.

Jak diváci přijímají takto ojedinělá představení?

VO: Setkali jsme se s tím, že diváci přijímají naše představení buď velmi kladně, nebo naopak záporně. Málokdy se objeví někdo, kdo by stál někde na pomezí těchto názorů. Jejich reakce jsou poměrně radikální. Dostali jsme nabídky na uvedení na Slovensku, v Chorvatsku a Dánsku. Rádi bychom ale projekt uskutečnili i na jiných místech v Čechách.

PS: Velmi zajímavé bylo vidět a poslouchat reakce zahraničního publika, které vnímá naši tvorbu otevřeněji a s větším porozuměním. Většina pozvání na festivaly jsou ze zahraničí.

PB: Pokud už diváci chtějí něco vyčíst formě našeho projektu, vztahuje se to většinou k technologiím, které používáme. Někteří mají pocit, že převažují nad samotným tancem.

VO: Já si nemyslím, že by tím choreografie nějak utrpěla. Všechno, co se v představení používá, tam má své opodstatnění. Není tam nic navíc.

PB: Pro diváka je těžké vnímat naši společnou tvorbu, protože není přímo vidět, jak takové obrazy vznikají. Každý záblesk světla, zvukový a hudební podkres, to všechno v danou chvíli někdo tvoří a ovládá.

Existuje v rámci vašich projektů LOA15STEPS funkce režiséra? A je-li taková, kdo ji zastává?

VO: Snažíme se o všem společně diskutovat a docházet k závěrům. Každý si za svůj podíl zodpovídá sám. Funkce režiséra je v tomto případě trochu přežitek. Inspirace přichází a společně se zpracovává.

PS: Osoba - režisér, který by to vše řídil a říkal nám, jak to má vypadat a co máme dělat, v našem projektu neexistuje.

Věro, procestovala jsi kus Evropy a setkala se s řadou tanečníků a choreografů. Měla jsi příležitost účastnit se mezinárodních festivalů a projektů. Který z nich na tebe nejvíce zapůsobil?

VO: Měla jsem velké štěstí, že jsem se v roce 2003 dostala na festival Aerowaves, což je velmi

důležitá platforma pro evropské choreografy. V podstatě to pro mě znamenalo zcela zásadní impuls k další práci, kromě toho, že tento festival zajistil mému představení další reprízy. Hned poté přišla nabídka divadla Ponec k vytvoření nového díla atd. atd...

V případě LOA 15 STEPS je pro nás velkou motivací letní rezidence, kterou nám poskytla organizace Tanzplan Deutschland v Drážďanech. Celý tým se tam v létě přesouvá a bude dále pracovat jak na tomto, tak na nově připravovaném projektu. Organizace nám zajistila kompletní servis včetně mentora, který s námi bude po dobu rezidence spolupracovat.



Foto: Martin Šandera, LOA 15 STEPS

C. Ukázka recenze The New York Times na tvorbu Loie Fuller

NEW LUMINOUS DANCE.

**Loie Fuller Invents a New Dress That
Lights Up a Theatre.**

LONDON, Jan. 28.—Miss Loie Fuller, the inventor of "luminous dances," is now in London lecturing on "Radium" and "demonstrating" a new dress, the result of her study of phosphorescent salts. This dress emits as much light as is necessary for any person in the audience to be able to read a paper without the slightest strain on his eyes. In fact, the light is intense enough to illuminate a whole theatre. It is at first a deep violet, which changes to blue, and finally becomes a dazzling white.

As to radium being used for scenic effects on the stage or in her dances, Miss Fuller says that the new element is useless for this purpose. She has studied the subject of radium under the well-known scientist, M. Janin, having been led to it by Mme. Curie, who is a friend of hers. She has a laboratory in the Latin Quarter in Paris, where she carries on her researches not only in radium, but the phosphorescent salts which she uses for her dances.

The New York Times

Published: February 5, 1911

Copyright © The New York Times