

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Studijní program Dramatická umění

Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie

DISERTAČNÍ PRÁCE

DIVADLO JAKO VÝTVARNÉ MÉDIUM

MgA. Kristýna Täubelová

Vedoucí práce : doc. Pavel Kalfus

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2010

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Study program Dramatic arts

Field of study:

Alternative and Puppet Theatre- Creation and Theory

THESIS

THEATRE AS A FINE ART MEDIUM

MgA. Kristýna Täubelová

Academic Supervisor : doc. Pavel Kalfus

Opponent:

Date of defense:

Alloted academic title: Ph.D.

Prague, 2010

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

Divadlo jako výtvarné médium

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

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt

Ve své disertační práci se zabývám analýzou tvorby scénografa z pozice výtvarného umělce, který pracuje s prostředky typickými pro divadlo, to znamená že, užívá divadlo jako výtvarné médium. Tím se také dotýkám existence specifického proudu v současném divadle, ve kterém dochází k prolínání v tomto případě výtvarných a divadelních prostředků.

První část je věnována vlastní tvorbě. Je rozdělena na dva oddíly, a to na oddíl týkající se tvorby inscenací pod záštitou instituce a na nezávislé projekty. V rámci oddílu tvorby inscenací pod záštitou instituce reflektuji jak dvě inscenace v divadle Minor, tak i šestiměsíční pracovní pobyt v DTA Almaty v Kazachstánu. V druhém oddíle reflektuji dva vybrané nezávislé autorské projekty, přičemž projektem Jednoduchá tragédie se zabývám nejpodrobněji. Na závěr této části formuluji základní rozdíly v tvorbě za uvedených podmínek a postupy, které z nich vyplývají.

Druhá část je věnována divadelní skupině AXE (čti Ache) ze St. Petersburgu. Nejdříve přibližuji kulturní i historické základy, na nichž skupina staví, abych posléze přešla k analýze tří jejich inscenací. Tuto část uzavírám úvahou nad tvorbou AXE v širších souvislostech a ve vztahu s tvorbou vlastní.

Ve třetí části se pokouším shrnout své dosavadní poznatky a zkušenosti, a to i s ohledem na tvorbu skupiny AXE zformulovat roli scénografa v onom specifickém proudu současného divadla, ve kterém dochází k prolínání výtvarných a divadelních prostředků.

Abstract

In my thesis I am analyzing scenographic creation from the point of view of the fine artist, who is working with tools typical for the theater, which means that they are using theater as a fine art medium. This also touches upon a specific trend in contemporary theater practice, in which there is an intermingling of fine art and theatrical elements.

In the first part I deal with my own work. This part is divided into two sections, one of projects realized under the auspices of institutions, the other deals with independent projects. The first part reflects on my work for two Minor Theater (Prague) productions, as well as a six-month working residency at DTA Almaty in Kazakhstan. In the second part of this section I look at two of my own projects, with the project, *A Simple Tragedy* analyzed in most detail. In the conclusion of this section I formulate the essential differences in creation under these different conditions, and the practices which flow out of this.

The second part of the thesis is dedicated to the work of the Russian theater company AXE (pronounced AH-khee-ah) of St. Petersburg. First I lay out the cultural and historical roots of the group, in order to give context to my subsequent analysis of three of their performances. I close this section with a reflection on AXE's work in the wider contemporary context, as well as in relation to my own creative work.

In the third section I attempt to summarize my own knowledge and experience up till now. With this in mind, and also with a view to AXE group's creations, I attempt to define the role of the scenographer in this specific area of contemporary theater, where there is this intermingling of theatrical and artistic elements.

Součástí této disertační práce je přiložené DVD s video ukázkami a fotografiemi.

Veškeré citace, názvy a údaje z ruštiny, angličtiny a němčiny přeložila Kristýna Täubelová, není-li uvedeno jinak.

Autorkou fotografií v první části je Kristýna Täubelová, není-li uvedeno jinak.

Fotografie k druhé části jsou převzaty z www.akhe.ru a CD nosiče získaného přímo od skupina AXE.

Videozáznamy inscenací z divadla Minor jsou získány z archívu divadla Minor.

Autorkou videozáznamů nezávislých projektů je MgA. Kateřina Fojtíková.

Videozáznamy inscenací skupiny AXE pocházejí z archívu AXE.

Autory některých fotografií na DVD nosiči je BcA. Petr Stach a Mgr. Kateřina Dolenská Ph.D.

Na tomto místě děkuji všem, kdo mi s prací i při psaní práce pomohli, jmenovitě podle abecedy:

MgA. Jiří Adámek Ph.D.

doc. Pavel Kalfus

prof. Mgr. Miloslav Klíma

Petr Kotyza

MgA. Howard Lotker

Martin Manych

Jana Taübelová

Ing. Ervín Taübel

Obsah:

<u>Úvod: Téma práce a seznámení s její strukturou</u>	11
<u>Část první: Tvorba a podmínky</u>	
<u>Úvod k první části: Scénograf(ka)- svobodné povolání</u>	12
Kapitola I.: Projekty zaštitěné institucí	
1. Minor-seznámení s problematikou	13
2. Z knihy džunglí	13
3. Tisíc a jedna noc	20
4. DTA Almaty – úvod	35
5. Mackbeth	38
6. Němčina jako cizí jazyk	41
7. Kalifornští koníčky	46
8. Návrat	50
Kapitola II.: Nezávislé projekty	
1. The Brutality of fact	51
2. Jednoduchá tragédie	54
Kapitola III.: Srovnání všech zkušeností ve vztahu k tématu	79
1. Pro a proti	79
2. Volba herce	82
3. Globální tvorba	83
<u>Část druhá: AXE</u>	
<u>Úvod k druhé části: Seznámení se skupinou AXE</u>	84
Kapitola I.: Analýza vybraných inscenací AXE	88
1. AXE a jejich východiska	88
2. Sine loco	96
3. Způsob scénického řešení a členění prostoru	115
4. Bílá kabina	122
5. Způsob scénického řešení a členění prostoru	135
6. Plug and play	139
7. Způsob scénického řešení a členění prostoru	146

Kapitola II.:	
1. Souvislosti	150
2. Závěr	155
<u>Část třetí: Od obrazu k akci</u>	
<u>Úvod ke třetí části: Divadlo jako výtvarné médium</u>	157
Kapitola I.: Hudební inspirace	158
Kapitola II.: Divadlo- způsob výtvarného vyjádření	160
1. Herec jako výtvarné médium	160
2. Scénograf jako výtvarný umělec	161
<u>Závěr</u>	163
<u>Bibliografie</u>	164

Úvod

Scénografkou jsem původně vůbec být nechtěla. To, že jsem se jí stala, je shoda různých okolností, ale hlavně to způsobilo setkání s několika „učiteli“, kteří dali směr mé tvorbě. V první řadě to byl tandem pedagogů- doc. Pavel Kalfus a Mgr. Tomáš Žižka (jejichž rozdílné názory vedly k plodným diskusím, jež podněcovaly formování mého osobního uměleckého názoru a vztahu ke studovanému oboru) v prvním ročníku na KALD DAMU, perkusionista doc. Tomáš Ondrůšek (Setkání s ním definovalo mé umělecké směřování.), doc. Jindřich Zeithaml (u něhož jsem byla rok na stáži, během které jsem zjistila, že být sochařkou mi „nestačí“ a definitivně se rozhodla pro divadlo) a v neposlední řadě Maxim Isajev a Pavel Semčenko s jejich divadelní skupinou AXE (které je věnována druhá část této práce).

Tito lidé zásadně ovlivnili mou tvorbu a zároveň stáli v pozadí mnoha mých dalších uměleckých i lidských setkání, která vedla ke vzniku inscenací a projektů, jimiž se zabývá tato práce.

Moje disertační práce v podstatě navazuje a dále rozvíjí principy naznačené v diplomové práci KUNUK. Ovšem v daleko širších souvislostech. Nezabývá se jedním projektem, ale naopak srovnává různé projekty, které vznikly s různými lidmi za různých podmínek. Všímá si i vlivu vnějších podmínek na konkrétní realizované projekty.

V první části se zabývám analýzou tvůrčích procesů, které vedly k realizaci divadelních inscenací. A to za prvé v divadelních institucích- tzv. kamenných divadlech- a dále nezávislých projektů, jak ve vlastní produkci, tak s mou autorskou participací. V závěru první části se pokusím zformulovat tuto problematiku a pojmenovat konkrétní podmínky, které ovlivňují vznik inscenace, a jejich vliv na konečný výsledek a další rozvoj komponent a médií inscenace.

Ve druhé části se zabývám analýzou několika představení divadelní skupiny AXE.

Ve třetí části se pokusím zformulovat roli scénografa jako výtvarného umělce, který pracuje s prostředky typickými pro divadlo.

Ve všech případech se jedná o závěry utvořené na základě mé subjektivní zkušenosti, a i přes to, že se pokouším o jejich formulaci, nejedná se o všeobecně platné teorie. Je to pokus o formulaci konkrétního uměleckého přístupu, který vede k určitému typu inscenace.

Část první

Tvorba a podmínky

Úvod k první části: Scénograf(ka)- svobodné povolání

Na úvod bych chtěla podat vysvětlení k následujícím kapitolám. V textu týkajícím se analýzy tvůrčího procesu vedoucího ke vzniku inscenací z knihy džunglí a Tisíc a jedna noc popisují tvůrčí proces, a to subjektivně s emocionálním zabarvením. K vlastní tvorbě může být autor jen těžko ryze objektivní. V části týkající se pracovního pobytu v Kazachstánu a DTA Almaty už o objektivní analýzu inscenací nejde vůbec. Možná až příliš emocionálně vypjatý text je osobní výpověď tvůrčí zkušenosti v zahraničí. Bez přiblížení atmosféry, která se kolem mne vytvořila, nelze vlastně zprostředkovat zkušenosti, které pro mne z tohoto pobytu vyplynuly a mají vliv na celou mou další tvorbu. Části analyzující vlastní projekty či mou účast na autorských projektech jsou v přímém kontrastu se zahraničním pobytem. Objevuje se otázka, co je to vlastně svoboda a co znamená svobodně tvořit. Wikipedia definuje svobodné povolání jako „...*podnikání fyzické osoby, které mají příjmy na základě autorského zákona nebo zvláštních předpisů.*“¹ Mne ale zajímá samotný pojem svoboda v souvislosti s uměleckou tvorbou. Výklad slova svoboda je diskutabilní a značně složitý. V souvislosti s tvorbou ho definujme např. jako možnost volby. V čem pak tvorba pod záštitou instituce, nebo naopak ryze autorské projekty poskytují tvůrcům svobodu a kde ji omezují? Na takovou otázku jistě neexistuje obecná odpověď. Na základě dosavadních zkušeností se však pokusím o individuální specifikaci pojmu „svobodné povolání“, a to jak z hlediska tvorby, tak etiky a humanity.

¹ http://cs.wikipedia.org/wiki/Svobodn%C3%A9_povol%C3%A1n%C3%AD, staženo 9.8.2010

Kapitola I.

Projekty zaštitěné institucí

1. Minor - seznámení s problematikou

V divadle Minor jsem měla příležitost pracovat na několika projektech, z nichž v této práci zmíním dva z nich. Ředitelem divadla byl ke spolupráci vyzván Jiří Adámek, který posléze k oběma zde zmiňovaným projektům přizval mne jako výtvarníka. Nejprve se pokusím o teoretickou analýzu tvůrčího procesu, který vedl k výslednému tvaru inscenací, poté zkusím definovat závěr, ke kterému jsem na základě těchto realizací dospěla.

Obě inscenace rozvíjí principy, se kterými Jiří Adámek pracoval již ve svých předchozích projektech. Např. v roce 2006 proběhla premiéra jeho autorské inscenace s názvem *Tiká, tiká politika*, v níž výraznou složkou představení je hudba, nebo přesněji zvuková komponenta, kterou zprostředkovávají herci. Jde o hudebně rytmickou práci s textem – slovem. Vzniká tak jakýsi voiceband. Výsledkem je tak „hudební divadlo“ (překlad z francouzského „*théâtre musical*“, což je v českém kontextu trochu zavádějící²) ,nebo (jak o tomto tvaru mluví sám autor) divadlo – koncert.³

Ke spolupráci se mnou se rozhodl na základě mého projektu KUNUK, který se pokouší překračovat hranice mezi komponentami inscenace a který pracuje s hudbou a její rytmikou, ale ne jako s doplňkovou komponentou, nýbrž jako s prvkem jenž je určující pro celou inscenaci. Tj. ovlivňuje vizuální prvky, prostor, choreografii, způsob herectví i interpretaci hudební partitury.

2. Z knihy džunglí⁴

(Premiéra 11.5.2007, Malá scéna divadla Minor.)

² Tento pojem vysvětluje, a k tomuto tématu se vyjadřuje Jiří Adámek v textu *Herec spoutaný hudbou*, Adámek, Jiří: *Herec spoutaný hudbou – na cestě k projektu Tiká tiká politika*, sborníku *Divadlo a interakce*, Pražská scéna, 2006, str.123, ISBN 80-86102-51-3

³ Viz disertační práce Jiřího Adámka, Adámek, Jiří: *Divadlo jako hudba nad fenoménem Théâtre musical s důrazem na otázky herectví*, rukopis, disertační práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Studijní program Dramatické umění, Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie, 2009

⁴ Videozáznam lze shlédnout na přiloženém DVD.

Režisér inscenace Jiří Adámek byl osloven vedením divadla Minor ke spolupráci na Malé scéně divadla. Chtěl dále pokračovat ve zkoumání již otevřené problematiky. Byla to pro něho svým způsobem výzva. Měl možnost aplikovat vlastní hudební princip do představení pro děti, a zpochybnit tak zaběhnutý systém píseň- text- píseň- text atd. (Mám na mysli ten typ představení: „tak jsme si to řekli a teď si, děti, zazpíváme písničku...“, kde se děti považují za zcela tupé, omezené a primitivní diváky, což, jak víme, není pravda.) Jiří Adámek již měl vlastní zkušenost s tím, že svou koncepci nemůže rozvíjet sám nebo pouze s dramaturgyní. Uvědomoval si, že pro vznik dobře fungující inscenace je nutné vytvořit širší tým.

Rozhodl se oslovit mne na základě doporučení svého bratra, hudebního skladatele Ondřeje Adámka, se kterým jsem spolupracovala na diplomové práci – projektu KUNUK. Věděl, že se zabývám podobnou problematikou jako on, jen s větším akcentem na výtvarnou složku.

Jako výchozí inspirační materiál mi nabídl povídku Riki-Tiki-Tawi z Knihy džunglí od Ruyarda Kiplinga. Jde o krátkou povídku o malém Riki-Tiki-Tawim, mungovi, jehož přirozeností je zabíjet kobry. Malý Riki se shodou okolností octne v zahradě u domu lidí, kterou tyranizuje hadí pár. Ten se nakonec odváží zaútočit i na lidi. Rikiho přirozený instinkt a poslání však nakonec všechny zachrání.

Tento materiál v sobě měl jak hudební, tak i výtvarný potenciál. (Už jen jméno munga – Riki-Tiki-Tawi je samo o sobě hudební-rytmické.)

Naše první výtvarná představa kopírovala výstup projektu KUNUK, tj. vznik výtvarných objektů – hudebních nástrojů. Tato představa se postupem času značně změnila.

Od samého počátku jsme věděli, že chceme k prostorovému řešení inscenace přistupovat nestandardně a využít v podstatě nedivadelní prostor Malé scény co nejvíce. Tyto faktory samozřejmě určuje interpretace výchozího materiálu. Velkou otázkou proto pro nás bylo, jakým způsobem sdělit, že jde o zahradu, a nutnost zachování postav lidí pro srozumitelnost příběhu. Naše řešení se stále točilo kolem jakéhosi multifunkčního a multimedialního objektu. Během těchto diskusí o celkovém pojetí tématu začal Jiří Adámek pracovat na textu. Po přečtení první verze jsme jednoznačně dospěli k závěru, že není nutné dublovat

zvukomalebný text určující charakter zvířete ještě nějakým dalším hudebně-výtvarným objektem. Uvádím příklad z textu :

Nářek snovače Darzího a jeho ženy

On:

plá čičičiči či-či

oplá čičičiči či-či

oplá čičičiči či-či

oplá čičičiči či-či-či či-čičičiči či či

Ona:

vypláči vypláčičiči

vypláčiči vypláči

Vlastně jsem po vyslechnutí Adámkovy autorské interpretace textu neměla pocit, že je nějaká výtvarná složka nutná. Tento text by sám o sobě výborně fungoval jako rozhlasová hra. Divadlo pro děti však nemůže fungovat bez jakékoliv výtvarné složky. Musí zaujmout všechny smysly, aby malé dítě udrželo pozornost cca 45 minut.

Jiří Adámek přišel s ideou obrázků doplňujících text.

Neuspokojovala nás však představa pouťového řešení podobného typu, jako je doprovod ilustrativních obrázků ke zpěvu kramářských písní. Snažila jsem si tedy představit, co by mne bavilo sledovat, kdybych byla dítě.

Představovala jsem si, že textem ožijí obrázky v knize, kterou si děti budou prohlížet. Zdánlivě nehybná a neživá ilustrace se promění v realitu. Tak nějak to bylo i v Nekonečném příběhu⁵. V knize si však tento fakt představujeme sami, film má v tomto ohledu daleko sugestivnější prostředky. Jak tedy dosáhnout této sugestivnosti na divadle, přímo před očima dětských diváků?

V první řadě bylo nutné změnit standardní prostorové řešení divadelního prostoru. Rozhodli jsme se zbavit rozdělení na jeviště a hlediště. K tomuto kroku vedlo také to, že jsme jako scénické řešení zvolili onu „knihu“. Abychom u diváka docílili pocitu intimity, nemohli jsme vytvořit jednu velkou knihu na jevišti, ale soubor více totožných knih, u nichž budou diváci sedět v menších skupinkách. Toto řešení vedlo logicky i k tomu, že herci vztahující se ke knihám se dostávají do velice těsného kontaktu s diváky. Dochází tak až k osobnímu kontaktu herce

⁵ Mám na mysli knihu Michaela Ende, Nekonečný příběh

s divákem, což je pro diváky a zejména dětské diváky neobvyklý a jedinečný zážitek.

(Samozřejmě, děti bývají v představeních vyzývány k interakci, jsou zvány na jeviště a tam konfrontovány s herci. Je to ale jaksí příliš „chtěné“. Zde setkání dětského diváka s hercem tváří v tvář přirozeně vyplývá z použití určitého scénického prvku, a tím je u nás kniha. Herec se stává vlastně přirozenou součástí scénografie a je jejím hybatelem. Jeho přítomností, nebo přítomností jeho hlasu obraz ožívá.)

Toto řešení samozřejmě přinášelo i svá úskalí. Nastaly komplikace okolo kapacity představení, technického řešení atd. Ale toho se dotknu později.

Idea knih byla na světě, ale jak konkrétně budou vypadat? Co bude jejich obsahem?

Rozhodně nebylo účelem obrázků ilustrovat text. Obrázky či instalace na jednotlivých „listech“ měly doplňovat či podtrhávat informace obsažené v textu nebo zvuku. Východiskem pro ideový obsah stránek pro nás byl prototyp textu, na kterém Jiří Adámek v té době začal pracovat. K jednotlivým obrazům v textu jsme vymýšleli obrazy výtvarné. To někdy i zpětně vedlo ke změnám v textu. Zpočátku nás velice nadchla možnost fyzické interakce dětí v představení. Vymýšleli jsme různé instalace, které by děti mohly samy obsluhovat. Tuto cestu jsme ale po konzultaci s dramaturgyní Petrou Zámečnickovou zavrhlí. Dramaturgyně totiž vyslovila obavu, že přílišná interaktivita knih by mohla vést k rozptýlení pozornosti dětských diváků a zhroucení celé koncepce.

To tedy vedlo k definitivnímu rozhodnutí o počtu knih i počtu herců. U každé knihy měl být 1 herec, který ji bude obsluhovat. To znamená 5 herců a 5 knih. Prostorové instalace jsme se proto rozhodli umístit za plexisklo a jejich případný pohyb měl obstarávat pouze herec.

V této fázi nám již bylo jasné, že „lidi“ z příběhu vynecháme. Příběh začínal získávat velice jasné kontury. Šlo jen o to dodefinovat charaktery zvířat – postav. Tato definice šla ruku v ruce s čím dál tím konkrétnější představou o vizuální podobě listů.

V této fázi začala být řeč i o způsobu použití světla. Abychom podpořili intimní domácí atmosféru při prohlížení knih, použili jsme jako základní výchozí zdroje světla pro nasvícení inscenace stojací

polohovatelné lampičky. Dosáhli jsme tak několika efektů najednou. Získali jsme nejen osvětlení listů knihy, ale i diváků, herců i prostoru zároveň. Lampa se používá nejen jako zdroj světla, ale i jako rekvizita, prostředek ke komunikaci, vymezení prostoru či části hercova těla.

Tento způsob osvětlení jsme skombinovali se samostatným osvětlením vybraných listů knihy. To byla, jak finančně, tak technologicky, asi nejnáročnější část realizace. Výsledná verze je vlastně kompromisním řešením výtvarných požadavků a rozpočtu divadla na danou inscenaci.

Na tomto místě nelze opomenout i technologické řešení elektroinstalace. Bylo nutné respektovat bezpečnostní řád a transformovat napětí v kabelech vedoucích ke knihám na podlaze prostoru. Lampičky jsme napojili na stmívače a vládali je z pultu. Během zkoušení a za účasti „pokusných“ dětských diváků jsme dospěli k nutnosti přisvícení herců dvěma PARy ve chvíli, kdy nejsou u knih, ale „zvučí“ u mikrofonů. A tím se dostávám k další dimenzi představení-zvuku. Vzhledem k „suché“ akustice prostoru se Jiří rozhodl použít mikrofony a halový efekt. I tato technická nutnost rozhodla o prostorovém uspořádání sálu. Knihy leží na zemi v jakési půlelipse a uprostřed je prostor pro mikrofony a pohyb herců. Herci se tím pádem plynule přeskupují od mikrofonů, kde působí až jako komorní sbor, ke knihám.

Texty herců jsou ve své podstatě partiturami a také zde Jiří Adámek pečlivě konzultoval nejen s hudebním skladatelem Ondřejem Adámkem, ale požádal o hudební spolupráci i Honzu Matáska, který je zároveň hercem v představení. Ten dohlížel nejen na preciznost hudební interpretace, ale složil i závěrečný hymnus.

Asi bych se měla vrátit ke vzniku vizuální podoby knih. Ve chvíli, kdy jsme se všichni shodli na motivech použitých v knihách, jsem začala, dříve než výtvarnou podobu listů, řešit jejich technologii, aby mohly být zadány a včas připraveny k instalaci výtvarné části. Výtvarné instalace pak vznikaly „za pochodu“. Mým záměrem bylo neopakovat způsoby jak výtvarného, tak technologického řešení jednotlivých listů. Výtvarné techniky se tedy pohybují od kresby přes grafiti, nebo čistě elektronického vizuálního panelu, po řekněme, asambláž. Každý list má tak svou osobitou atmosféru a obsahuje jedinečný trik. Těmito triky jsou

pohyblivé údy munga a jeho svítící oko, kapající voda, skrytý mungo v zahradě, luminiscenční obraz hada útočícího na munga skrytý v zdánlivě poklidném výjevu rozhovoru hada s mungem atd.

Jediným obrazem, který se rozšíří z knihy do prostoru, je boj munga s hadem. Dá se říci, že tento obraz je zpracován na způsob černého divadla. Postavy zde ztělesňují pouze svítící oči, přičemž jejich barva poukazuje na tu kterou postavu.

Ve výtvarném sdělení nebylo mým záměrem lokalizovat příběh do konkrétního zeměpisného prostředí. Obecně by se dalo říci, že se vše odehrává v trávě.

Zeměpisné místo děje konkretizovaly teprve kostýmy a líčení herců. Použila jsem variace na tradiční indické oblečení a vše zatónovala do černé barvy. Nebylo účelem herce barevně vypichovat, ale v případě potřeby nechat i zmizet ve tmě. Blýskavé flitrové zdobení dodává oblečení na dojmu obřadnosti a slavnosti. Herečky mají i dlouhé náušnice či prsteny a velice výrazné líčení na způsob tanečnic indických tanců. Herci – muži jsou také nalíčení, mají velice zvýrazněné oči a obočí. Když jsme toto líčení nepoužili, působili vedle nalíčených žen nevýrazně a nesourodě. Toto líčení také jednoznačně prospívá ke zřetelnému vnímání obličeje a mimiky herců v poměrně temném prostoru. Zároveň odcivilňuje herce a je jeho maskou, což má vliv na vnímání herce a jeho role divákem. Děti tak i přes to, že s herci komunikují tváří v tvář, mají dojem určité hranice mezi nimi samými a herci. Nejsou si jisty jejich totožností a chováním.

Tím jsem se vlastně dostala k tomu, jak bylo představení přijato dětským i dospělým publikem a k, pro mne zajímavým, reakcím diváků.

Oslovili jsme totiž i několik školek a na těchto dětech jsme naše dílo testovali. Nebyli jsme si jisti, zda je tato forma dostatečně sdělná a zda se k dětem dostane i dějová linka, nejen zvuk a vizuální forma. Bylo nutné na nich otestovat i délku jednotlivých scén atd.

V první skupině dětí byly i velice malé – tříleté děti a my měli obavu, že to pro ně bude příliš náročné a že se v některých scénách budou bát. Velice nás však potěšilo, že opak byl pravdou. I ti nejmenší pochopili děj a zorientovali se v celém představení. Tomu samozřejmě pomohl právě přímý kontakt s herci. Ti si přivedli své skupinky dětí ke knížkám a již před představením si s dětmi povídali o zvířatech a také o

mungovi, což v Čechách není běžně známé zvíře. Děti si během tohoto úvodu mohly prohlédnou a osahat munga ležícího na prvním listě knihy. Je to vlastně reliéfní zvíře potažené hebkou kožešinou, která sváděla děti k tomu, aby je hladily.

Po tomto úvodu začíná vlastní představení. Děti postupně pochopí princip scénografie představení a netrpělivě očekávají následující stránku. Většina listů s vlastním osvětlením vyvolávala v dětech úžas a nadšení. U některých obrazů se dokonce nahlas dohadovaly, jestli pohybující hadi jsou živí nebo ne. To mne velice překvapilo. Neočekávala bych, že obrazy budou až takto sugestivní. V případě obrázku kde rozmlouvá had s mungem, se ve tmě objeví luminiscenční výjev hada útočícího na munga. Děti ihned začaly zkoumat, co svítí a jak je možné, že to svítí, sahaly na obrázek a byl to pro ně zkrátka zázrak. Stejně zázračně se i pohyboval kus látky, který tento obrázek zakrýval a který herec jednoduše odčaroval. Zázračně se rozsvítilo Rikiho červené oko, zázračně se rozpohybovali hadi..... Tyto zázraky vyvolávaly v dětech nepokryté vzrušení, děti vstávaly a komentovaly výjevy na listech knihy.

To, že děti sedí ve skupinkách okolo knih, jim právě umožňuje spontánněji reagovat. Nikomu totiž nevádí, když vstávají, na obrázcích si ukazují a v podstatě ani nevádí když během představení spontánně komentují to, co vidí. Některé i opakuji rytmický text, ve kterém se opakují slova sdělující určitou informaci jako např.: „Jak se to pozná, jak se to pozná“, nebo odpovídají a spontánně reagují na text : „Kudy kam? Kudy kam?“ tím, že radí kudy, a ukazují cestu Rikimu, nebo nahlas vykřikují „Doleva!“, „Nahoru!“ atd. Je to jako v rituálních obřadech, kdy se lidé spolu se šamanem dostávají stálým rytmickým opakováním textu nebo hlásek a bubnováním do transu, ve kterém pak prožívají jinou realitu.

Ve chvílích, kdy se děti bojí, svůj strach konfrontují s ostatními a navzájem se ujišťují, že není čeho se bát, často svůj strach i maskují smíchem.

Je důležité také říct, že je velký rozdíl mezi reakcemi dětí v převážně dětském publiku a mezi reakcemi dětí, které přišly s rodiči. U skupin s rodiči nejsou reakce tak hlasité, protože děti se u svých rodičů na klíně nebo v jejich blízkosti cítí jisté. Velice mne potěšily spontánní reakce dospělých diváků, kteří se při tomto představení určitě nenudili a

velice aktivně reagovali na dané podněty. Dokonce i vstávali, aby lépe viděli na další list.

I když naším záměrem bylo koncipovat scénické objekty jako knihy, byly vnímány i jako televizní nebo počítačové obrazovky, u kterých dnešní děti tráví hodně času. Proto jim zřejmě i vyhovoval vlastně osobní kontakt mezi konkrétním divákem a akcí v obrázku. Zároveň však byla překračována tato hranice a obrazy nebyly vnímány jen jako obrazovky, ale spíš jako pohádkové dveře, kterými se dá projít do jiného světa, ve kterém se odehrává příběh o Riki- Tiki- Tawim.

Myslím, že se nám podařilo vytvořit velice kompaktní dílo, ve kterém se komponenty navzájem doplňují a ovlivňují. Pokusili jsme se přistupovat k dětskému divákovi jako k rovnoprávnému partnerovi a zároveň neopomíjet přítomnost diváků dospělých. Reakce obou zmíněných skupin diváků nám potvrzují, že naše snažení nebylo marné, a že je i tato u nás neobvyklá forma inscenace oslovila.

Skvělou příležitostí pro další propracování principu propojování komponent v divadelní inscenaci byla i možnost další spolupráce jak s divadlem Minor, tak s Jiřím Adámkem.

3. Tisíc a jedna noc

Na jaře roku 2008 jsem byla opět oslovena Jiřím Adámkem a vyzvána k další spolupráci na představení do divadla Minor. Téma sice nebylo dáno, ale bylo zároveň i určitým způsobem omezeno dramaturgickým názorem či požadavkem divadla. Zvolili jsme si proto téma Tisíc a jedna noc. A to z toho důvodu, že výchozí text je tak bohatý, fantastický, pohádkový i mytologický, že jeho prostřednictvím bude možné rozvíjet naše, již v předchozích projektech rozpracované, přístupy. To znamená focus Jiřího Adámka na theatre musical ve spojení s rozvojem mých výtvarných, či hudebně-výtvarných postupů. Příprava by se dal rozdělit na jednotlivé fáze.

Výchozím textem k inscenaci je původní, velice obsáhlý text. Seznámili jsme se s jeho strukturou a základní ideou a jednotlivé díly jsme si rozdělili mezi sebe, přičemž každý z nás, tj. Jiří Adámek, Petra Zámečnicková a já jsme četli část z celkem 5 dílů této knihy. Navzájem jsme se informovali o inspirativních momentech a příbězích. Ty jsme pak přečetli všichni. Shodli jsme se na tom, že bychom chtěli použít příběhy

spíše fantaskní a pohádkové, kde by bylo možné uplatnit kouzla a mystiku. Tato kritéria splňovalo „Vypravování královny hadů o přiběžích Bulúkijových“⁶, „Vypravování Džánšáhovo“⁷ a „Vypravování o Hasanu Baserském“⁸.

Rozhodli jsme se eliminovat příběh o princezně Šeherezádě, protože nejde tak ani o Šeherezádu samotnou, jako o princip vyprávění, který je základem celé koncepce knihy *Tisíc a jedna noc*. Jde o magii vyprávění, které má tu moc udržet posluchače v napětí a zde i vypravěčku při životě. Jde o životodárnou a podivuhodnou sílu vyprávění. Právě vyprávění je motem našeho pojetí inscenace *Tisíci a jedné noci*.

Dalším zdrojem k volbě formy prostředků a médií užitých v inscenaci je Islám a islámské umění i předislámská civilizace na území dnešního Arabského poloostrova přes Irák až do Iránu. Proto jsme se začali věnovat i studiu těchto podkladů.

K tomu, abychom se pokusili vytvořit věrohodné a sugestivní ztvárnění *Tisíce a jedné noci*, k vytvoření iluze tohoto světa, se nejprve musíme pokusit najít podstatu způsobu myšlení a životní filosofie této kultury, principy, podle kterých jednali a tvořili. Nejde nám o poevropštělou ilustraci Orientu. Pokud nezkoumáme téma do hloubky, nikdy nedosáhneme věrohodného výsledku. Pouhé kopírování reality není cestou k realizmu. Teprve pochopení tématu vede k jeho transformaci skrze nás, středoevropany se svou specifickou kulturní pamětí, od které se nelze oddělit. Díky krystalické podstatě, ke které jsme se dobrali studiem dané tematiky, rozvojem a zpracováním objevených principů se jedině můžeme dobrat pravdivého ztvárnění onoho tématu. Paradoxně právě abstraktními prostředky lze docílit zdání reality. Proto jsme se také nesnažili vytvořit scénografii popisující a ilustrující, ale spíše minimalistickou a podporující fantazii diváka. Scénografii, která se proměňuje jako kaleidoskop a kde konkrétní místo děje určují spíše kostýmy a herecké akce.

Pokud se snažíme dobrat se k podstatě tématu, musíme alespoň trochu nahlédnout jeho problematiku. Jedním ze zdrojů naší inspirace bylo i několik představení, která v rámci Mezinárodního festivalu perského tance a mystiky *Dance Meridian* představil pražskému publiku

⁶ *Tisíc a jedna noc*, svazek 3., překlad Felix Tauer, Ikar 2001, str.57

⁷ *Tisíc a jedna noc*, svazek 3., překlad Felix Tauer, Ikar 2001, str.81

⁸ *Tisíc a jedna noc*, svazek 4., překlad Felix Tauer, Ikar 2001, str.7

Íránský choreograf a tanečník žijící v Kanadě Sashar Zarif se svou taneční skupinou. Partnerem se jim stala amatérská skupina Erfané, zabývající se pod vedením tanečnice a choreografky Reny Milgrom také perskými a středoasijskými tanci.⁹

Významnou inspirací byla také cesta do Istanbulu, zorganizovaná vedením divadla. Alespoň na několik dní se náš nejužší inscenační tým ocitl, v- z Evropy- nejdosažitelnějším prostředí islámské kultury. Mohli jsme vstoupit do mešity, zakusit doteky času v Hagie Sofii, zažít procházku ortodoxní muslimskou čtvrtí, pocítit předěl mezi Evropou a Malou Asií, nechat se dobřela vydrhnout ve středověkých tureckých lázních, okusit nejrůznější nám neznámá jídla a cukrovinky, nebo si užít večer v čajovně obklopeni kouřem vodních dýmek. Mohli jsme zakoupit mnoho detailů do výpravy inscenace, bez nichž bychom se těžko obešli. Například některé látky, ozdoby a bižuterii dotvářející charakter a podtrhující autenticitu kostýmů.

Neskrýváme ani inspiraci filmy Sergeje Paradžanova Barva granátového jablka či Ašik Kerib. A to nejen výtvarnými kompozicemi

⁹ Představení Meykhaneh- Krčma bylo koncipováno jako slavnost, při které společnost při popíjení vína sleduje skvělá sólová vystoupení tanečníků. Společnost tvořili jak diváci, tak skupina Erfané, která jako by byla i scénografií. Oblečena v pestré kostýmy byla sólistům jakousi živou kulisou. Ale také tvořila kontrast. Na tomto pro věc a téma nadšeném, leč amatérském pozadí vynikalo taneční umění profesionálů o to více. Tento kontrast byl pozitivní ve smyslu uvědomění si rozdílu v celkovém přístupu tvoření pohybu, hlasového projevu a přesvědčivosti výrazu. Zřetelně bylo možné rozeznat rozdíl mezi „pravdou“ a „nápodobou“. Česká tanečnice se nikdy nemůže stát orientální tanečnicí jen nápodobou pohybů a oblečením. Musí chápat smysl svých pohybů. Musí „vědět“ něco o kultuře, kterou se zabývá. Jen na základě této znalosti a její uvedení do souvislostí i s vlastní „antropologickou“ zkušeností může být „pravdivá“. Tak jako Sashar Zarif když rozzářil unylý zpěv repetitivního textu dívek svým zpěvem téhož textu, leč s úplně jiným nábojem. Zpěv který reprezentuje poznání a pravdivost zpěváka, zároveň spouští pohyb téhož. Pohyb a hlas se stávají hybatelem interpreta, vycházejí jeden z druhého. A tanečník rotuje na jevišti doprovázen vlastním hlasem, čiší z něho radost zatímco dívky v pozadí ho doprovázejí spartakiádními pohyby a pohřebním zpěvem. Je to stejný rozdíl jako je mezi liturgickým zpěvem veřejnosti v českých kostelech a zpěvem téhož leč v podání veřejnosti černošské. Ti první jakoby při zpěvu Agnus Dei umírali, ti druhí jásají, což je také smyslem textu. Nevypovídá to i cosi o stavu či náladě ve společnosti? Ale to bychom se dostali už někam jinam.

Představení Sáquí jen potvrdilo umění tanečníků skupiny Sashara Zarifa. Inspirativní bylo vidět jak se chovají kostýmy v pohybu, jak fungují při rotacích, co ony rotace mohou znamenat a jak se dají významově využít. Pokud má na sobě tanečník při rotaci kabát s nástřihy, jako by letěl. Důležité je při tom držení těla. Obličej směřuje vzhůru, což je určujícím pro dojem letu. Pak také pohyby rukou samozřejmě. Efektní je i rotace pásku s těžkými štrápci. Dlouhé vlající rukávy jsou dalším charakteristickým prvkem.

Tato představení výrazně ovlivnila formu kostýmů v našem představení. Bylo možné si ověřit chování kostýmu v souvislosti s pohybem. S tímto vědomím vznikaly posléze kostýmy z Tisíce a jedné noci.

filmových záběrů, ale i stylizovaným herectvím či symbolikou. Jako konkrétní příklad bych uvedla scénu se zavěšenými koberci z filmu Ašik Kerib nebo stylizované líčení postav ve zmíněných filmech.

Současně s vznikajícím textem se i konkretizuje scénografické pojetí inscenace. Scénografické nápady ovlivňují další vývoj textu a naopak. Scénografie se ustaluje na koncepci členění prostoru pomocí polopropustných zrcadel, světelného horizontu a světelného designu. Doplněna bude koberci, pojízdnými káděmi a truhlicí, jež skrývá zmenšeninu zakázané komnaty.

Zrcadlová stěna sestávající ze šesti otočných a zároveň nákloných zrcadel tak umožní proměnu prostoru. V naklopení a rovnoběžně s jevištěm bude možné pozorovat akce na zemi, kobercích či v kádích seshora. Díky jejich polopropustnosti bude v závislosti na způsobu svícení prostor za nimi buď skryt, nebo naopak viditelný. Tento „svět za zrcadlem“ je světem nadpřirozených sil, duchů, sfér, svět džinů, vesmír. Je to neznámý mýtický svět, do kterého je možné vstoupit jen někomu a jen za určitých okolností. Naproti tomu „svět před zrcadly“ je svět všeobecně známý a prozkoumaný, ten již lidé obsáhli. Díky otočným zrcadlům je možné vstupovat do světa za nimi, skrze ně do něho pouze nahlížet, nebo oba světy prolnout. Zároveň je možné prostor jeviště zvětšit odrazem hlediště v zrcadlech, a tím i vytvořit situace, kdy hercem se stane každý divák v hledišti, protože se díky tomu odrazu vlastně ocitne na jevišti. Protiváhou těmto zrcadlům bude zrcadlo těsně před první řadou diváků, které se v určitou chvíli nastaví proti zrcadlové stěně, a tak vznikne známý efekt nekonečna, kdy se postavy či objekty na jevišti zmnoží nekonečněkrát. Záleží samozřejmě na úhlu náklonu zrcadlové stěny a protilehlého zrcadla, ale i úhlu pohledu každého jednotlivého diváka.....

Koberce byly vůbec prvním nápadem i asociací v souvislosti s Persií. Ze začátku nám však nebylo jasné, jakým způsobem je na jevišti uplatnit. Jestli je použít jako základní prvek ke členění prostoru (podobně jako je to ve filmu Sergeje Paradžanova), jaký zvolit vzor. Koberce jsme nakonec zvolili jako součást scénografie, doplněk zrcadel. Jejich funkce je jak estetická, tak i významotvorná. Devět koberců o rozměrech 150x 75 cm může na jevišti fungovat buď samostatně, nebo tvořit plochy různého tvaru, které kontrastují chladným plochám zrcadel. Vzor je konstruován

tradiční metodou nekonečného ornamentu, ve kterém jsou zároveň obsaženy stylizované konkrétní prvky jako ptáci, drahokamy, květiny atd. Je také využito proměnlivosti vlastností použitých barviv v různých světlech. Ve světle reflektorů budou koberce hýřit barvami, v UV světle vyniknou pouze části ornamentů nanesených barvou reagující na UV světlo. Jiné ornamenty, malované barvami s obsahem fosforu, budou chvíli zářit i v úplné tmě.

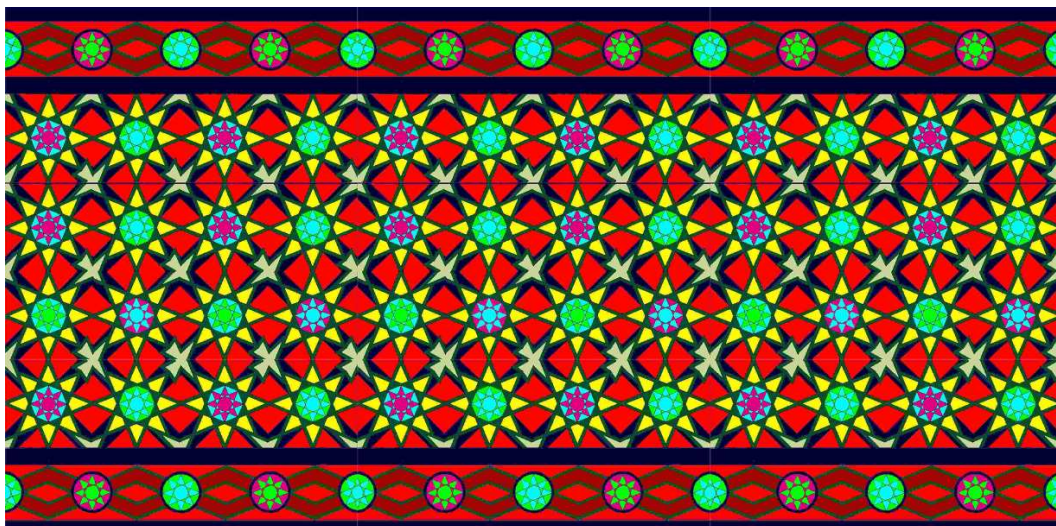
Při tvorbě vzorů pro koberce jsem vycházela z údajů v knize *Geometrická koncepce v islámském umění*.¹⁰ Základem všech těchto vzorů je čtverec a jeho dělení. V knize je o islámském umění uvedeno toto: „ Díky geometrickému přístupu byly design, systematické provedení dekorativních umění, kaligrafie, architektura, kompozice hudby a arabská poezie sjednoceny. Geometrická metoda umožnila umělcům tvořit svobodně, a přesto jednoduše a přesně, aniž by byli omezováni numerickým systémem. Dokonalých vzájemných vztahů mezi částmi a celkem kompozice bylo dosaženo bez ohledu na modus, formu nebo stupnici vyjádření. V islámském světě bylo dosaženo univerzality, která je v souladu s islámským přesvědčením, že všechna stvoření jsou ve vzájemném harmonickém vztahu.“¹¹ Západní svět považuje islámské umění za chudé v tom smyslu, že není dovoleno zobrazovat lidi a zvířata. Geometrie určuje tvorbě určitý rámeček, neomezuje ji, jen jí dává prostor v tomto rámci. Je opravdu fascinující zkušeností ze stejného základu vytvořit několik různých vzorů, které ale po přiložení čtverců k sobě na sebe navzájem navazují, mění se z jednoho v druhý atd. A to i za předpokladu, že při tvorbě ornamentu vycházíme z konkrétního zadání, že by součástí ornamentu měl být pták, drahokam, květina aj. Je už jen na tvůrci ornamentu, jak využije svou fantazii a jakým způsobem tato konkrétní zobrazení ze světa geometrie vyloupne.

Tato hra s ornamenty je v tomto případě ale ošemetnou věcí. Člověk je tak fascinován možnostmi ornamentu, až kompozici koberce překombinuje. Vznikne pak slepenec který spíš než koberec připomíná patchwork, což u této inscenace není zrovna žádoucí efekt. Trvalo dost

¹⁰ Issam as-Said a Parman, Ayşe: *Geometrická koncepce v islámském umění*, , překlad Radovan Lukášek, Argo-Půdorys, 2008

¹¹ Issam as-Said a Parman, Ayşe: *Geometrická koncepce v islámském umění*, , překlad Radovan Lukášek, Argo-Půdorys, 2008, Úvod str. 7

dlouho, než se podařilo najít správný poměr a rozměr základního vzoru, způsob jeho použití, rozmístění a opakování. Vzor musel být dostatečně velký a kontrastní, aby vynikl v tak velkém prostoru jeviště a byl čitelný i na větší vzdálenost. Výsledná verze nakonec ideově i svým uspořádáním vychází spíše z konstrukce islámské mozaiky, než z vzorů a kompozic tradičních perských koberců. Rozdíl je v tom, že koberec je komponován jako celek, jako uzavřená kompozice. Kdežto donekonečna se opakující vzor mozaiky je komponován do pásu (nebo i plochy), který je možný kdykoliv ukončit, či který může teoreticky pokračovat donekonečna. Tato „otevřená“ kompozice se ukázala pro „náš“ koberec nejvýhodnější. Počet koberců- 9- totiž pro uzavřenou kompozici není v tomto případě vhodný počet.



Výsledný vzor koberce, složeného z devíti menších samostatných koberečků.

Technika výroby těchto koberců vychází z finančních možností divadla. Nejlepší a určitě zaručeně funkční by bylo tyto koberce utkat tradiční technikou uzlíkového vázání. To je ovšem nerealizovatelné jak z časových, tak finančních důvodů. Koberec je však obtížné nahradit jiným materiálem bez toho, abychom neztratili pocit koberce. To způsobuje chlup, měkkost, jemná proměnlivost tvaru vzoru podle náklonu chlupu atd. Proto jsme se rozhodli použít koberec s vyšším chlupem, který byl posléze barven barvami na hedvábí s pomocí šablon. Tato technika je poměrně náročná, výsledek je ale uspokojivý. Je otázkou, jak se budou koberce chovat v běžném divadelním provozu. Objevily se také pochybnosti, jestli je vůbec nutné vytvářet koberce, zda to na dálku bude poznat, jestli by nestačilo je něčím nahradit. Ve

výsledku se však potvrdila moje domněnka i přesvědčení a i z poslední řady hledišť bylo jasně poznat, že jde o koberce. Jakákoliv náhražka by devalvovala celkový účinek scénografie a rozhodně by nepůsobila věrohodně, tedy dojmem koberce.

Horizont tvoří šedá cyklorama. Na jejím užití jsem trvala, protože je vhodná pro vytváření jednoduté světelné a barevné plochy. Zároveň je zkonstruována tak, že umožňuje kvalitní vypnutí plochy. U textilií a jiných levnějších materiálů dochází při skladování k tvorbě skladů a i dokonalé vypnutí je mnohem náročnější.

V našem případě šlo o to, vytvořit pomocí světelného horizontu dojem hlubšího prostoru, prostoru ovzduší, nekonečna.... Pokud by na materiálu tvořícím horizont vznikly faldy a sklady, nepůsobil by rozhodně prostorově, ale jen jako nasvícený hadr (což v tomto případě rozhodně nebylo žádoucí). Tomu jsem se snažila předejít právě zajištěním kvalitního horizontu, protože celou druhou polovinu představení tento efekt používáme.

Horizont se poprvé rozsvítí ve chvíli, kdy Hasan vstoupí do zakázaného pokoje, v němž se setká s džinami. Od té doby svítí horizont téměř nepřetržitě. Hasan v tuto chvíli překročil hranici poznaného světa a vydává se do světa neznámého a tajemného. Čím déle putuje a čím více se dostává za hranici světa poznaného, mění se i barevnost horizontu. Modrá se postupně mění v zelenou, jejíž odstín vrcholí při setkání s Al Chidrem, zeleným mužem který se napil z pramenu poznání a jeho roucho zezelenalo. Zelená je v Islámu posvátnou barvou, barvou Koránu. Modrá je pro muslimy totožná se zelenou. V tomto smyslu s těmito barvami pracujeme i my. Modrý horizont se rozsvítí v souvislosti s překročením hranice mezi racionálním a magickým světem. Čím více se Hasan blíží božské podstatě, tím zřetelněji se modrá mění v zelenou.

Zakázaná komnata, ve které Hasan zažije své osudové setkání, ve skutečnosti neskrývá interiér, ale exteriér- jakousi další dimenzi, svět uvnitř tohoto světa, je na scéně realizována v truhlici. Tu Hasan otevře a odhalí sobě i divákům. Díky zrcadlovému efektu se prostor uvnitř zdá větším než ve skutečnosti je. Otevřením truhlice se mění i perspektiva jeviště. To, co se na něm nyní odehrává, je vlastně detailem dění ve světě uvnitř zakázané komnaty. Uzavřením truhlice se stříhem vracíme zpět.

Dalším významným prvkem tvořícím scénografii jsou tři kádě, stejné velikosti jako koberce. Symbolizují ostrovy, jež Hasan navštíví během svého putování k bráně světa. První se objeví, když Hasan objevuje čarovnou bylinu Šamuša alida, díky níž je možné kráčet po vodě. Tímto momentem začíná asi desetiminutová scéna, která je vlastně stále se vyvíjejícím časoprostorovým obrazem. Významnou součástí tohoto abstraktního obrazu je elektronická hudba. Ta je, stejně jako světelný horizont, součástí „jiné reality“. Na jevišti postupně přijíždějí další kádě. Obsahují různé materiály, se kterými herci tvoří přímo na scéně. Vlastností těchto materiálů je přizpůsoben i materiál, ze kterého je ta která kád' vyrobená.

1. kád'- průhledné plexisklo, naplněná pískem, možnost rytí do písku a zároveň prosvětlování kádě zespodu. Možnost práce s reliéfem povrchu písku, možnost vytváření různých krajin. S pomocí světla směřovaného na kád' z různých stran je možné plynule měnit i dimenze reliéfu bez fyzického zasahování do něj. Možnost zapichování přírodnin do písku.

2. kád'- mléčné plexisklo, naplněná škrobem, možnost vytváření různobarevných „květin“ technikou mramorování. Tj. nanášení barev na povrch škrobu a dotvarování barevných skvrn pomocí špejlí. Možnost prosvícení kádě zespodu a díky mléčnému plexisklu docílení difusního světla a skrytí světelného zdroje.

3. kád'- plech, naplněná vodou, jejíž odrazy zprostředkovává zrcadlo na dně kádě. Míhotání vody je takto odráženo jak do prostoru jeviště tak i do tváře či na tělo herce. Je možné do ní vstoupit.

Tyto kádě, společně s koberci postupně kladenými mezi ně, odrazy v zrcadlech, i postavami herců tvoří na jevišti určitou kompozici. Kostýmy tvoří kontrast k poměrně minimalistické a čisté scéně. Jejich koncepce vychází z jakési demografie příběhu. Hlavním motivem celého příběhu je Hasanovo putování. Putování po světě, světem známým i neznámým, pozemským, podzemním i nebeským. Je to putování fyzické i duchovní. Toto vše zrcadlí i kostýmy. Skrze ně se ocitáme na tržišti v Bagdádu, s Peršanem, obchodníky, dívkami v Persii, s Násirem ve střední Asii, s bojovníkem kdesi na dálném východě, s mnichem na střeše světa, s Al-Chidrem až za hranicemi tohoto světa. Setkáním s Násirem, králem ptáků zahajuje Hasan jakousi duchovní



Trhovkyně



Dívky- otrokyně



Džiny- dívky labutě



Hasan

Násir- král ptáků

cestu za hranice dosažitelné obyčejným smrtelníkem. S pomocí mudrců, ke kterým na své cestě dospěje, dosáhne nedosažitelného hradu Tákmí a nalezne svou ženu džinu. Kostýmy jsou mapou Hasanovy cesty.

Nekopírují přesně žádné Turecké, ani středoasijské oděvy, pouze se jimi inspirojí. Inspiraci čerpáme z Íránských středověkých palácových maleb a fresek (trhovkyně a dívky), tradičního svatebního oděvu v Kazachstánu (džiny), oděvu sibiřských a kazašských šamanů (Násir), oděvu tibetských mnichů (mnich), oděvu asijských bojovníků (bojovník- Šejch šejchů), indiánských masek bohů (AL-Chidr), i z filmu Sergeje Paradžanova Ašik Kerib atd. Velký důraz je kladen na výběr textilií a jejich kvalitu, galanterních detailů a ozdob. Všechny šperky jsou autentická středoasijská bižuterie. Tyto zdánlivé detaily „okořeňují“ kostýmy, které by bez nich působily mdle a nepřesvědčivě.

S pomocí mudrců ke kterým na své cestě dospěje dosáhne nedosažitelného hradu Tákmí a nalezne svou ženu džinu. Kostýmy jsou mapou Hasanovy cesty. Nekopírují přesně žádné Turecké, ani středoasijské oděvy, pouze se jimi inspirojí. Inspiraci čerpáme z Íránských středověkých palácových maleb a fresek (trhovkyně a dívky), tradičního svatebního oděvu v Kazachstánu (džiny), oděvu sibiřských a kazašských šamanů (Násir), oděvu tibetských mnichů (mnich), oděvu asijských bojovníků (bojovník- Šejch šejchů), indiánských masek bohů (AL-Chidr), i z filmu Sergeje Paradžanova Ašik Kerib atd. Velký důraz je kladen na výběr textilií a jejich kvalitu, galanterních detailů a ozdob. Všechny šperky jsou autentická středoasijská bižuterie. Tyto zdánlivé detaily „okořeňují“ kostýmy, které by bez nich působily mdle a nepřesvědčivě.

Důležitým detailem je i líčení, které je stylizované a vychází z perského ideálu krásy, jehož součástí je i srostlé obočí. Stejně jako ženy jsou i nalíčení muži. Tato silná stylizace podporuje výraz obličeje a dovoluje hercům výrazně hrát s mimikou.

Právě vizualizace postav vedla i k nalezení divadelní metafory. Stáli jsme totiž před otázkami, jak zobrazit, předvést let Hasana na ptáku, zběsilou jízdu na koni, hukot sfér....a složitě to nepopisovat, neilustrovat. Nesnažit se o REÁLNÉ zobrazení těchto scén. Zvolili jsme cestu šamanského putování, kdy opouštíme racionální a logický svět, kdy let ptáka znázorňuje rituální tanec, dusot kopyt údery bubnu. Rádci a průvodci které Hasan na své cestě potká a kteří mu pomohou dosáhnout



Peršan- vyznavač ohně

Mnich

Vypravěč



Bojovník- Šejch Šejchů

Obchodník

jeho nedosažitelného cíle, postupně pozbývají lidskou podobu a stávají se bohy.¹²

Mezi inscenací Tisíc a jedna noc a Z knihy džunglí je několik podstatných rozdílů. Na tomto místě bych je ráda uvedla a zároveň definovala problematické momenty, které se v těchto inscenacích vyskytují. Inscenace Tisíc a jedna noc je nucena vyrovnat se s nepříliš variabilním kukátkovým jevištěm na velké scéně divadla Minor. Je nutné brát ohled na všechny diváky, včetně těch v poslední řadě, a za takové situace není jednoduché navodit pocit blízkosti a intimity. To nám naopak dovoľovala Malá scéna v divadle Minor s menší kapacitou v inscenaci Z knihy džunglí. Umožnila totiž rozbít tradiční dělení divadelního prostoru a rozmlžit hranici mezi jevištěm a hledištěm. Menší kapacita dovoľovala intimnější kontakt diváků jak s výtvarnými objekty, tak i s herci. Tato intimita vedla prakticky k úplné rezignaci na použití světelného parku, naopak ji ještě podpořily bytové stojací lampy, navozující pocit čtení knihy v pohodlném ušáku, pod lampou a v teple. Mohli jsme jednoduchým způsobem pracovat s divákovou imaginací.

Ideálem „výtvarného vývoje“ inscenace obecně je pro mne na začátku prázdné jeviště, které se teprve v průběhu času a akcemi herců zaplňuje, proměňuje, přetváří, což vede k dojmu změny velikosti, hloubky a charakteru prostoru. To byl i výchozí bod pro inscenaci Tisíc a jedna noc. Šlo o to najít způsob, jak nezahltit scénu množstvím popisných dekorací, jejichž proměny (A že by jich bylo požehnaně!) by přivodily bezpočet technických komplikací a přesto obsáhnout celé Hasanovo přirozené i nadpřirozené putování se vši jeho pestrostí a podivuhodností. Zrcadla slibovala v kombinaci se světly a světelným horizontem mnoho zajímavých řešení proměn prostoru. Zkoušelo se od začátku již se zrcadly, ale bez možnosti sofistikovanějšího svícení. Světlo se tedy nemohlo stát nositelem dramatické situace, ani nějak výrazně ovlivnit herecké akce. Na experimentování v prostoru již nezbyl čas, a tak došlo ke standardnímu „nasvícení“. Výsledek je v zásadě dobrý, ale mne jako tvůrce takový přístup, který neumožňuje prozkoumávání a objevování nových možností, neuspokojuje.

Pro mne jako pro scénografku byla zásadním momentem otevřená možnost výtvarného naplnění v zásadě nedramatické plochy putování

¹² Další obrazová dokumentace k inscenaci je v příloze na DVD nosiči.

Hasana po mořích a jeho návštěvy těch nejroztodivnějších a nejpodivuhodnějších ostrovů. Prostor jeviště se v průběhu cca 10 minut stává výtvarnou kompozicí, která se v kontemplativním rytmu plynule proměňuje. A to s použitím různých divadelních komponent a médií. Vyžaduje to však od herců zvláštní způsobilost, či přímo nadání. Herec se v tomto obraze stává více performerem nebo operátorem s objekty a materiály. Vyžaduje to od něho úplně jiný přístup, než je běžný u činoherního herectví. Tak se může stát, že i vynikající dramatický herec může v tomto případě působit jako amatér. Není věrohodný, protože se snaží hrát, vytvářet jevištní postavu. Ale o tu nyní nejde. Jde o to, že jeho činností a manipulací s materiálem vznikají obrazy, které jsou nositeli děje a sdělení. Musí sebe chápat jako součást časoprostorového obrazu, jako součást kompozice. Vystávají pochybnosti, zda takovýto nedramatický postup udrží pozornost jak dětského, tak i dospělého diváka. Tady však narážíme na daleko hlubší problém, a tím je otázka, jakou funkci má divadelní inscenace či divadlo obecně. Má diváka jen bavit? Má ho podněcovat k zamyšlení, reakci? Má v něm vzbuzovat emoce? Na tyto otázky se na tomto místě nebudu snažit nalézt nějaké definitivní odpovědi. Spíše zde postavím otázku proti otázce. Proč ne? Proč používat jen stále osvědčené a prověřené postupy? Proč se nesnažit zprostředkovávat již těm nejmenším divákům plnohodnotné estetické a emocionálně naplněné dílo? Samozřejmě že dané řešení nemusí být přijatelné pro všechny. To ovšem, podle mého názoru, není důvodem, proč takovéto postupy v inscenacích nepoužívat. Proti tomuto názoru však stojí marketingový záměr divadla. To chce oslovit co nejširší publikum. To chce oslovit co nejširší publikum. Ne všichni jsou však ochotni akceptovat divadlo jako něco víc než jen zábavu. Je tedy nutné dospět k určitému kompromisu, který uspokojí obě strany. Pro tvůrce je však takovýto kompromis často velice těžkou volbou.

S tím úzce souvisí i postoj samotných tvůrců a interpretů k vzniku a existenci dané inscenace. Inscenační koncepce „Z knihy džunglí!“ i „Tisíc a jedna noc“ vznikaly v úzké spolupráci režiséra, dramaturgyně a scénografky. Oběma inscenacím předcházela důkladná příprava. Během zkoušení s herci probíhala výroba scénografie, a proto jsem se zkoušení příliš neúčastnila. (To platí více pro „Z knihy džunglí“.) Vzhledem ke způsobu scénického ztvárnění to u „Z knihy džunglí“ tolik nevadilo.

V „Tisíc a jedna noc“ jsme však narazili na vážný problém. Dal by se nazvat „rozpor v zaujetí“. Na jedné straně stál základní tvůrčí tým se svou ideální vizí, na straně druhé herci, kteří vzhledem k malému množství textu a i několika postavám, které každý z nich měl ztvárňovat, zřejmě nepociťovali potřebu tvůrčí invence. Vznikal tak dojem, že každý z nich většinu času čeká na nějakou svou chvíli, kterou považuje za vrchol svého bytí na jevišti (většinou v přímé úměrnosti s množstvím textu který měl k dispozici). To pak samozřejmě vede rozpadu scénických kompozic, komponent inscenace i původních záměrů. Nepochopení duchovního obsahu postav nebo estetiky inscenace (postavené na základech islámské kultury) vedlo k mým osobním sporům s některými herci.

Nebylo by však ode mne spravedlivé kritizovat pouze herce. Tento problém má hlubší příčiny, kterých se dotknu později v souvislosti s nezávislými projekty, a týká se tvorby obecně.

4. Deutsches Theater Almaty (DTA)- úvod

Tuto zkušenost bych v této práci chtěla zmínit už jenom kvůli kontrastu ke všem ostatním inscenacím, které zde zmiňuji. Další text nechť je vysvětlením této úvodní věty. Nejčastější otázkou, kterou mi lidé kladou, je, jak jsem se vlastně dostala do Kazachstánu a kde se tam vzalo Německé divadlo. Začnu tedy druhou částí otázky.

Německá menšina žila na území dnešního Ruska již od 9.stol. Velká vlna přistěhovalců však přišla z Německa do Povolží a severního Příčernomoří za vlády Kateřiny II. v 18.stol. Do Kazachstánu se jich část dostala při deportacích z Povolží, které začaly v letech 1935-36.¹³ Ještě před těmito deportacemi zakládají němci v hlavním městě Engels, v autonomní německé oblasti na Volze, Německé divadlo. Zánikem autonomní oblasti a odchodem Němců zaniká i toto divadlo.

Po válce se přeživší Němci domáhají rehabilitace a v roce 1975 dosahují toho, že je na Ščepkinově vysoké divadelní škole v Moskvě otevřena německá divadelní třída. V roce 1980 je v Termitau poblíž Karagandy na severu Kazachstánu, kde dosud žije početná německá menšina založeno Německé divadlo. V roce 1990 se stěhuje do

¹³http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BD%D0%B5%D0%BC%D1%86%D1%8B, staženo 31.5.2010

tehdejšího hlavního města Almaty, kde však nemá vlastní budovu a hostuje v „Kulturním paláci“. Od roku 1991 působí Německé divadlo v objektu bývalého kina, má kapacitu pro 100 diváků, nemá žádné prostory dílen a žádné zkušebny.¹⁴

Já se v tomto Německém divadle ocitla koncem srpna 2004, v době jeho praktického zániku, a to na základě pozvání Nataši Dubs, režisérky, choreografky, tanečnice a herečky, se kterou jsem se seznámila na festivalu Trstěnický faun v ČR. Ta o mé hostování v divadle usilovala již dlouho, ale tehdejší umělecký ředitel (hlavní režisér) o ně nestál. V roce 2004 však v divadle došlo k personálním změnám a nový umělecký ředitel divadla s mým hostováním souhlasil. Ani jedna jsme však netušily, jakým směrem nové vedení divadlo povede a jaké to pro nás bude mít důsledky.

Po jakési „revoluci“, která se uskutečnila na jaře roku 2004, totiž odešel hlavní režisér Viktor Němčenko a s ním i mnoho herců. Na jeho místo nastoupil (Nebo byl dosazen?) významný kazašský režisér a dramatik Bulat Atabajev a do čela divadla, do pozice výkonného ředitele, byla dosazena Tatjana Kalinina. Ta za nejasných okolností opustila vedoucí post v TJUZu („Teatr junного zritělja“ - dětské divadlo v Almaty) a byla dosazena na post výkonné ředitelky Německého divadla. Společně s ní se přesídlila i její početná suita, zahrnující všemožné zástupce, zástupce zástupců, sekretářky, hospodářky, nákupčí, ale i herce. Svou početností by při plném výkonu tato skupina obsloužila mnohanásobně větší divadlo, než toto malé bývalé kino s kapacitou 100 míst. Nutno dodat, že ani jedna z přišedších osob (kromě Bulata Atabajeva) nemluvila německy. Divadlo ztratilo mnoho kontaktů v Německu, protože v divadle nebyl nikdo, kdo by si maily v němčině dokázal přečíst, nota bene na ně odpovědět. Tato jazyková neznalost komplikovala i komunikaci s partnery divadla, Goethe Institutem v Almaty a německou ambasádou.

Když jsem do Almaty přijela, toto nové personální obsazení teprve zahajovalo svou první sezónu v divadle. To jsem ještě netušila, že se stanu součástí jakési absurdní hry, která si v ničem nezadá s romány Alexandra Solženicyna. Zní to možná jako až příliš přehnané srovnání, ale nemožné, neskutečné a absurdní se, bohužel, stalo realitou. Jako bych se vrátila do období normalizace v bývalém Československu a zakusila,

¹⁴ <http://www.c-z.de/deutsches-theater-almaty/texte/historie.htm>, staženo 31.5. 2010

jak vypadá snaha o tvůrčí práci v prostředí plném strachu, lži, nesvobody, pletichaření, pomluv, neochoty a vlastně i bezpráví.

I tak je pravděpodobně toto srovnání neadekvátní. Bývalé Československo bylo zemí přísluhující SSSR, stálo ale vně tohoto útvaru. Být součástí Sovětského Svazu je však něco jiného. Zvláště pokud jde o země, jejichž historie je sice dlouhá, ale jedná se o kočovné národy, které nemají potřebu zakládat státní útvary a vlastně ani sídla. V takovém případě pak nově příchozí, v případě Kazachstánu Rusové, a jejich světonázor kompletně promění vzhled a životní styl celé země. Nikdy však nedojde k asimilaci těchto národů. Rusové žijí v cizí zemi již po několik generací s pocitem rasové nadřazenosti, zatímco Kazaši hledají po rozpadu SSSR ztracenou národní identitu. Tato situace by se možná s velkou nadsázkou dala přirovnat k národnímu obrození v Českých zemích v 19.stol, či k česko-německým vztahům jako takovým. Historické souvislosti jsou však zásadně odlišné. Na rozdíl od Evropy, kde docházelo k přirozenému míchání etnik, přichází mnoho Rusů do Kazachstánu nedobrovolně. Jde o rodiny vojáků, nucených vystěhovalců, vězňů z kazašských gulagů aj. Ani po několika generacích se tu necítí doma. Ale v Rusku už domov také nemají. Kořeny jsou zpřetrhány. Není kam se vracet. (Mimochodem i ruským Němcům byl umožněn návrat do Německa- do bývalé vlasti. Repatrianti tam však nebyli přijímáni jako krajané, ale ocitli se na okraji společnosti, přežívající buď ze sociálních podpor, nebo mezd za podřadné práce.)

Žijí v Kazachstánu s pocitem, že vše, co je tam kulturní a civilizované, vybudovali oni. Kazaši se naopak snaží nalézt vlastní národní identitu, kterou však vnucují i etnickým Rusům. Ti se ale odmítají učit kazašský jazyk, který se stal po rozpadu SSSR oficiálním jazykem (vedle ruštiny), a jsou spíše proruský orientovaní. Další tendence, kterou je tu možno pocítit, je extrémní inklinace k Evropě. Neustále se zdůrazňuje příslušnost k „EURasii“. Jakoby Asie byla prašivá. Nelze však přehlédnout fakt, že z Almaty je to cca 3 hodiny jízdy vlakem na hranice s Čínou. Politickou situací ve státě jsem se příliš nezabývala. Asi i proto že se o ní nemluvilo. Po mém příjezdu do Kazachstánu právě probíhaly volby do parlamentu. Obyčejní občané je nijak neprožívali. Ani nevěděli kam mají jít volit. Situaci vystihuje text ve Wikipedii: *„Demokracie v Kazachstánu od roku 1991 neudělala žádný pokrok. V roce 2004 se konaly volby do*

*parlamentu. Vyhrála prezidentova strana a ostatní křesla parlamentu obsadili členové stran, kteří sympatizují s prezidentem. Opozice získala jen jedno křeslo a mezinárodní pozorovatelé z OSCE prohlásili volby za nesvobodné. V roce 2005 byl Nazarbajev opět zvolen prezidentem a v roce 2007 parlament schválil prezidentovi velké pravomoce. De facto se Nazarbajev stal prezidentem a vůdcem státu do konce svého života. Téhož roku se konaly volby do parlamentu a koalice podporující prezidenta získala 88% křesel, zatímco opozice pouze 7%. Opoziční kandidáti označili volby za zkorumpované a nesvobodné.*¹⁵ Mám dojem, že pojmy jako je občanská společnost, nebo občanská zodpovědnost, které pomalu nabývají v České Republice na významu, jsou v Kazachstánu naprosto neznámými výrazy. Vedou k tomu jistě i již uvedené politické i kulturně historické souvislosti.

Možná se zdá, že jsem se příliš vzdálila původnímu tématu, ale považuji za nutné tyto skutečnosti zmínit. Protože bez těchto souvislostí nelze zprostředkovat vlastní zkušenost práce scénografky v Německém divadle v Almaty, kde jsem se ocitla koncem srpna 2004. Měla jsem tehdy před sebou rok hostování v tomto divadle a těšila se na nové zkušenosti. Netušila jsem ale, že z celého roku pobytu bude nakonec 6 měsíců naplněných trpkými zkušenosti v atmosféře celkové nesvobody, lži a pomluv.

Bylo dohodnuto, že budu tvůrcem výprav všech premiérových inscenací sezóny 2004/2005. Každá inscenace se zkoušela cca 1 měsíc, poté proběhla premiéra. Vzhledem k tomu, že byli do DTA zvaní hostující režiséři ze zahraničí, bylo možné začít spolupráci až ve chvíli jejich příjezdu do Almaty. To znamenalo, že na veškerou práci, od prvního nápadu po výrobu a premiéru, byl 1 měsíc. Zároveň jsem musela komunikovat ve dvou jazycích. Rodným jazykem režiséra a rusky s ostatními zaměstnanci divadla. Režisér pak se všemi komunikoval pomocí tlumočnicka. To samozřejmě přinášelo jisté komplikace a nedorozumění. Tlumočníci byli často neznalí divadelní terminologie a postupů, což bylo problémem hlavně při svícení inscenace.

¹⁵ <http://cs.wikipedia.org/wiki/Kazachst%C3%A1n>, staženo 31.5.2010

5. Mackbeth

První inscenací sezóny byl Mackbeth Williama Shakespeara v režii Goeffa Churcha (GB)¹⁶. Obávala jsem se, jakou bude mít Goeff Church představu o inscenování takového tradičního titulu. Naštěstí jsme se shodli na výtvarné podobě. Vzhledem k omezeným časovým možnostem jsme se rozhodli pro variabilní scénografii, složenou ze tří kovových hranolů, které bylo možno přesouvat či překlápět a měnit tak hrací prostor. Dále jsme se zaměřili na využití mnoha dveří vedoucích na jeviště i do vlastního sálu a inspirovali se daným prostorem divadla, a to nejen sálu, ale i foyer, dvora a vchodu. Forma kostýmů vycházela z tradičního kazašského oděvu. Pláště byly sešity s kousků látek různých vzorů a sjednoceny přebarvením na jednu barvu. Někteří herci hráli i více postav, proto byly kostýmy přizpůsobeny tak, aby i s minimem převleků došlo k vizuální proměně postav. Kouzla a zázraky jsme se pokusili vizuálně předat tak, aby nevyzněly směšně. Například čarodějnice nevaří lektvar v kotli, ale v souvislosti s textem mixují podivné nápoje na baru ve foyer a draží je přihlížejícímu publiku.

Nehodlám se zde zabývat podrobnou analýzou inscenace, ani detailním popisem výpravy. Zajímavé jsou zejména podmínky, za kterých inscenace vznikla. Co se týče spolupráce s režisérem, tak tam práce probíhala způsobem, na který jsme oba z Evropy byli zvyklí. Problémy však nastaly při výrobě inscenace. Hlavním kamenem úrazu se stal byrokratický postup provázející nákup materiálů. Aby se člověk dočkal materiálu, který by si za normálních podmínek v ČR mohl nakoupit sám (a divadlo by mu poté proplatilo účtenku), musel podstoupit složitý postup. Nejdříve bylo nutné nákupčímu divadla buď vysvětlit co potřebuji, nebo s ním přímo jít a věc vybrat. Tento nákupčí posléze sepsal objednávku a zboží zakoupil. Účet bylo ale nutné u jakési firmy zpracovat. Teprve poté se zboží dostalo do divadla, potažmo do dílen a ke mně. To celé trvalo týden i déle. V situaci, v níž je na kompletní přípravu inscenace měsíc času, je takováto procedura absurdní. Mým handicapem bylo, že v době přípravy této inscenace jsem byla v Almaty pouze několik dní a nevěděla jsem, kde materiál nakupovat a co je možné v místě dostat. Proto mi nezbývalo nic jiného, než se spoléhat na informace, které mi podával zmíněný

¹⁶ <http://www.hydrocracker.co.uk/people.aspx>, staženo 31.5.2010



nákupčí. Bylo mi např. řečeno, že v celém Kazachstánu neexistují jiné barvy na látku než anilínové (Což, jak se později ukázalo, byla lež.), které nádherně zabarvily lázeň, ovšem textil získal buď modré odstíny, nebo odstíny hnědé, po červené, žluté či zelené nebylo ani památky. Abych vytvořila alespoň nějaké rozdíly v odstínech barev kostýmu (Významotvornost barev byla v inscenaci zásadní.), bylo nutné každý kostým barvit několikrát. Autorsky jsem se podílela na realizaci scény i kostýmů. Trávila jsem v divadle celé dny až do noci. Musela jsem obhajovat své návrhy a technologické postupy před všemi, kdo výpravu vyráběli. Pro ně byly přípustné a správné pouze jimi již vyzkoušené technologické postupy a materiály. Jakékoliv experimenty se setkávaly

s odporem a nepochopením. Experimentem však byly pouze z jejich pohledu. V takovém časovém limitu jsem musela používat technologie, které jsem dříve sama vyzkoušela.

Během příprav této inscenace jsem odhalila podivné finanční machinace s penězi, které do divadla plynuly z Goethe Institutu, který vlastně financoval celou realizaci inscenace. (Včetně mého honoráře. Jeho výše činila 500 euro za inscenaci. Uvádím to zde pro zdůraznění absurdity celého mého pobytu a práce v DTA.) Jednalo se o falšování faktur na objednávané zboží. Například na fakturách, které podepisovala švadlena, byly několikanásobně vyšší částky za metr zakoupeného materiálu. Podvody tohoto druhu umožňoval právě složitý byrokratický postup. Inscenace samotná však měla poměrně velký a pozitivní ohlas. Nutno ovšem dodat, že divadelní a celkové kulturní prostředí se nedá srovnávat s Prahou, natož s Evropou. Almaty, se stejným počtem obyvatel jako Praha, měla v roce 2004 cca 10 divadel, z toho jedno nezávislé. Za takové situace z evropského pohledu poměrně konzervativní pojetí inscenace může působit odvážně, až experimentálně. Premiéra této první inscenace, na které jsem v DTA spolupracovala, však zahájila absurdní příběh mého působení v divadle. Odhalení finančních nesrovnalostí odstartovala boj zaměstnanců administrativní části divadla, včetně ředitelky Kalininy a později i Bulata Atabajeva, proti mé osobě. A to hlavně proto, že jsem při různých příležitostech byla dotazována na mou spokojenost v DTA, buď zaměstnanci Goethe Institutu, nebo Německé ambasády a nenechávala si své poznatky a názory jen pro sebe.

6. Němčina jako cizí jazyk

Další inscenace následovala hned v listopadu. Šlo o inscenaci hry „Deutsch als fremd“¹⁷ litevské autorky žijící v Berlíně. Do Almaty ji přijela nastudovat německá režisérka Friederike Felbeck. Hra vznikla na základě improvizací konkrétních žen cizinek, které se přistěhovaly do Německa. Tyto ženy spolu pobývají v nějakém blíže nespecifikovaném prostoru a hovoří spolu. Objevují se různá témata, hovoří se o Německu, o německých mužích atd. Prostřednictvím těchto hovorů poznáváme

¹⁷ V originále „НЕМЕЦКИЙ КАК ЧУЖОЙ“

v průběhu inscenace charakteru postav. V zásadě se jedná o vtipnou hru plnou šťavnatých dialogů a humoru.

Jednající ženy jsem na scéně umístila do krychle s dřevěnou konstrukcí o rozměrech cca 3x3x3m, která byla k divákům natočena jedním svým rohem. Přední dvě stěny krychle bylo možno otevřít, respektive sklopit na zem. Tím vznikl průhled do nitra prostoru. Zadní dvě stěny byly potaženy pružným materiálem, který bylo možno tělem animovat. Uvnitř prostoru nebyl žádný nábytek, jen několik molitanových krychliček potažených pružným textilem, na nichž se dalo sedět, různě je skládat, ležet apod. Na začátku zavřená krychle s fosforeskujícími kontinenty evokovala globus, pomocí projekce jsme diváky vizuálně přenesli do Německa. Poté se krychle otevřela a diváci nahlédli do nedefinovaného prostoru kdesi v Německu. Byl to jakýsi pohled na náhodně vybraný vzorek z prostoru i s postavami, které se v tomto prostoru nacházely. Hrací prostor vymezovala základna krychle. Herečky rovněž překračovaly tuto hranici, ale jen ve specifických případech, či proto, aby se dostaly za pružné látkové stěny vzadu. Toto striktní ohraničení prostoru nabízelo i specifické možnosti světelného designu. Použila jsem jak divadelní reflektory, tak zářivky a bodová světla umístěná přímo v konstrukci krychle. Tuto výtvarnou koncepci by nebylo nijak složité realizovat, pokud bychom to nechtěli zrovna v DTA v Almaty. Málokdo si umí představit, kolik úsilí bylo nutné vynaložit k tomu, abych přesvědčila osvětlovače o reálnosti realizace takovéto koncepce. Vybočovala zkrátka z jejich zjetého systému. Neustále se vymlouvali na technickou zastaralost osvětlovací techniky (Což byla pravda, něco jako Fresnelova čočka či klapky tam neexistovalo.), neprojevovali však nejmenší vůli se alespoň původnímu záměru přiblížit. V podstatě je jakákoliv práce obtěžovala, protože bylo daleko zábavnější hrát na počítači hry. (Což dělalo, mimochodem, celé administrativní oddělení.)

Vzhledem k tomu, že jsem již v Kazachstánu pobývala několik měsíců, měla jsem přehled, kde se co dá koupit a kolik co kde stojí, a proto jsem mohla materiály, které jsem potřebovala, na nákupním vyžadovat. Když jsem například požadovala luminiscenční barvu ve spreji, prohlásil, že něco takového v Almaty nemají. Já ale již věděla, kde se dá taková



barva koupit i kolik stojí a mohla ho tam poslat. Zároveň jsem tímto způsobem mohla i kontrolovat reálné množství proinvestovaných financí určených na výrobu inscenace. Tyto skutečnosti přímo úměrně zvyšovaly averzi vůči mé osobě. Slova jako „ne“, „nedá se to vyrobit“, „to se u nás nepoužívá“ a další s předponou „ne“ provázela přípravu této inscenace. Neexistuje přece, aby se na „dekoraci“ použil pružný materiál. Dřevěná konstrukce se vždy potahuje silným plátnem. Nic nepomáhaly argumenty, které ospravedlňovaly použití pružného materiálu, nehledě

na to, že jsem takový postup mohla doložit svými vlastními zkušenostmi. Problém s výběrem materiálu vyústil doslova ve skandál. Pružný materiál byl totiž na konstrukci příliš napnut a tímto tahem se od kovových dírek na okrajích pouštěla očka. Bylo tedy potřeby koupit nový materiál a plochu o něco zvětšit, tím snížit napětí a předejít tak opětovnému pouštění ok. Jednalo se o levnější druh pružné pleteniny a vzhledem k rozměrům krychle nebyla částka za nákup nijak vysoká. To ale nebyl důvod proč nevyužít této „skvělé“ příležitosti ke zpochybnění mého technologického postupu a profesionality jako takové. Byla jsem pozvána na kobereček k paní ředitelce Kalinině, která, aniž by se odvrátila od obrazovky svého PC s rozehraným passiansem, na mne křičela a předhazovala tento problém, aniž by chápala jakýkoliv záměr inscenace. Nehodlala si ani vyslechnout můj názor, natož diskutovat. Obyčejně mne seřvala a poručila mi, abych nový materiál koupila ze svého. To jsem na místě odmítla. Dále se se mnou nebavila. Pochopila jsem, proč tolik lidí vychází od ní z kanceláře s pláčem. Něco jako diskusi si paní ředitelka ani neuměla představit. Ona byla tou nejvyšší a ostatní se před ní měli třást hrůzou. Zdá se to absurdní, ale všichni to tak dělali. Mezi sebou na ni nadávali, nikdy by se však neodvážili proti ní otevřeně vystoupit. Pochopila jsem, že ve strachu se tito lidé narodili a ve strachu i zemřou. Nikdy neprojeví svůj názor, protože by je to stálo místo, důchod.....V plné síle jsem si uvědomovala existenci totalitního režimu všude kolem i v lidech samotných.

V takovéto atmosféře vznikala inscenace, která měla být vtipná a svěží. Jak absurdní. A jako by těch absurdit nebylo málo. Textu by bývala prospěla také špetka improvizace. Jenže improvizujte v jazyce, který neznáte. Některé herečky totiž neuměly německy vůbec, jiné částečně, ale nikdo tak, aby si jazykem mohl hrát, či pohrávat. A to jen proto, aby se v Německém divadle hrálo německy, přesto že většina publika pak seděla v hledišti se sluchátky se simultánním překladem do ruštiny. Tato jazyková bariéra provázela celou přípravu inscenace. Herci se učili papouškovat text a zároveň se snažili plnit pokyny režisérky. Často se ale nedařilo jí vyhovět, protože překladatelka leckdy nepochopila smysl připomínky a tak překroutila jejich význam. Odnegli to samozřejmě nic nechápající herečky. Režisérka se potýkala s atmosférou celkového neporozumění a z odlehčeného improvizativního textu najednou vzniklo

pseudoexistenciální drama. S paní režisérkou jsem bez překladatele byla schopna komunikovat jen já, a proto jsem byla nucena vyslechnout všechny její stesky a trable. Zároveň doufala, že se jí skrze mne podaří dosáhnout své vize. Nebylo však v mé moci jí vysvětlit, v jaké jsem situaci, že má přímluva či vysvětlení nemá žádnou váhu. (Chtěla například v představení použít výbojku, jak extravagantní nápad v Kazachstánu!) Paní režisérka oprávněně propadla chmurám, ale celkem neoprávněně se snažila najít nějakého viníka svého neúspěchu. Snažila se najít chybu všude, dokonce i v textu samotném, když prohlásila před autorkou hry že to stejně není žádné drama. Pokoušela se odpovědnost vrhnou i na mne, ale to jsem důrazně odmítla. Realizovala jsem výpravu podle naší společné dohody, v rámci možností, které dané podmínky poskytovaly, a s maximálním osobním nasazením. To znamená, že jsem se autorsky podílela na realizaci scény i kostýmů.

Inscenace měla celkem úspěch, i přese všechno, co jsem již uvedla. Režisérka odjela, a stejně jako Goeff Church, zanechala svou inscenaci v rukou DTA a jemu také zcela napospas. Tak se stalo, že po při několikáté repríze nebyla použita projekce, protože se zapomněl zajistit video projektor. Ptala jsem se, jak je to možné, místo odpovědi jsem mi však byla položena otázka, zda je tam ta projekce opravdu tak nutná... Co se týče svícení, větší lajdáctví jsem dosud ještě neviděla. Nepřesnosti světelných změn se nepočítaly na vteřiny, ale minuty, dokonce i desítky minut. Kdo to sám nezažít, těžko mi uvěří. Osvětlovač se poté ospravedlňoval tvrzením, že herečky neřekly slovní narážku. Světelná změna však byla spojena i s akcí a po několikáté repríze by měl osvětlovač inscenaci znát natolik, aby se v ní orientoval nejen podle narážek. Vzhledem k tomu, že zpoždění světelné změny bylo tak velké, domnívám se že osvětlovač si během představení odešel ven na cigaretu.

Mé verbální stížnosti nevedly k ničemu, a tak jsem se uchýlila k prostředkům charakteristickým pro byrokratický stát. Napsala jsem oficiální stížnost, která už vyžadovala nějakou reakci ze strany divadla. To se samozřejmě postavilo za onoho osvětlovače, který byl označen za profesionála v daném oboru a já byla tou, která si ho dovolila svou stížností urazit. Z toho vyplývá, že profesionálita osvětlovač v DTA se vyznačuje leností, neochotou a neschopností. S takovými profesionály se opravdu srovnávat nemohu.

V průběhu realizace této inscenace začal být s mou prací nespokojen i Bulat Atabajev, který po spatření konstrukce scény, bez jediného shlédnutí zkoušky prohlásil, že scéna bude zase ta samá jako v Mackbethovi. Vyslovil pochybnosti o profesionalitě mé dosavadní práce, naznačil jakousi zkušební lhůtu, během které se rozhodne jestli smím v divadle zůstat. Tento rozhovor mne utvrdil v rozhodnutí, že nemám zapotřebí doprošovat se práce v divadle a čekat na posouzení své způsobilosti. Rozhodla jsem se tedy po realizaci třetí a poslední inscenace, kterou režírovala má přítelkyně Nataša Dubs (a o tuto spolupráci během mého pobytu nejvíce šlo) vrátit se předčasně do České republiky. Zaměstnanci administrativní části mi okázale dávali najevo své pohrdání a převahu, protože měli dojem, že tím končí má kariéra scénografky. Po premiéře Macbetha mne totiž ohodnotili jako neúspěšnou scénografku, která nenašla uplatnění doma, ale přijela je obtěžovat svými nesmyslnými a nerealizovatelnými nápady do Almaty a ještě do všeho šťourá. Já se v tu chvíli tomu všemu mohla už jen smát.

Před Vánoci jsem ještě navrhla několik kostýmů na vánoční představení pro děti a před realizací poslední inscenace odjela na svátky domů. Měla jsem pocit jako bych se vrátila z gulagu.

7. Kalifornští koníčky¹⁸

Po psychické regeneraci v ČR jsem se asi po třech týdnech vrátila do DTA, abych společně s Natašou Dubs realizovala kabaret „Kalifornští koníčky“. Námět vyšel od Nataši Dubs, jež chtěla rozvinout nápad, který realizovala jako „subotnik“- jednorázové představení na určité téma. Chtěla použít některé nápady které, byly svázány s užitím novin a novinového papíru, a uplatnit některé již existující choreografie právě z již zmíněného „subotniku“. Formou inscenace měl být kabaret složený z jednotlivých čísel, nad kterým se však klenula spojovací dějová linka. Skupina zestárlých kabaretních umělců se vrací do svého mládí, zašlých časů a své slávy. V rámci hromadných výstupů a choreografických čísel má pak každý z herců své sólo, které zprostředkovává vhléd do intimity dané postavy a naznačuje její životní příběh. Podkladem k inscenaci nebyl žádný divadelní text. Základem pro text inscenace se staly autentické německé kabaretní texty z období od roku 1900 do období

¹⁸ V originále „КАЛИФОРНИЙСКИЕ ЛОШАДКИ“

mezi lety 1940-50.¹⁹ Texty obzvláště pranýřující situaci a politické dění v Německu v období druhé světové války, se bez jakýchkoliv úprav daly vztáhnout na aktuální situaci v DTA. Další inspirací bylo hnutí DADA. Koncepce této inscenace byla založena na autorském přístupu všech zúčastněných. Charaktery svých postav měli možnost vytvořit herci sami, stejně jako se autorsky podílet na svých sólech i tvorbě inscenace jako takové. Ukázalo se ale, že pro některé je tento autorský přístup velice náročný, a nebyli schopni své sólo postavit. K nalezení charakteru jim nakonec hodně pomohly kostýmy a specifické abstraktní líčení, vycházející z estetiky dadaismu. Scénografii jsem omezila na světelné hadice nainstalované v prostoru jeviště tak, že tvořily iluzivní perspektivu, praktikábl u zadní stěny pro výstupy pěvecké hvězdy a označení pánských a dámských záchodků na dveřích v zadní stěně. Takto vybavenou scénu na začátku představení zakrývá jakýsi závěs z novin, kterým se postavy na „forbínu“ a posléze i jeviště protrhají. Zbytek výpravy tvořily drobné rekvizity, masky a detaily kostýmů vytvořené z kartonů a novin. Problematickou postavou se jevil konferenciér. Ve správném kabaretu někdo takový být musí a měla to být právě Nataša Dubs. Jak ale ospravedlnit účinkování konferenciéra v choreografiích, což bylo nevyhnutelné? Postavu konferenciéra nakonec zastupoval Duch divadla. Jakožto duch, mohla být postava přítomna u čehokoliv, mohla volně zasahovat do scén a zároveň i korigovat technické nedostatky, které se hojně vyskytovaly zejména ve svícení ale i zvuku. Pokud nedošlo k určité světelné změně, či nastala jiná než měla, Duch přímo z jeviště zakřičel na osvětlovače co má rozsvítit. Nedostatky „profesionálů“ v divadle tak byly vzaty do hry, což zaručovalo realizaci zamýšleného postupu. Vznik této inscenace provázela celková neochota k jakékoliv podpoře ze strany vedení divadla. Proto jsem téměř celou výpravu vyrobila autorsky. Kromě kostýmů, jejichž část šila švadlena z divadla, zbytek pocházel z fundusu či second handu. Vzhledem k tomu, že materiály pro výrobu výpravy byly kartony a noviny, neočekávala jsem žádné problémy. Když jsme ale po nákupčím chtěla, aby sehnal staré kartónové krabice prohlásil, že to tedy v Kazachstánu nemají. Na mou

¹⁹ Kühn, Volker: *Kleinkunststücke, in 5 Bdn., Bd.2, Hoppla, wir beben. Kabarett einer gewissen Republik, 1918 – 1933*, Quadriga, Weinheim/Berlin, 1989



námítku, jestli v celém Kazachstánu nemají odpadky, odpověděl, že nemají. Část krabic jsem si pak sehnala sama z okolních krámů, což v nákupčím vzbudilo údiv, nicméně nakonec nějaký materiál sehnal.

Absurdita přístupu a tvrzení ze strany vedení divadla dostoupila v tomto období vrcholu. Znepříjemňovali mi pobyt v divadle před mým odjezdem co nejvíce, a to hlavně proto, aby mne co nejvíce očernili v očích zástupců Goethe Institutu a ambasády. Většinu času jsem trávila výrobou výpravy v suterénní místnosti divadla zcela o samotě. Zároveň

jsem ale byla osočována z pletichaření a šíření pomluv (Jakých, to jsem se nikdy nedozvěděla.), k čemuž jsem neměla důvod a konec konců ani čas. Začala jsem trpět téměř paranoiou, že jsem někde o někom něco řekla, ale nevím co, a proto se mnou najednou z ničeho nic nikdo z dílen nemluví. Snažila jsem se přesvědčit sama sebe, že už ve vlastní mysli konstruuji nesmyslné a nepravdivé děje. Ale jak se později ukázalo, ač absurdní, byly tyto domněnky pravdivé. Žila jsem absurdní příběh, který jsem znala jen z románů. Netušila jsem, že ačkoliv realita je bílá je možné neochvějně tvrdit že je černá. Ačkoliv jsem celou výpravu vyrobila na koleně sama, bylo možné tvrdit, že nedělám nic, jen se poflakuji, příživníčím na divadle a mrhám prostředky Goethe Institutu. V tuto chvíli jsem nabyla přesvědčení, že nejsem dostatečně silnou osobností, která by si dokázala nepřipouštět tyto nepravdy, nemohla jsem to ignorovat. Celá tato absurdní situace se mne mocně dotýkala, trpěla jsem křivdami, které na mě byly páchány. Zároveň jsem si však uvědomila, jak příliš snadné je bez takovéto zkušenosti odsoudit lidi, kteří odešli z bývalého komunistického Československa. Jak lehkou se v této době vykřikuje, že odejít nebylo hrdinství, protože hrdinové měli přece zůstat a bojovat proti režimu v republice, tváří v tvář nepříteli. Pokud se ale do takové situace dostanete, zjistíte možná, že nejste tak psychicky odolní, a takový nápor nespravedlnosti nesnesete. Je pak velikým štěstím, že se máte kam vrátit. A pak se najednou situace a podmínky pro tvorbu ve vaší zemi jeví v úplně jiném světle. Navždy se vám změní měřítko. To, co je špatné, pak už není nikdy horší než to nejhorší, co jste zažili, z čehož jste se ale mohli vyvázat.

Odjížděla jsem z Kazachstánu, za sebou měla tři realizace během šesti měsíců a dobrý pocit, že v divadle, v němž umělecký šéf souboru tvrdí, že divadlo se dělí na lyrické a epické, opravdu nemám co pohledávat.

Co se týče realizace Kalifornských koníčků, nás zaangażované osoby tato inscenace dojímala, cítili jsme zadostiučinění i mocnou revoltu vůči administrativní části divadla, kterou tato inscenace vyjadřovala. Diváci neznalí situace v divadle si však tyto souvislosti plně neuvědomovali. Pokřikování na osvětlovače považovali za skvělý gag, netušili však bohužel, že vyplynul z profesní neschopnosti osvětlovače.

8. Návrat

O významu mého pobytu v DTA Almaty není třeba dále hovořit. Ačkoliv konkrétní zkušenosti měly spíše negativní charakter, v celkovém kontextu mé práce přinesly pozitivní výsledky. Pomohly mi definovat směr vlastní tvorby, uvědomit si svou osobní i profesní hodnotu. Bylo důležité pochopit, že už nejsem student, ale samostatná a odpovědná tvůrčí osobnost, která si může vybírat, kde chce pracovat, a která si stojí za svými názory, postupy i vizemi. Myslím, že to potvrzují i následné realizace v CZ, které analyzuji a popisuji na začátku této kapitoly, i další, které v této práci nezmiňuji. To že má kariéra scénografky odchodem z DTA neskončila, potvrzuje i fakt přijetí do doktorského programu na KALD DAMU, mé pedagogické působení na téže škole, cena Alfréda Radoka 2007 za výpravu k inscenaci Z knihy džunglí i realizace mnoha dalších inscenací a autorských projektů.

Naopak, tunelování DTA Tatjanou Kalininou se nakonec prokázalo. Dnes si spolu s bývalým nákupčím odpykává čtvrtý rok svého šestiletého trestu ve vězení. Budova DTA v Almaty ale bohužel v tuto chvíli neexistuje a budoucnost celého souboru je velice mlhavá.

Kapitola II.

Nezávislé projekty

1. The Brutality of fact²⁰

Ke spolupráci na tomto projektu jsem v roce 2003 byla přizvána mexickou tanečnicí a choreografkou Cristinou Maldonado, která se ho rozhodla realizovat v České republice. Koncept byl inspirován dílem britského malíře Francise Bacona. Výslednou formou se stal divadelní triptych, propojený tématem a autorkou- interpretkou Cristinou Maldonado. Na každé části triptychu spolupracovala Maldonado s jinou skupinou tvůrců, a to jak z ČR tak i z Mexika. Samotná myšlenka divadelního triptychu vychází z Baconova díla. Malíř často sdružuje své obrazy do diptychů, triptychů či cyklů, ale zároveň trvá na určité autonomii každého obrazu. Snaží se tím podle vlastních slov: „...vyhnout se vyprávění příběhu.“²¹ Stejně tak se i Maldonado snaží příběh nevyprávět, ale volbou cyklu vypovědět o tématu co nejvíce. Sám Bacon totiž říká: „ Proto se mi zdá, že jeden obraz v postavení vůči druhému toho dokáže vypovědět víc.“²²

Budu zde mluvit o části triptychu s názvem „The brutality of fact“, na jejíž koncepci jsem se autorsky podílela. Téma projektu vzešlo od Cristiny Maldonado, již zajímala osobnost malíře Francise Bacona, především jeho zaujetí náhodou a intuicí ve spojení s malbou. Společně jsme pak hledaly způsob, jak toto téma uchopit a jakým způsobem s ním pracovat. Jako první se samozřejmě nabízela možnost rozpohybovat Baconovy obrazy a přenést je na jeviště. To se nám ale zdálo obsahově vyprázdněné. Šlo by pak spíše o pouhou transformaci média obrazu do jiného, divadelního média - časoprostorového obrazu. Nešlo nám však o to, pracovat s Baconem vizualizovanou formou myšlenek a úvah, ale o jejich pochopení a realizaci naším vlastním autorským způsobem.

Výchozím materiálem pro tento způsob zpracování tématu se stala kniha

²⁰ Sestřih tohoto projektu je možné vidět na DVD přiloženém k této práci.

²¹ Sylvester, David: *Rozhovory s Francisem Baconem 1962- 1979*, překlad Eva Kondrysová, Praha, Arbor Vitae, edice De arte, 1999. ISBN 80-86300-04-8, str. 24

²² Sylvester, David: *Rozhovory s Francisem Baconem 1962- 1979*, překlad Eva Kondrysová, Praha, Arbor Vitae, edice De arte, 1999. ISBN 80-86300-04-8, str. 22

rozhovorů s Francisem Baconem²³, ve které on sám uvádí zdroje svých inspirací, rozkrývá své myšlenkové i technologické postupy a úvahy o světě.

Inspirovala nás jeho fascinace syrovým masem, úvahy o visících částech zvířat v masně, jeho zaujatost barevností a strukturami tohoto masa, i jiných materiálů. „ *Když přijdete do řeznického krámu a vidíte, jak to maso může být krásné, a pak o tom přemýšlíte, můžete přemýšlet i o všech hrůzách žití- jak jeden tvor přežívá z druhého.*“²⁴ Pokud to zjednoduším, použily jsme motiv visícího masa na háku a hrály si s tímto tématem, v souvislosti s prostorem, pohybem, kostýmem a scénografií.

Určujícím prvkem celé inscenace se stal motiv visení, které vytváří náhodné stavy. Tanec a pohyb je limitován, nebo naopak podporován visením tanečnice na lanech. Choreografii tvoří soubor přirozených reakcí těla za účelem přežití. Je to estetika nervové soustavy. Aby bylo možné tuto ideu realizovat a zajistit interakci s tanečnicí, bylo nutné, aby lana někdo ovládal. Tak se původně zamýšlené sólo změnilo v duet profesionální tanečnice a jakési operátorky scény. Inscenace se vyvíjela kontinuálně od počátečního bodu, jímž byla sama tanečnice, postupně do celého prostoru. Kostýmů, navrstvených na těle tak, že kopírovaly skladbu těla, tedy oblečení, kůže, maso, kosti, se interpretka postupně zbavovala a zanechávala je v prostoru, připevněné k lanům. Takto během choreografie rozčlenila prostor. Lana vedoucí od těchto kostýmů zůstala připoutána k operátorce, takže každý její pohyb se pak projevoval na pohybu kostýmů a jejich kompozici v prostoru.

Tato interaktivita a kinetika byla i klíčem jak pro svícení, tak zvukový design inscenace. Jan Beneš použil lana k ovládnutí nastavení některých reflektorů, které různě spouštěl, vytahoval i využíval setrvačnosti a výkyvu, ke kterým díky upevnění na lanech docházelo. I zvukový designér Ondřej Skála byl přítomen na scéně a mohl interaktivně zasahovat do průběhu inscenace.

Moment zavěšení přinášel mnohé technologické otázky a potíže. Nebylo totiž jednoduché zajistit vhodný prostor ke zkoušení, protože bylo nutné aby na stropě byla nějaká konstrukce s dostatečnou nosností, na

²³ Sylvester, David: *Rozhovory s Francisem Baconem 1962- 1979*, překlad Eva Kondrysová, Praha, Arbor Vitae, edice De arte, 1999. ISBN 80-86300-04-8

²⁴ Sylvester, David: *Rozhovory s Francisem Baconem 1962- 1979*, překlad Eva Kondrysová, Praha, Arbor Vitae, edice De arte, 1999. ISBN 80-86300-04-8, str. 44



kterou by se lana dala zavěsit. A to ještě s nárokem na jejich umístění v prostoru, aby bylo možné zkusit už v konkrétních prostorových souvislostech. Zároveň jsem byla nucena řešit technologie vyplývající z fyzikálních zákonů, jako například kladkostroj. K jištění a připevňování k lanům jsme použili jak prvky horolezecké výstroje, tak i „držáky“ vlastní výroby. Bylo totiž potřeba tanečnici poutat k lanům různými částmi těla. To umožňovalo nejen zavěšení, ale i efektní pohyb v prostoru jako „levitaci“ nad podlahou, či let prostorem.

V této inscenaci jsou podvědomě užity principy, které užívá divadlo AXE, s nímž jsem před realizací tohoto projektu s Cristinou Maldonado spolupracovaly na Pražském Quadrienále 2003. A to je hlavně přítomnost výtvarníka na scéně. Ocitá se v pozici herce, ale neztvárňuje psychologicky žádnou postavu, vykonává konkrétní reálné úkony vedoucí k vzniku, vývoji a proměnám časoprostorových obrazů a jejich kompozic, jejichž součástí se sám stává. Zároveň však tato činnost v kontextu akcí tanečnice nabývají na významu a vzbuzují u diváka emoce a asociace. Tuto skutečnost jsme si uvědomily až příliš pozdě. Protože jsem se stala součástí jevištní kompozice, zapoměla jsem se dívat z vnějšku. Tak se stalo, že operátorka scény (jíž jsem byla) byla mnohdy až příliš upozaděná, a hlavně není definovaný její vztah s tanečnicí (Maldonado). Vnitřně jsme vlastně stále tvořily sólo, i když už vznikal duet. Tímto projektem také začíná mé hledání scénografického řešení prostoru. Ideálně je to pro mne prázdný prostor, který předem nic nedefinuje, nepředvídá ani neilustruje, ale jenž se interakcí performerů s materiálem zaplňuje, definuje, proměňuje, žije i dýchá.

Zkušenosti z tohoto projektu jsem pak dále rozvíjela v dalších realizovaných inscenacích²⁵, ale hlavně v autorském projektu Jednoduchá tragédie, na němž spolupracovala i Cristina Maldonado.

2. Jednoduchá tragédie²⁶

Tento mezinárodní projekt vlastně vznikl setkáním několika jeho protagonistů na PQ 2003 při spolupráci s ruskou skupinou AXE.²⁷ Bezprostředně po PQ vzniklo například autorské představení ES-TO ve spolupráci s mexickou tanečnicí a choreografkou Cristinou Maldonado, které vyústilo i ve společnou práci na projektu The brutality of fact, o kterém jsem psala na minulých stránkách. S německou herečkou a performerkou Ute Niffka jsme se hned na PQ dohodly o spolupráci na projektu Jednoduchá tragédie, ale trvalo dalších 6 let, než byl tento projekt realizován. Důvodem byla jak pracovní vytíženost účastníků, tak hledání produkčního a zajištění potřebných financí.

Realizační tým se skládal buď z tvůrců, se kterými jsem měla již nějakou zkušenost, nebo které jsem si vytypovala na základě jejich

²⁵ Mluvím o tom v Kapitole I. Např. v souvislosti s inscenací Tisíc a jedna noc.

²⁶ Sestřih této inscenace je možné vidět na přiloženém DVD.

²⁷ Podrobně se o skupině AXE rozepisují ve druhé části, která je součástí této práce.

tvorby. Velký důraz byl kladen na výběr herců, u kterých byla podmínkou samostatnost, kreativita, práce v týmu a vztah k materiálu. Projekt s mezinárodní účastí „Jednoduchá tragédie“ je inspirován básní „Die Papiertragödie“ (Papírová tragédie) německého spisovatele Michaela Ende.

Jednoduchý milostný příběh je převeden do cca devíti obrazů. Tyto obrazy však nezobrazují příběh pouze v jeho lineární poloze, ale jsou zároveň výchozím tématem pro více různých způsobů jejich výtvarné vizualizace. Výsledek tohoto způsobu vrstvení je určitá koláž obrazů a emocí, jakýsi časoprostorový obraz. Jde vlastně o formu divadla, kdy inscenaci netvoří režisér, ale vizuální umělec. Kdy obsah není sdělován verbálně ani pohybově, ale převážně vizuálně. (Podobně je tomu i v inscenaci AXE Sine loco.)

Tento na první pohled banální příběh je v kontextu dnešní doby určitou výzvou. Podněcuje například k zamyšlení nad rozdílným přístupem k lásce. Jednoduchý text skrývá souboj mezi duchovní, osvobozující, tvořivou láskou a brutální, sobeckou a destruktivní láskou. Endem zvolená metafora provokuje k hledání skrytých významů a konotací v textu (papír je člověk, člověk je papír, láska k materiálu, cesta k původu materiálu, cesta k původu člověka). Omezení materiálem je zároveň i výzvou. Co všechno tento materiál umožňuje? Tak jako Michael Ende zvolil pro metaforické vyprávění jednoduchého milostného příběhu papír, i my jsme použili této metafory a básnické obrazy realizovali na scéně převážně s pomocí papíru. Herci- performeři někdy ztvárňují konkrétní postavy, jindy jsou operátory materiálu, skrze který se vyjadřují. Budují z něj prostor, vytváří situace i zhmotňují postavy. K tomu používají nejrůznější techniky spojené s papírem. Origami, prořezávání, protrhávání, prosvětlování, stínohru, malbu, psaní aj.

Ačkoliv se výsledný tvar inscenace nedal předjímat (což ani nebylo cílem), věděla jsem, že bych ráda zachovala určité principy či nápady, na které jsem narazila v předchozí tvorbě. Předně bylo mým cílem začít s co možná nejprázdnějším jevištěm, které předem nic neprozrazuje, nedefinuje a postupně pomocí materiálu, světla, zvuku, akce a lidských postav, prostor rozčlenit, diferencovat, dát mu různé významy, zaplnit ho emocemi a obrazy. Šlo mi o vytvoření určitých

DIE PAPIERTRAGÖDIE

Michael Ende

Es war ein Mädchen aus Papier
ganz weiß und zum verlieben.
Es hatte keiner noch auf ihr
das kleinste Wort geschrieben.
Das gibt es glaubt es mir
sie war nur aus Papier.
Das gibt es, glaubt es mir.

Da kam ein Junge aus Papier
ein brauner, weit gereister.
Ganz voll Adressen, dort und hier,
gestempelt und voll Kleister.
Verzeiht ihm das Geschmier,
er war aus Packpapier
verzeiht ihm das Geschmier.

Auch Liebespaare aus Papier
die können wahrhaft lieben.
Er hat auf ihr, sie hat auf ihm
mit eigener Hand geschrieben:
mein Herz gehört nur dir,
bin ich auch aus Papier,
mein Herz gehört nur dir.

Doch eines Tags das Unheil naht.
Sie litten unaussprechlich.
Ihn rief ein ferner Adressat
und auf ihm stand: ZERBRECHLICH.
Ich kehre zurück zu dir,
mein Mädchen aus Papier
ich kehre zurück zu dir.

So wartete sie jahrelang
und wurde immer gelber.
Und war ihr einmal gar zu bang,
dann las sie auf sich selber:
mein Herz gehört nur dir,
bin ich auch aus Papier,
mein Herz gehört nur dir.

Ein Greis aus einem Zeitungsblatt,
zerknittert und voll Lügen.
Der schrecklich viel Papiergeld hat,
der wollt sie zum Vergnügen.
Sie widerstand der Gier,
und war nur aus Papier.
Sie widerstand der Gier.

Das nahm der Alte ihr sehr krumm,
und voller böser Tücke
mit einer Scher bracht er sie um
und schnitt sie in zwei Stücke.
Worüber lächelt ihr?
Ihr seid nicht aus Papier.
Worüber lächelt ihr?

Und als der Junge aus Papier
zurück kam, wie versprochen,
da fand er sie und stand vor ihr
und hat kein Wort gesprochen.
Weint keine Träne ihr
er war nur aus Papier.
Weint keine Träne ihr.

So stand er bis es dunkel war.
Sein Herz fing an zu brennen
und er verbrannte ganz und gar
und war nicht mehr zu kennen.
Dies Schwarze Flöckchen hier
war Liebe und Papier.
Dies schwarze Flöckchen hier.

PAPÍROVÁ TRAGÉDIE

Michael Ende

Byla to dívka papírová,
které by leckdo srdce dal.
Běloučká byla, fungl nová,
nikdo ji dosud nepopsal.
Povídám vám to znova:
celičká papírová.
Povídám vám to znova.

Přišel hoch snědý, papírový,
zcestovalý a ztepilý.
Adresy, razítka ho zdobí
(nálepky krapet lepily).
Kdo ovšem jemu neposhví?
Byl balicí a papírový.
Kdo ovšem jemu neposhví?

Cožpak milenci papíroví
nemohou vskutku milovat?
Co dokázali říci slovy,
na sebe začali si psát.
Mé srdce u tvého si hoví,
i když jsme jenom papíroví.
Mé srdce u tvého si hoví.

Jednou jim osud přestal přát
a začal zkoušet jejich cit.
Jej volal z dálky adresát
a nálepku měl NEKLOPIT.
Vrátím se k tobě znova,
má lásko papírová,
vrátím se k tobě znova.

Čekala dlouhou řadku let,
zežloutla po té době.
Když nemohla to vydržet,
četla si sama v sobě:
Mé srdce u tvého si hoví,
i když jsem jenom papírový.
Mé srdce u tvého si hoví.

Až stařec z jedněch novin
chtěl z její přízně žít.
Peněz měl, to vám povím,
spoustu vrásek a lží.
Přes dotírání zpusťlíkova
zůstala svoje, papírová,
přes dotírání zpusťlíkova.

Ta zrádkyně mi plány maří,
zpěčtuje se mé vůli!
Popadl nůžky stařík
a přestříhl ji v půli.
Proč smějete se, kdo mi poví?
Vy přece nejste papíroví.
Proč smějete se, kdo mi poví?

Pak vrátil se hoch papírový
a to své děvče uhlídal.
Jak asi bylo chudákovi,
co jako solný sloup tu stál?
To nelze vypovědět slovy,
třebas byl jenom papírový.
To nelze vypovědět slovy.

A když tma padla, stál tu dál.
Srdce mu začlo hořet,
on celý vzplál a plál a plál.
Tak skončilo se hoře.
Pár černých vloček ve víru
bývalo láskou z papíru.
Pár černých vloček ve víru.

Překlad: Michaela Jacobsenová

časoprostorových obrazů inspirovaných básní, které v reálném čase vznikají, proměňují se, prolínají, vrství i zanikají. Záměrně jsem ke spolupráci nepřizvala režiséra a zároveň sebe za režiséra nepovažuji. Šlo mi o to, pracovat s prostředky vlastního divadla formou volné výtvarné tvorby.

Navázala jsem na projekt *The brutality of fact*, kdy prázdný prostor jeviště postupně zaplňují kostýmy, ze kterých se protagonistka postupně svléká. Zůstávají viset v prostoru na laněch a proměňují se tak ve scénografii. Rozčleňují a definují původně prázdný a nedefinovaný prostor. Dále jsem chtěla hlouběji propracovat a využít určité technologie či nápady, které jsem v předchozích projektech použila. Šlo například o techniku mramorování, užitou již v inscenaci *Tisíc a jedna noc*, kde jsem však užila pouze akci vytváření obrazu na slizu a rezignovala na



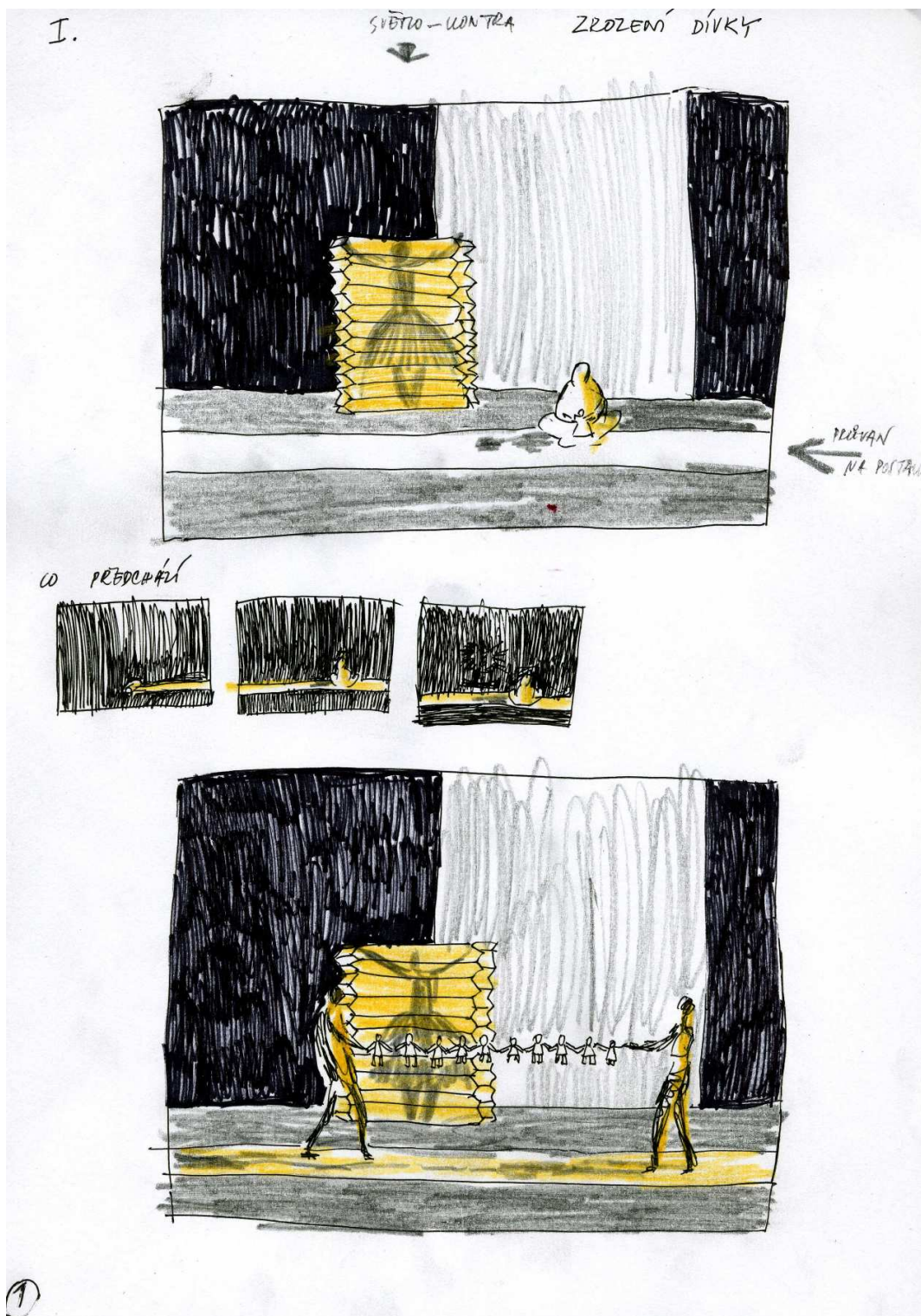
sejmutí výsledného záznamu na papír. Nebo použití jak vizuálních, tak hudebních kvalit melodie zaznamenané na proužku papíru. Vizuální stopa je takto pomocí jednoduchého hracího strojku převedena do zvuku. S tímto principem jsme již pracovaly s Cristinou Maldonado v projektu *ES-TO*. Zdaleka jsme však nevyčerpaly možnosti které tento princip nabízí.



Fyzická práce s materiálem, i když zatím jiným než ve finále, začala v prosinci 2007, kdy jsme společně s Yuko Takahashi zkoumaly možnosti použití techniky origami na jevišti. Šlo hlavně o průzkum možností materiálu ve vztahu k použitému měřítku z něho vyrobeného objektu a zároveň možnosti užití tohoto objektu ve vztahu k lidské postavě a prostoru, do něhož je situován. Výsledkem tohoto zkoumání bylo zjištění, že papírové objekty nelze zvětšovat v určitém měřítku, protože síla použitého materiálu zůstává, kdežto velikost objektu se mění. Tudíž se mění i vlastnosti výsledného objektu. Bylo nutné vyvinout techniku, která by umožnila vytvoření požadované velikosti objektu při zachování konstantní síly materiálu, nebo najít největší možnou velikost výsledného objektu za předpokladu, že síla materiálu je stále stejná a objekt plní požadovanou funkci. Touto metodou jsme došli k několika použitelným objektům vytvořeným variacemi techniky origami. Byla to variabilní „harmonika“ a „nekonečné květiny“



Klíčovým momentem pro zahájení zkoušení bylo najít firmu, která by projekt pokud možno bezplatně materiálově zabezpečila. Takovou firmu se nám nakonec najít podařilo a díky ní jsme získali skvělý



①

materiál- až tři metry široké role se zbytky papíru určeného k výrobě vlnité lepenky, který firma vykupuje a recykluje. Teprve v okamžiku, kdy jsme získali přístup k neomezenému množství materiálu, jsme mohli začít zkoušet. Vše se totiž odvíjí od konkrétního použitého materiálu, jeho rozměrů a kvality. To, co jde s jedním druhem papíru už nejde s jiným. To, co funguje v malém měřítku nemusí fungovat ve větším atd.

ČEKÁNÍ ?



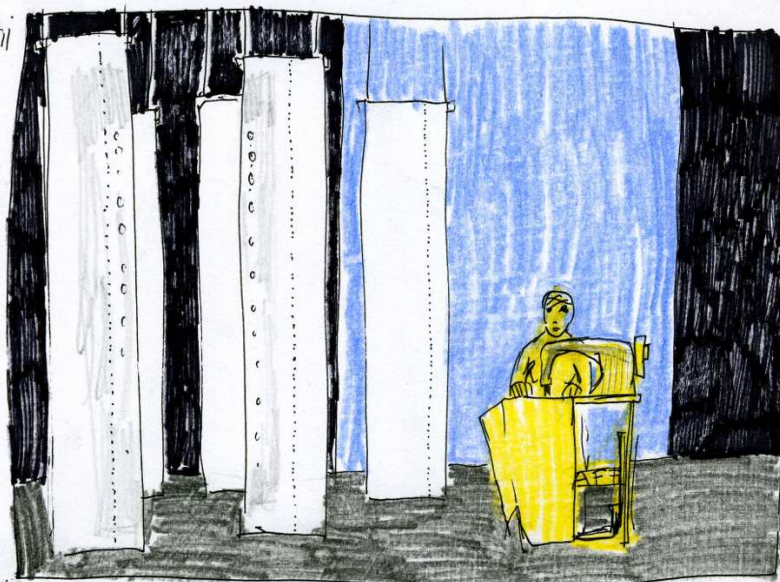
ŠÍČÍ STROJ

OBČBA U STROJE
VŠÍJE SCÉNOGRAFI

KONTRA SVĚTLO
NA PRUHY

VZADU ZELADU
NAPRÍČENY
HORIZONT

ZÁMĚ
NAPRÍČENÁ PASTALA



V další fázi přípravy projektu jsem se pokusila o vizualizaci vlastních představ o výtvarných kompozicích na jevišti.

Počátkem března 2009 jsme již měli možnost v omezeném počtu tvůrců začít zkoumat možnosti materiálu. Pracovali jsme v malé zkušební divadla Krepesko. Základní nápady je možné představit v jakémkoliv prostoru, ale jejich další rozvíjení je nutné provádět už v prostoru totožném, nebo velikostně podobném tomu, ve kterém bude projekt realizován. To vedlo k tomu, že některé nápady nešlo v takto malém prostoru dále rozvíjet, nebo ověřovat jejich funkčnost v rámci

celku. V tuto chvíli jsme nápady hromadili a teprve v prostoru Studia Alta s nimi bylo možné dále pracovat. Nyní jsme se soustředili hlavně na zkoumání materiálu a vizuálních efektů s ním souvisejících v kombinaci se světlem, zatím bez fixace na téma.



Zároveň jsme s pokoušeli s přítomnými performery najít způsob, jakým budou fungovat na jevišti. Nehledali jsme situace, ale kompozice jejichž jsou součástí.

Pokusili jsme se realizovat představu obrazu „čekání“ se šicím strojem. Performer vytváří pomocí šicího stroje jak rytmus (vzniká jakési frázování zvuku), tak i přetváří materiál. Buď může papír prošívat, nebo jen perforovat. Vzniklou perforací lze použít k definování místa rozdělení materiálu, nebo k prosvěcování. Zaměřili jsme se i na přístup performerů k materiálu a jeho vztahu k prováděné akci. Pokusili jsme se ho tím, že se nebude na prováděnou práci dívat, vizuálně od této akce odpojit. Dále probíhaly zkoušky s různými druhy papíru, jeho sílou, děrováním, prosvěcováním i propustností vody. Propíjeli jsme obarvenou tekutinu do



Papíru, konfrontovali jsme lidské tělo a papír. Přešli z 2D do 3D. Pracovali s pohybem a papíru- akci spouštěl dotek živé ruky čisté plochy papíru. Hledali možnosti vztahů a významů mezi pohybujícím se stínem objektu a figurou. Stín vytvořený postavou za papírem se dotykem rukou

namočených v pigmentu zmaterializuje ve formě obrazu. Kontra světlo se změní na přední světlo, stín zmizí a zůstane jen jeho záznam na papíře. Stín a odhalení, případně neodhalení jeho původce. Zanechání stopy-prázdného prostoru v ploše. Kontakt dvou figur probíhající prostřednictvím papíru. Plocha se akcí performerů proměňuje v trojrozměrný objekt. Výsledný objekt nabízí možnosti dalších akcí. Je to jakési zanechávání emotivních stop v prostoru. Konfrontace papíru s performerem, vytvoření vztahu mezi nimi. Na základě určité choreografie se umístí značky na papír, které určují místa



průřezů. Z bílého podkladu vznikne „střih“ krychle. Pracuje se s kontrastem barev použitého papíru a proměnou barev a kompozic v prostoru. Výsledkem je figura skrytá v papírové krychli, která povstala z plochy. Celá akce je koncipována jako choreografie vycházející z reálné

činnosti vedoucí k praktickému výsledku. Pohyby jsou však rytmizovány a estetizovány. Proměna prostoru – otisk člověka do plochy, proříznutí siluety a proměnění horizontality ve vertikalu. Pokusili jsme se o vyřezání si vlastního kostýmu z plochy v prostoru. Touto akcí se proměnil prostor a zároveň vznikl kostým z plochy. Tyto materiálové zkoušky vedly zároveň k hromadění asociací, které vznikající vizuální obrazy vzbuzovaly.

Od 21.4. byl již náš tvůrčí tým kompletní. Proto jsme mohli přistoupit k dalšímu, již konkrétněji zacílenému zkoušení. Šlo opět o „sběr materiálu“, neboli vytvoření jakýchsi etud, ale již na dané téma. Tématem byla samozřejmě již zmíněná báseň „Papírová tragédie“. Účelem ale nebylo ilustrovat tuto báseň, a proto námětem zadaných etud nebyl text sám, ale zkoncentrovaný obsah jednotlivých slok básně. Vznikl tak jakýsi bodový scénář.

1. zrození (představení) dívky a chlapce
2. setkání
3. zanechávání svých stop jeden na druhém
4. odchod chlapce
5. čekání dívky
6. příchod starce
7. smrt dívky
8. hledání
9. smrt chlapce

Ke každému bodu si každý z týmu připravil nějakou akci na dané téma s použitím papíru a různých technik jeho zpracování. Vybrané nápady jsme pak již v širším týmu dále rozpracovávali. Nejlépe to opět dokumentují fotografie.

V následující části analýzy vzniku inscenace se nebudu vázat na časová období vzniku nápadů, ale pokusím se zprostředkovat proces, v jakém se nápady na daná témata transformovala v souvislosti s prostorem a také v souvislosti s hledáním přechodů mezi jednotlivými obrazy, jejich prolínáním a logickou návazností vzhledem k „ději“ básně.

Na fotografiích lze dobře vypořádat rozdíly ve vývoji jednotlivých obrazů. První nápady vznikaly ve zkušebně divadla Krepesko s půdorysem cca 3x5 m a výškou stropu cca 210cm. V takovém prostoru bylo možné nastínit akci a její vizuální pojetí, nebylo možné ji však dále rozvíjet či

vytvářet paralelní akci ve stejný čas na stejné téma. To umožnil až prostor haly Alta, kde bylo možné stavět větší celky a pracovat s celkovou kompozicí obrazů. Fotografie názorně ukazují, které nápady jsme rozvinuli a nakonec se objevily i ve výsledné inscenaci.

V básni vystupují tři postavy. Dívka, chlapec a chlípňý žádostivý stařec. Aby bylo možné scénické obrazy plynule prolínat či překrývat, bylo nutné mít dvě představitelky dívky a dva představitele chlapce. Konkrétní postava chlípňého starce by vedla k příliš ilustrativní scéně. Proto jsme se rozhodli postavu jako takovou nahradit spíše situací. Přítomnost Japonky Yuko Takahashi na scéně vyplynula také z určité výtvarné či estetické potřeby. Kdo jiný by měl psát japonským písmem než sama Japonka. Užití japonského písma nebylo samoučelné. Text básně převedený do japonštiny umožňuje divákům neznalým tohoto jazyka vnímat akci zapisování textu v její nejčistší podobě, bez možnosti čtení konkrétního sdělení. Vnímat slovo jako abstraktní symbol a psaní jako akci. Zároveň byl potřeba někdo, kdo stojí vně příběhu, ale může do něho vstupovat, ovlivňovat ho i nezávisle manipulovat s objekty a rekvizitami. Tak se Yuko Takahashi stala průvodcem po příběhu, nestranným vypravěčem. Zahajuje ho, i končí. Možná ho vypráví, možná je osudem, který předurčuje co se stane a jak vše skončí. Představuje se v prologu, kdy symbolicky zahajuje inscenaci zažehnutím lampionu. Poté jakoby listuje v příbězích života a osudů a zastaví se právě u tohoto. Objevuje se v nejrůznějších situacích, ve kterých funguje jak významově, tak technicky. Celou inscenaci pak uzavírá a zakončuje zhasnutím lampionu.

1. Zrození (představení) dívky....



...a chlapce



Tento první obraz odhaluje dívku a chlapce samostatně. Skrze loutky a hudbu se spolu setkají. Cílem tohoto obrazu bylo zhmotnit obě postavy na scéně. Zprostředkovat zážrak zjevení a setkání. Použití určité techniky zprostředkovává děj. Postava se zjevuje jako stín, po odstranění stínové siluety se objeví reálná postava. Nebo promaštěním papíru

docílíme jeho průsvitnosti a částečné průhlednosti, což umožní zahlédnout postavu původně neviditelnou. Loutka je zde užita jako symbol. Umožňuje také vizuální změnu měřítka prostoru. Obě postavy se nejdříve setkávají hudebně, poté i fyzicky. Dívka-loutka běží po kalimbě, čímž vzniká melodie, která se posléze smísí s melodií hracího strojeku, jenž přehrává tóny z papírového proužku, kam je herec před tím vycvakal. Ve chvíli kdy si oba uvědomí přítomnost toho druhého v prostoru, hudba se proměňuje, přechází z hracího strojeku a kalimby na xylofon a motiv se rozvíjí. První obraz se tak přirozeně přelije do obrazu druhého.

2. Setkání (neboli tango)



Atmosféru druhého obrazu stříhem mění jak akce dvojice performerů, tak hudební nálada, která reaguje na jejich akci. Zadní plán jedním pohybem rozčlení čtyřmi pruhy papíru. Vytvoří si tak vstup do prostoru, který zaplní vášnivým tancem. Nejde však o tanec v jeho čisté formě. Je provázen akcí s pruhy papíru, jenž pár spojují i oddělují. Splétáním těchto pruhů vzniká jeden společný objekt, při jehož vzniku se cesty páru kříží. Při tom vzniká řada asociativních situací. Je to jejich vzájemné poznávání, svádění, budování společného vztahu, který je završen závěrečným objetím. Toto objetí tvoří samostatnou akci, kdy se

dvojice k sobě pomalu blíží, přičemž musí překonat ony čtyři v prostoru visící pruhy papíru. Překonává jak materiálovou, tak i zvukovou bariéru, protože muchlání papíru je dost hlučné. Jejich vzájemné objetí se díky materiálu, který překonají otiskne v prostoru. Papíry po celý zbytek inscenace nesou stopu této akce. Prostor je tak navždy proměněn, poznamenan, plocha se proměnila v prostorový objekt. Objekt je v něm navždy vizuálně přítomno a lze se k němu i fyzicky zpětně vrátet.

3. Zanechávání stop jeden na druhém



Obraz objetí se plynule prolíná do dalšího obrazu. V závěru objetí druhá dvojice realizuje setkání rolováním trubic z papíru na podlaze, přičemž se k sobě vzájemně blíží. Divák je vrácen zpět v dějové lince a prožívá setkání páru znovu, jinak. Výsledkem je kompozice ze dvou těl ležících na zemi hlavami k sobě a dvou papírových trubic vzniklých z jednoho papíru, do kterých performeři říkají konkrétní úryvky z básně. Stále to samé, v různých jazycích. Jede o milostné vyznání, které si však nesdělují z očí do očí. Fyzicky jsou v důvěrné poloze, vyznání však říkají do trubice, jakéhosi tlampače. Ta zvuk přenáší blíže k divákovi a ten má pocit, že slyší něco intimního, co probíhá jen mezi dívkou a chlapcem. Paralelně s touto akcí se druhá dvojice přemísťuje do popředí, na určité

místo definované bílým obdélníkem na podlaze. Zde dvojice poklekne proti sobě a vykoná něco jako rituál, možná svatbu, vzájemné spojení, jeden poznamenává druhého, zanechá stopu. Chlapec má modrý pigment, dívka vodu. V ústech drží společný proužek papíru, na nějž každý nanáší svou materii. Prstem ji roztírají směrem k partnerovi, přičemž se obě materie spojí a způsobí jasně modré zbarvení proužku. Proužek odloží a přechází k druhé dvojici, která mezi tím nechala trubice opět rozrolovat. Modrou linkou označují místo řezu. Původně ležící dvojice pruh papíru odřizne. Chlapec pruh papíru zvedne, vloží do psacího stroje za nímž sedí druhý performer a odhalí tak pilu, která se pod ním skrývala. Je to jakási předzvěst blížícího nebezpečí. Pila je však záhy použita jako hudební nástroj, což její nebezpečnost zastře až do té doby, než o ni dívky rozřezou text, který vyleze z psacího stroje. Jsou to japonské znaky, jimiž je zaznamenána na papíře část básně. To už však předbýváme. Vrtíme se k předchozímu obrazu. Vzniká zde ryze mužské sólo, kdy hra na pilu i zvuk psacího stroje vytváří hudební kompozici, která postupně graduje. Na jejím vrcholu ji utnou ženy vytržením papíru ze stroje. V tomto momentě se láme jeden obraz do druhého, prudce se mění význam. To co bylo doposavad tvořivé se mění v destrukci. Láskyplná atmosféra se mění ve smutek. Milenci na sobě, či v sobě zanechali své stopy a nyní musí chlapec dívku opustit.

4. Odchod chlapce a

5. Čekání

Moment, kdy chlapec dívku opustí, není přesně definován. Lze ho však tušit již ve chvíli, kdy se poprvé objeví pila. Ta symbolizuje určité nebezpečí. Z počátku je však použita jako hudební nástroj, čímž je její nebezpečnost potřena. K odchodu chlapce odkazuje i psaní „dopisu“ na psacím stroji. Zde dochází k vytvoření hudební kompozice, která vzniká ze společné improvizace na pilu a psací stroj mužů na jevišti. „Dopis“ se dá vnímat jako písemné odvelení chlapce jinam. Dívce nezbude v ruce nic než tento papír. Nyní se však pila projeví jako destruktivní nástroj a papír je jejími zuby rozřezán.

Akce destrukce tohoto „písemného povolání“ symbolizuje plynutí času, stárnutí i pokojné čekání dívky na návrat chlapce. Zdánlivě nudné čekání se ukázalo jako velice inspirativní téma. Proto se neomezuje na



jeden obraz či jeden způsob vyjádření, ale je obsaženo v několika na sebe navazujících obrazech a akcích. Aktivní čekání je obsaženo v melancholickém „praní“, kdy jsou kusy papíru několikrát ponořeny do lázně, přičemž se promění jejich struktura i barva. Papír postupně žloutne- stárne, je stále více muchlán a tak se z rovného bílého papíru promění v hadrovitý nahnědlý materiál. Nasákne se vodou, a proto ho lze pomalu od sebe ve vrstvách odlupovat. Bílá vrstva s nápisem je tedy postupně odstraněna, pomalu se rozplývá písmo, až zmizí docela. Možná, že to dívčiny slza časem smazaly text na osudném listě.

Souběžně s „praním“ probíhá akce mužů, kteří se v jiné části jeviště, tvořící však společnou kompozici se ženami, zabývají skládáním

papírových „práskaček“. Japonka- Osud jim předvede jejich výrobu i funkci. Muži se pak během akce žen zabývají výrobou těchto „zbraní“. Možná jde o přípravu na válku, zbrojení, které po dlouhé repetitivní části doprovázené tikáním a melancholickou, deformovanou melodií piána končí odchodem mužů od stolu a práskáním práskaček- střelbou.

Na jevišti zůstává pouze jedna z žen, která sedí na židli zády k divákům. Bez hnutí sedí a čeká, zatímco jeden z papírů, otisk objetí, se k ní pomalu natahuje. Vrací se k ní tak vzpomínka na chvíle strávené s chlapcem. Tento obraz se nenápadně prolne do dalšího, kdy Osud rozmístí v prostoru květiny času²⁸. Tím určí kompozici performerů v prostoru, kteří v různých polohách a v různých úhlech k hledišti pohybují papírovými květy- mobily. Tím vytváří cyklický, meditativní obraz vztahující se k čekání a plynutí času.

Hudba se stejně jako obrazy prolíná, nijak se dramaticky nemění, pouze plyne, vyvíjí se v detailech, některé motivy se vytrácejí, jiné se vynořují, aby se po minimalistických proměnách opět vytratily.

Tento obraz je ukončen akcí dvou performerů, kteří z něho vystoupí, čímž ho zruší a vytvoří jinou situaci i konstelaci v prostoru. Žena strhne papír, který jako roleta sjede k zemi, muž stojící za ním na něm vytvoří stín. Dívka ve svých vzpomínkách vidí svého chlapce, chce se ho dotknout a nahmatat ho. A tak rukama namočenýma v modré barvě hladí chlapcův stín. Materializuje jeho podobu, přivolat co nejrealističtější vzpomínku. Ozve se výstřel- prásknutí papírové práskačky, stín zmizí a před dívkou zůstává na papíře modrá silueta chlapce.²⁹ Souběžně s touto akcí, probíhá na jiném místě na jevišti ještě jedna paralelní akce. Na papírové harmonice tančí světelný pár. Jde o jednoduchý světelný efekt, vytvářející dojem pohybu a tance panáčka s panenkou. Jakoby si dívka při vzpomínce na chlapce vzpomínala i na konkrétní společně prožité chvíle. Tento vrstevnatý obraz ukončí výše zmíněná světelná změna kontra světla na přední světlo, spojená s modrou malbou na visící papír. Performerka se od papíru dostává do prostoru, kde pouští draka. Zde se odhalí, že pásek, který v části zanechávání stop dvojice společně obarví na modro, je ocasem draka,

²⁸ Zde se odkazují opět na text Michaela Ende, ale knihu Děvčátko Momo a ztracený čas.

²⁹ Zde konkrétně nelze popřít inspiraci tvorbou Adrieny Šimotové. Podobnost však vzniká zákonitě i prací se stejným materiálem, která vede k příbuzným vizuálním výsledkům. K tomuto tématu se ještě vrátím později, ke konci kapitoly.

kterým je bílá podložka nad kterou se rituál odehrál. Drak, na němž je japonskými znaky napsán úryvek z básně, je Osudem vytažen na oblohu. Dívka jakoby se snažila poslat svému chlapci zprávu.

6. Příchod starce



Během tohoto pouštění draka se však k dívce nenápadně blíží nebezpečí. V básni je to stařec, který chce dívku mít pro sebe, ta ho nechce, a tak ji zabije. Nechtěli jsme však tuto scénu popisně zobrazovat a postava starce jako takového se nám vlastně vůbec nehodila. Hledali jsem tedy podstatu celé situace. Šlo o to zprostředkovat pocit ohrožení dívky a destruktivní moment, který dívku z příběhu vymaže. Spíše než postavu jsme tedy budovali atmosféru. Vůči dívce se proto vymezuje zbytek performerů, kteří ztělesňují blížící se nebezpečí. Dívku nejdříve prudkým pohybem donutí sednout, pak jí připevní k vlasům papírové proužky, jež pomalu s hlasitým mlaskáním sežvýkávají, až se dostanou až těsně k hlavě dívky. V tu chvíli se stříhem mění hudba i světlo, dívka pouští draka. Rytmická až agresivní hudba a hlučné řezání pily podporují destruktivní akci, při níž dva z performerů bambusovými tyčemi rozmetají vše, co doposavad na scéně vzniklo. Mizí tak vše, co dívka s chlapcem vybudovali, všechny vzpomínky. Na závěr tohoto obrazu oba

performeři strhnou papírové role, které visely na horizontu. Ty spadnou a odvinou se dva dlouhé pásy papíru, které zakryjí jak horizont, tak i část jeviště, přičemž překryjí i roztrhané papíry které tam zbyly po destrukci.

7. Smrt dívky

Jedna z performerek přijde na jeviště a lehne si na čisté papíry. Druhá řezákem obřízne její konturu. Je to jako policejní označení místa nálezu mrtvého těla. První performerka vstane, společně vyjmou vyřízlou papírovou figuru, zmuchlají ji a vyhodí do kouta. Vše je konáno s chladnou věcností. Je kladen důraz na zprostředkování informace o smrti dívky vizuální akcí, ne prožitkem samotných performerů.

8. Hledání

V nastalé tmě přichází Osud, aby předjal příchod chlapce. V papírové krychli bloudí bledé světélko, chlapec, který se vrací a hledá svou dívku. V oné krychli měl osud schovány všechny své pomůcky, které přinášel performerům na jeviště. Nyní je však prázdná, a tak jedním pohybem Osudu mizí z jeviště. Ztrácí svou trojrozměrnost a mění se ve čtverec. Chlapec se blíží, škrta sirkami a hledá v prostoru, až nalezne siluetu dívky na podlaze. Od sirek vyplení jemná vlákna a duše dívky zhmotnělá mnoha plaménky stoupá k nebi. Je slyšet dívčin hlas, který šeptá stejná vyznání, jako prve v obraze „Zanechávání stop jeden na druhém“.

9. Smrt chlapce

V básni je tato poslední sloka velice silná. Chlapec stojí v temnotě a jeho bolest je tak nepředstavitelně veliká, že zažehne jeho srdce a z něho nezbude nic než černá vložka zuhelnatělého papíru. Jek ale tento krásný obraz, tuto metaforu přenést na jeviště? Najít jednoduché, avšak efektní řešení nebylo lehké. Zdálo se že bude fungovat minimalistický obraz, kdy jedna zapálená vrstva papírového kapesníčku se vznese vzhůru a dosvětélkuje v prostoru. Záleželo však jak na materiálu kapesníčků (ne s každým to šlo), tak i na proudění vzduchu v daném prostoru. Co tedy fungovalo ve zkušebně Krepeska, nefungovalo v Altě. Nakonec jsme našli jiné řešení, kdy chlapec je zastoupen stínem na kusu papíru, před kterým visí dva provázky z umělého materiálu. Ty když se

zapálí, hoří, taví se a hořící roztavená umělá hmota dopadá na papír, který nakonec chytne a shoří. S ním i chlapcův stín. Chlapec pláče ohnivé slzy, které ho nakonec pohlítí.



Epilog

Osud přichází k papírům pokrývajícím horizont a zapisuje na ně část básně. Text píše japonsky, houbičkou a tuší. Nejde o sdělení, obsah textu, ale o zprostředkování procesu psaní a estetický dojem písma. Ostatní performeři tento proces pozorují a postupně opouští jeviště. Inscenace končí sfouknutím svíčky v lampionu. Uzavírá se tak kruh vyprávění, fantazie, pravdivý příběh.....

V druhé části, po destrukci, je většina scén velice temných. Pracuje se hlavně s ohněm. A to v rovině významové, tak i jako se světelným zdrojem. Je však téměř nemožné tato scény jakkoliv zaznamenat. Proto se nevyskytují ani na fotografiích ani na filmovém sestřihu s představení.

Inscenace je vizuální básní, proto je těžké zformulovat přesné významy a návaznosti obrazů. Obrazy vychází z tématu a básně, nejsou

však jednoznačné či definované. (Některé možné významy jsem se pokusila naznačit v předchozím detailnějším popisu obrazů. Jde však o můj osobní výklad, který není dogmatem pro obecný výklad inscenace.) Vzbuzují mnoho asociací vázaných k výchozímu tématu. Tak má každý divák možnost zažít vlastní příběh. Každého zasáhne něco jiného. Zároveň je schopný zachytit základní děj, který je velice jednoduchý. Avšak složité, nejednoznačné a neilustrativní obrazy mohou každému z diváků zprostředkovat individuální emoční zážitek.

Inszenace má celkově meditativní charakter. Pozitivní vzruch do kontinuální plynulosti vnáší setkání-tango, kdy dívka s chlapcem prožívají štěstí vzájemné lásky a vzruch negativní- příchod starce, který ničí vše, co dívka s chlapcem společně vytvořili, i je samé. V části před příchodem starce se prostor plní, rozčleňuje a nese otisky společných setkání, které zůstávají, i když chlapec musí odejít a osamělá dívka čeká na jeho návrat. Jejich objetí zůstane zhmotněle přítomno v prostoru. Dívka se k němu zpětně vztahuje, když čeká a vzpomíná. Je až paradoxní, kolik inspirativních momentů poskytuje právě na první pohled nedramatické čekání. Téma čekání je prostorem pro kontemplativní a cyklické akce, které vlastně nikam nevedou a mohly by pokračovat do nekonečna. Divákovi je dopřán pohled na neustále se proměňující obraz, který se ale rozvíjí v malých detailech, k jejichž pozorování a rozpoznání musí mít divák čas. Část po příchodu starce je vesměs temná. Akce jsou lokální a jako světelný zdroj využívají hlavně oheň- plamen. Temnota prostor skryje, může v ní být skryto všechno i nic. V našem případě je spíše fyzicky prázdný, zato emočně zcela zaplněný.

Světlo a zvuk se podstatně podílí na výsledné scénické koláži. Vychází z vlastností použitého papíru. Světlo spoluvytváří prostor, dotváří nálady jednotlivých obrazů, je použito jako zdroj pro stínohru. Použití nepřímého svícení pomocí odrazů pohyblivých zrcadel umožňuje světelné efekty vznikající kontra světlem, ale bez toho, aby oslňovaly diváky v hledišti.

Zvuk je v podstatě vytvořen ve dvou rovinách. Jedna využívá zesílený zvuk papíru a akce s ním na jevišti, druhá pracuje s hudebními motivy. Na jevišti jsou užity hudební nástroje, jako kalimba, hrací strojek, xylofon či pila, které jsou využity jak zvukově, tak i vizuálně a významově.

Projekt byl koncipován jako projekt s mezinárodní účastí. Hlavní těžiště spočívalo na česko-německé spolupráci. K realizaci však byli přizváni i umělci jiných národností. Tento mezinárodní přesah nebyl samoúčelný. Výběr zúčastněných umělců byl založen na dřívějších společných tvůrčích zkušenostech i vysoké umělecké a profesionální úrovni jejich tvorby. Různé kulturní kořeny, tradice, jazyky a způsob myšlení vůbec, otevřely nové pohledy na ztvárnění a chápání tak obecného tématu jako je láska, žárlivost a smrt. Jak už jsem se výše zmínila, vizuální stránku inscenace výrazně ovlivnila účast Japonky Yuko Takahashi. Tuto „japonskou“ estetiku určil zároveň i sám materiál a jeho použití. Vždyť v Japonsku má užití papíru mnohaletou tradici a pokud vycházíme z materiálu, musíme nutně dojít k podobné estetice a principům. (Z podobných důvodů jsme došli v určitých momentech i k podobnosti s tvorbou Adrieny Šimotové.)

Zabývali jsme se právě zkoumáním zvoleného materiálu a jeho použití v prostoru v souvislosti s tématem a hereckou akcí. Pochopili jsme, že funkčnost papíru, a hlavně papírových objektů je závislá právě na jejich měřítku ve vztahu k prostoru. Těšilo nás vědomí, že materiálu určenému k recyklaci, tedy fyzickému zániku současné podoby, dáváme šanci navíc. Před tím, než dojde k jeho definitivnímu destrukci, projde přes jeviště, kde skrze něj zhmotňujeme estetické tvůrčí vize, aby po tomto neočekávaném vyčerpání vlastních kvalit směřoval k původně zamýšlené recyklaci. Tento proces je naznačen i v prostorovém uspořádání jeviště. Vlevo v rohu jsou opřeny role dosud nepoužitého papíru, vpravo v rohu se kupí papír již použitý.

Cennou zkušeností je i způsob herectví, který je v tomto případě velice specifický. Dramatické herectví se v tomto případě nedá použít. Herec se stává spíše performerem, v tomto případě operátorem materiálů a vizuálních (částečně i zvukových) součástí časoprostorových obrazů vznikajících na jevišti. Zároveň je jejich hybnou silou a elementem, který má moc obrazy proměňovat.

Tento projekt nám umožnil vyzkoušet si nové postupy jak technologické, tak i herecké. Nedostatek financí nám však neumožnil věnovat se těmto věcem tak dlouho, jak bychom chtěli a jak by bylo bývalo potřeba. Některé nápady tedy nebylo možné rozvíjet a v celkovém

konceptu realizovat. K tomu je totiž potřeba dostatečně velký prostor na zkoušení a technické vybavení.

Kapitola III.

Srovnání všech zkušeností ve vztahu k tématu

V předchozích kapitolách jsem se věnovala vybraným inscenacím, na jejichž vzniku jsem se podílela. Ačkoliv je základně rozdělují na dvě skupiny- projekty zaštitěné institucí a nezávislé projekty, je jasné, že tvůrčí podmínky práce v DTA Almaty patří spíše do skupiny samostatné, protože se s podmínkami které poskytuje divadlo Minor nedají vůbec srovnávat. Ostatně důvod, proč se o této zkušenosti vůbec zmiňuji, jsem už uvedla. Takže se na tomto místě k extrémním emocím nebudu vracet. Nicméně zdůrazním, že zmíněná zkušenost stojí v absolutním protikladu k mým ostatním profesním zkušenostem. Ztělesňuje podmínky, za kterých bych už nikdy tvořit nechtěla a které se týkají svobody tvorby, o které jsem hovořila již v úvodu první části. V případě DTA Almaty je otázka této svobody diskutabilní. Mluvílo se o ní, teoretizovalo se o ní, ale podmínky pro tvorbu v určitém smyslu svobodné nebyly. Tvůrce byl tlačěn do rámce zažitých postupů a každé vybočení či narušení těchto zvyklostí bylo považováno za neprofesionální a nezodpovědný přístup. Tvůrčí svoboda pak byla značně omezena hlavně psychickým nátlakem na tvůrce.

1. Pro a proti

Pokud vznik inscenace zaštiťuje divadlo či jiná instituce, má to nesporně mnoho výhod. Jednou z nejvýznamnějších je, že se tvůrce může beze zbytku věnovat tvorbě bez toho, aby byl nucen starat se o produkční záležitosti, natož o shánění peněz. Má k dispozici divadelní prostor i s jeho technickým vybavením. Z tohoto pohledu je to ideální stav pro tvorbu a experimentování. Naproti tomu stojí nutnost přizpůsobení se dramaturgickému plánu divadla, divadlem zvoleného tématu či dokonce titulu. Jako další omezení lze vnímat částečnou nesvobodu ve výběru herců, či přizpůsobení se určitému zaběhnutému plánu přípravy inscenace. Před začátkem zkoušení režiséra s herci proběhne tzv. předávka, kdy se dílnám předává scéna a kostýmy k výrobě. Poté následuje cca dvouměsíční zkoušení inscenace. Tento standardní postup už ze své podstaty vylučuje vývoj scénografie a kostýmů v průběhu zkoušení, tedy vylučuje experimentování a individuální posun vlastní tvorby. V Minoru po nás takto striktní předání

návrhů nepožadovali a byla nám poskytnuta poměrně velká svoboda a možnosti při vzniku inscenací a výrobě výprav. Abychom byli schopni alespoň částečně realizovat standardní harmonogram realizace, začali jsme se inscenacemi zabývat vždy poměrně dost dlouho dopředu. V případě Tisíce a jedné noci to byl celý rok. To vedlo k tomu, že jsme měli v zásadě představu o celkové koncepci inscenace, základním členění prostoru i výsledku kterého bychom se chtěli dobrat. Během zkoušení se vše konkretizovalo a dopracovávalo. I přes relativní tvůrčí svobodu jsme si však nemohli dovolit experimentovat tak, jak bychom chtěli. V tomto směru mi nevyhovovala hlavně práce se světlem. I přes několik extra zajištěných světelných zkoušek bylo dosaženo pouze „nasvícení“ scén. To je z mého pohledu málo. Se světlem by se mělo pracovat průběžně během zkoušení tak, aby se i světlo mohlo stát významným výtvarným i dramatickým prvkem inscenace. Pokud se totiž nasvěcují již hotové herecké akce, nelze od herců žádat interakci se světlem jako s partnerem. Nemůžeme z něho budovat prostor, který by herec bral vědomě do hry. Lze mu maximálně říct, kde má stát, aby obraz vypadal dobře, či narychlo vymyslet drobné akce se světelnými efekty. Zejména v případě Tisíce a jedné noci považuji světelné možnosti v kombinaci s polopropustnými zrcadly za málo využitě. Tento nedostatek tkví v ekonomické využitelnosti divadelního sálu. Z těchto důvodů se převážná část inscenace zkouší ve zkušebně, která však nedisponuje žádným světelným parkem. Některé předpokládané efekty se dají velice primitivním způsobem simulovat, a tedy funkčně i dramaticky zapojit do inscenace, jiné se objeví až při světelných zkouškách na jevišti těsně před premiérou, kdy však už není možné s nimi experimentovat, dále je rozvíjet a většinou už ani použít. Dalším podobným problémem je rozmístění reflektorů, které je takové, aby bez zásadních úprav vyhovovalo všem inscenacím, jež jsou v danou dobu na repertoáru divadla. To vede samozřejmě ke značným omezením a nutí k užití podobných postupů svícení.

Zúčastnila jsem se několika světelných workshopů se světově uznávanými světelnými designéry, jako je například Laurent Schneegans (2005), Michael Hulls (2002) či Max Keller (2005). Předvedli mnoho zajímavých triků a postupů, se kterými, aby fungovaly v kontextu inscenace, je nutné pracovat již od samého začátku zkoušení. Například

o RGB svícení.³⁰ Michael Hulls zase spolupracoval s choreografiem Russellem Maliphantem , kterou celou postavili na celkem efektním a jednoduchém svícení, jež však vyžadovalo výstavbu celé choreografie již ve světle. Na tanečnicka mířila ze země řada profilů, nastavených v různých úhlech k horizontu. Jejich světelné dráhy se na mnoha místech protínaly. Tak došlo k tomu, že právě na těchto místech mohl tanečník získat i několik svých stínů na horizontu zároveň. Musel tedy vytvořit choreografii s ohledem na místa průsečíků těchto stop a základě světelných efektů, které poskytoval takový druh svícení. Se svými stíny pak dále pracoval jako s partnery a dával tomuto efektu další významy.

Takovýto tvůrčí a experimentální způsob práce umožňují právě nezávislé, autorské projekty. Zdánlivě máme jako tvůrci absolutní svobodu ve všem. Ovšem i v tomto případě je svoboda relativní. Narážíme na jiné problémy, které při tvorbě v institucích nemáme. Inscenace má většinou omezený rozpočet závislý, na grantech a sponzorech. Musí být vytvořena tak, aby ji bylo možno uvést pokud možno v jakémkoliv prostoru. (Pokud se nejedná o site specific projekt³¹.) Potřebná technika není vzhledem k napjatému rozpočtu dostupná, nebo jen na omezenou dobu, která nestačí k tomu, aby se dospělo k uspokojivým výsledkům konkrétních experimentů. Vývoj některých myšlenek je tak nutné rozložit do více projektů, což vede k poměrně značné časové náročnosti těchto experimentů. Proto je nutné, aby se tvůrce naučil rozeznávat hranice možností těch kterých projektů a uměl využít zkušeností získaných v autorských projektech při práci v institucích, tam je v rámci technických možností instituce rozvinul a zpětně je pak aplikoval v nezávislých, autorských projektech. Na tyto těžkosti narážíme zejména výtvarné a zvukové komponentě, kde významnou roli při vzniku inscenace hraje, prostor, materiál, světlo atd., což jsou právě věci finančně náročné. I když si tvůrce zvolí recyklovaný materiál (v našem případě papír), stejně narazí na potřebu práce

³⁰ RGB- znamená red, green, blue, tedy červená, zelená modrá. Součet těchto barev dává bílé světlo. Svítíme-li tedy na objekt či postavu na jevišti třemi reflektory z různých úhlů, které jsou zafiltrovány červeným, zeleným a modrým filtrem, objekt či postava je nasvícena bíle, vrhá však tři barevné stíny. Červený, zelený a modrý. S tímto efektem se pak v různých obměnách a variantách dá dále pracovat.

³¹ „*Termínem site specific se označují umělecké projekty vytvořené pro konkrétní prostor a čas.*“ Citováno z knihy Václavová Denisa, Žižka Tomáš a spol.: *Site specific*, Pražská scéna, 2008, ISBN: 970-80-86102-44-3, kapitola I. K pojmosloví, str. 35

v dostatečně velkém prostoru, jinak se technologie a akce spojené s materiálem nedají dále rozvíjet.

Absolutní svobodu má ovšem tvůrce ve volbě tématu, obsazení, volbě tvůrčího teamu, materiálu, způsobu přípravy projektu atd. V případě Jednoduché tragédie inscenace vznikala aktivní tvůrčí účastí každého jedince z týmu. Bylo však třeba tyto aktivity koordinovat a vybudovat z nich smysluplný divadelní tvar. Tuto funkci většinou zastává režisér. V tomto případě se jí ujal scénograf, ale ne proto, aby suploval režiséra. Inscenace může být považována za výtvarné dílo, které je zároveň i divadelním dílem, protože pracuje s prvky typickými pro divadlo, jako je reálný čas, divák aj. K této otázce se ještě podrobněji vyjádřím ve třetí části této práce.

2. Volba herce

Možnost svobodné volby v obsazení projektu či inscenace je zásadní. V instituci k jistému omezení svobody volby v tomto směru vždy dochází. Někteří herci přijímají roli z čistě existenčních důvodů. Nehodlají se proto příliš angažovat v tvůrčím procesu. Sází na jistotu svých profesních zkušeností a hledání nových výrazových možností a experimentování je nezajímá. Na zkoušky chodí jako dělník do továrny. S takovými herci se pak velice těžko spolupracuje, natož experimentuje. Mnoho jich také odvozuje význam své postavy a tedy i své osoby v inscenaci od množství pronášeného textu. Pokud ho mají málo, nabývají dojmu, že jejich přítomnost na jevišti není důležitá. Řídí se heslem: „Čím více a déle mluvím, tím je má role a existence na jevišti viditelnější.“ Neuvědomují si, že i když nejsou ústřední postavou na jevišti, když zdánlivě nedělají nic, nebo jen minimum, stále je divák může vidět, stále jsou součástí kompozice, stále se nacházejí v kontextu s prostorem i ostatními postavami. I když se jim situace mohou jevit jako nedramatické, v rozmístění figur na jevišti, v dané kompozici, může být skryto napětí i významy. S takovými herci pak nejde docílit působivosti určitého obrazu, protože postrádá napětí. Takový herec na jevišti v podstatě není. Oproti tomu máme možnost si do nezávislých projektů ke spolupráci přizvat interprety, kteří mají takový tvůrčí potenciál, že je s nimi možné rozpracovávat nové umělecké postupy, a kteří tyto experimenty považují za možnost dalšího profesního i osobního rozvoje.

3. Globální tvorba

Z toho vyplývá i jistá multikulturnost všech zde zmiňovaných inscenací, jak vzniklých pod záštitou institucí, tak nezávislých projektů. Tato multikulturnost vzniká náhodně a je dána tvůrčím směřováním jednotlivých uměleckých individualit. Tvůrčí tým vzniká z umělců, které spojuje stejný cíl, řeší podobnou problematiku, zajímá je tvorba. Teprve na druhém místě pak stojí jejich kulturní kořeny, které samozřejmě vnáší do společné tvorby nové impulzy. Tento fenomén multikulturní tvorby (dovolím si to tak nazvat) je logickým důsledkem globalizace v tom pozitivním smyslu. V této době máme možnost konfrontace tvůrčích myšlenek nejen ve svém regionu, ale v celosvětovém měřítku. Společná tvorba umělců z různých míst zeměkoule vede k obecnému porozumění. Myšlenky vycházející z různých zdrojů se mohou sjednotit ve společném díle. Při takové spolupráci lze pocítit souznění mezi jednotlivými lidskými bytostmi a potlačit jisté konvenční vnímání rozdílů jak rasových, tak kulturních a samozřejmě i jazykových.

Takový způsob práce vede k celoživotnímu vzdělávání vlastně ve všech oborech. Technologickými dovednostmi počínaje a jazykovými znalostmi konče. Na tomto místě si dovolím být možná až příliš osobní, ale pro mne je tvorba i mou životní cestou. Proto většinu témat, která ve svých dílech zpracovávám, studuji velice pečlivě. Většinou mne přivedou i k novým materiálům a technikám jejich zpracování, což souvisí i se studiem různých kultur. Každý projekt i každá inscenace nasměrovává mé další počínání. Nezajímá mne vnější efekt, ale podstata.

Část druhá

AXE

Úvod ke druhé části: Seznámení se skupinou AXE

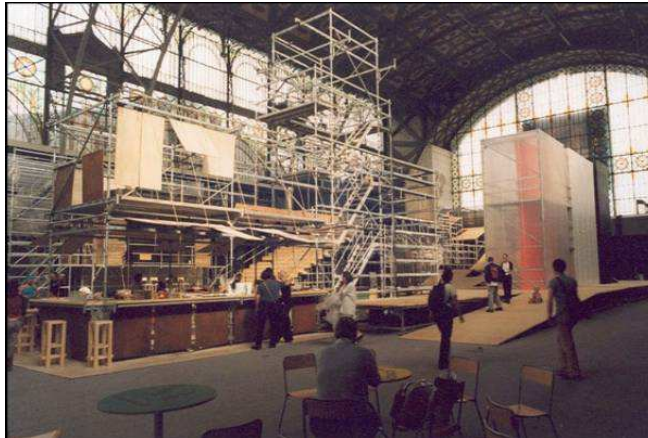
V následujícím textu se budu zabývat divadelní skupinou AXE a její tvorbou. Ve své tvorbě kladou členové skupiny AXE důraz na užití výtvarné komponenty. Je to dáno tím, že oba zakládající členové jsou výtvarníci. Ze stejného důvodu zaujala tato skupiny i mne. Jsem scénografkou, a proto je pro mne výtvarná komponenta neodmyslitelnou součástí inscenace. Je to prostředek, kterým se vyjadřuji. Režisér se vyjadřuje především skrze herce, zatímco scénografové je vnímají spíše jako živoucí součást kompozice obrazu, nebo jako hybatele obrazem.

Hned zde na začátku si můžeme položit otázku: „Co vlastně vede výtvarné umělce k tvorbě autorských divadelních tvarů?“ Pokusím se sama za sebe na tuto otázku odpovědět. Prezentovaná díla jednotlivých disciplín (nejen) výtvarného umění poskytují divákovi určitý smyslový zážitek (vizuální, sluchový aj., někdy kombinaci několika). Ale i přes to, že dílo je interaktivní a počítá s divákem jako s partnerem, který výsledné dílo spoluvytváří, autor už vlastně předem předvídá možné reakce diváka a počítá s nimi. Vystavené výtvarné dílo je hotový produkt. Může v divákovi vyvolat emoce, ale ty už dílo zpětně nijak neovlivní (Ledaže by ho divák zničil, ukradl atd. což nepředpokládáme, že se běžně děje.). Výtvarné dílo je vizualizovaná myšlenka, pocit, slovo, věta, báse...,ale postrádá kontinuální dějovou linku. Jednou z podmínek vzniku jevištního díla je přítomnost herce. Bez něho by se jeviště stalo výtvarnou instalací či kinosálem.

V dnešní době je těžké vymezit, kde přesně leží hranice mezi výtvarným uměním a divadlem, koncertem a divadlem, filmem a divadlem atd., protože hranice mezi těmito uměleckými odvětvími jsou záměrně stírány. Umělci se snaží překročit hranice svého oboru, a dát mu tak nové významy, směřují tím jeho další vývoj. Proto se socha rozpohybovává jako kinetický objekt, malba i grafika přestávají plnit funkci reprodukce reality a dostávají se do abstraktnějších rovin, až z nich začnou vystupovat reálné předměty (asambláž). Malba se přesouvá z plátna na lidské tělo a to v určitém prostoru tvoří výtvarné

kompozice. Prostorové instalace se stávají hudebními nástroji a naopak. Obraz se dostává do pohybu, video se stává dalším nástrojem výtvarných umělců atd.

Vraťme se ale k původní otázce. Zdá se, že některé výtvarníky neuspokojuje statický obraz jako produkt jejich snažení. Chtějí, aby jejich obrazy vznikaly, žily a proměňovaly se přímo před zraky diváků. Vstupují tedy do nich a tím překračují konvenční hranice. Mohou nyní pracovat s prostředky, které se používají jen v divadle. Mohou pracovat



s časoprostorem a divákem. A tento fakt přitáhl k divadlu skupinu AXE, mne i mnoho dalších výtvarníků. Proto je nutně následující text mým subjektivním pohledem na danou problematiku.



Inženýrské divadlo AXE (čti Ache) bylo jednou ze skupin přizvaných do projektu Srdce Pražského Quadriennale 2003. Cílem Srdce PQ nebylo pouhé vystavování dokumentace představení, nebo torz inscenací, ale přímý kontakt divadelní skupiny s divákem a vytvoření prostoru pro interakci jednotlivých skupin diváků a ke spolupráci přizvaných českých i zahraničních umělců - scénografů, performerů, tanečníků atd. Byla jsem přizvána ke



scénografické a výtvarné spolupráci skupinou AXE. Vytvářela jsem s nimi výtvarné instalace v jim přiděleném prostoru – věži - ještě před

začátkem samotného quadrienále. Velice mne zaujal jejich výtvarný názor, práce s rekvizitou i práce s hercem. Proto jsem se rozhodla zúčastnit se celého quadrienále po jejich boku. Už ne jako přímý tvůrce, ale spíš jako jejich technické a tvůrčí zázemí a hlavně jako pozorovatel, ze kterého se nakonec vyklubal jejich obdivovatel.

Co mne na skupině AXE tak silně zaujalo? Byla to jejich hravost a zároveň seriózní přístup při řešení zdánlivě nedůležitých a směšných problémů. (Jako např. jak odstřelit vejce pomocí desky, která je součástí baru aj.) Také způsob použití nezměrného množství rekvizit. Ty seskupovali do větších kompaktních celků, které pak měly buď pouze estetickou, nebo i mechanickou- praktickou- funkci. Nebo věci použili na něco úplně jiného, než k čemu byly určeny. (Např. žehličku ke smažení masa.)

Další specialitou bylo herectví těchto neherců. Jejich herectví je nerozlučně spojeno právě s rekvizitou a výtvarnou instalací, skrze které vlastně mohou na jevišti jednat, ale nejsou herci v pravém slova smyslu. Jsou jakýmsi hybateli věcí, alchymisty, inženýry (jak se sami nazývají). A to může být jednou z cest k harmonicky kompaktnímu dílu, k obrazu, který překračuje svou dvojrozměrnost a stává se trojrozměrným a připojením časovosti časoprostorovým. Jeho tvůrce již nestojí vně, ale stává se součástí svého vlastního díla, dokonce ho rozpohybovává a určuje jeho další vývoj. Divák je vlastně také součástí tohoto díla, jeho přítomnost i reakce do jisté míry ovlivňují vývoj díla. Obraz tedy nezanechává jen statický vjem, ale hned soubor vjemů. Takovýto obraz je výsledkem harmonie všech komponent podílejících se na jeho vzniku a výsledné podobě. (Výtvarné, zvukové, herecké atd.) Proto v následujícím textu nebudu používat označení: v „dalším jednání“, nebo v „další scéně“, ale budu mluvit o obrazech.

Divadelní dílo tvoří několik organicky propojených komponent. Tato zdánlivě jasná formulace však není vždy takto jednoznačně pochopena. Vypůjčím-li si slova z jiné oblasti, např. chemie, rozdíl v chápání této věty je více patrný. Ve většině případů se totiž podaří vytvořit divadelní dílo ve formě směsi. Jen ojediněle ve formě sloučeniny. Ve směsi se komponenty pouze smísí. Nereagují na sebe, neovlivňují se. Sloučenina však vzniká reakcí různých komponent na sebe navzájem. Vzniká něco nového. O takovéto sloučeniny se snažilo již mnoho

divadelních tvůrců (Appia, Craig, Artaud, Brook aj.). Cest jak dosáhnout divadelního díla je mnoho a stále nacházíme nové a nové. Jednou z nich se vydala skupina AXE, která vytváří představení, která ačkoliv mají přesnou dramaturgii nechávají volný prostor pro divákovu imaginaci, intuici a své poselství sdělují spíše neverbálně – zanechávají jakousi pocitovou stopu.³²

³² Citát ze článku na adrese: <http://www.parter.ru/event.asp?sect=119&event=3192>, staženo 27.5.2007

“Někdy je to obyčejná instalace, jindy složitá psychologická hra a někdy divadlo figur.” Tady nikoho nezobrazují, nic nenapodobují a skoro nemluví. Tady - jednájí - tvoří před našima očima celé světy - nebo je naopak ničí. To co probíhá se nepřijímá mozkem, ale očima, ušima a citem.”

Kapitola I.

Analýza vybraných inscenací AXE

1. AXE a jejich východiska

„V roce 1989 založili umělci Maxim Isajev, Pavel Semčenko a Vadim Vasiljev skupinu pod názvem „AXE“ (čti Ache), se sídlem ve známém „Domě umění“ na Puškinské 10, v centru nezávislého umění počátku 90. let. Skupina se od samého počátku projevovala tak, že se stala nezařaditelnou do jakýchkoliv žánrových rámců a stylů. Členové skupiny, nepřestávající se zabývat malbou, natáčejí filmy, účastní se výstav a hlavně vytvářejí ve dvorech, galeriích, na schodištích i v ateliérech neopakovatelné akce - performance blíží se rituálům a iniciacím, které AXE proslavily a přinesly jim uznání uměleckých kruhů v Petrohradě a Moskvě.

V polovině 90 let opouští kolektiv Vadim Vasiljev a zbylí - Pavel Semčenko a Maxim Isajev - začínají stále více používat divadelní prostor (v klasickém slova smyslu) a zákonitosti divadla, a také zvou ke spolupráci na svých performancích profesionální herce. Od této doby se divadlo AXE stává stálým účastníkem divadelních festivalů v Edinburgu, Avignonu, Madridu a vystupuje na mezinárodních festivalech v Německu, Maďarsku, Holandsku, Francii, Polsku, Čechách, Belgii, Brazílii atd. AXE - je partnerem mnohých projektů ruských (Sláva Polunin, Děrevo, Formální divadlo) i zahraničních kolektivů (Lantaaren - Holandsko, Toihous - Rakousko, Projekt Teatr - Německo) . Společný projekt AXE a ARENY (Erlangen - Německo) "Sine loco" byl realizován v roce 2001 a v roce 2003 bylo představení po zásluze oceněno profesionální divadelní obcí - tvůrci získali v Petrohradě za toto představení ocenění "Zlatá maska".³³

Název skupiny AXE vychází ze slova axe, což je v angličtině sekyra, ovšem čtený rusky, tedy ACHE (v anglickém přepisu AKHE). Už tento název předznamenává zaměření skupiny. Obsahuje v sobě označení náradí, rekvizitu a zároveň po přečtení latinky jako azbuky vzniká nonsense. Je to hra s obrazem, zvukem a obsahem. Jádrem skupiny AXE jsou Maxim Isajev a Pavel Semčenko.

³³ Použit text z adresy: <http://www.parter.ru/event.asp?sect=119&event=3192>, staženo 16.7.2007



Maxim Isajev (1965)

Vystudoval Serovovu akademii v Petrohradě. Poté pracoval v divadle Borise Ponzovského „DA-NĚT“ („ANO-NE“) jako scénograf. V roce 1989 několik členů divadla „DA-NĚT“ založilo skupinu AXE. Je malířem, kterého zajímá spojení malby, divadla, literatury a reálného života, stejně jako transformace znaků do různých uměleckých rovin.³⁴



Pavel Semčenko (1967)

Vystudoval uměleckou školu v Petrohradě a poté působil divadle „DA-NĚT“ („ANO-NE“). Je nejen výtvarníkem, ale i režisérem a hercem filmů AXE. Zúčastnil se i projektů s jinými divadelními skupinami jako Laantaren Theatre (Rotterdam), Formal Theatre (St.Petersburg), Slava Polunin Theatre.

³⁴ http://www.akhe.ru/Maksim_Isaev.html, staženo 16.7.2007

Dalšími členy skupiny jsou:



Jana Tumina - která vystudovala Divadelní akademii v Petrohradě, kde nyní i učí. S AXE spolupracuje od roku 1996 jako herečka a dramaturgyně. Je důležitou osobou ve skupině, protože jako jediná má klasické vzdělání v oboru divadelní režie a herectví, a proto může experimenty a výtvarné ideje obou výtvarníků transformovat do divadelního tvaru. Pracuje, podobně jako Pavel Semčenko, i s jinými divadelními skupinami.³⁵



Andrej Sizincev -výborný zvukař, hudebník a DJ. Se skupinou spolupracuje od roku 1996 a od projektu Sine loco je stálým členem skupiny. Úzce spolupracoval i se skupinou Děrevo.³⁶



Vadim Gololobov – osvětlovač a light designer, spolupracuje se skupinou AXE od roku 1996. O několik let později se stává i produkčním celé skupiny. Spolupracoval i s jinými divadelními skupinami (Děrevo, Clipa atd.)³⁷



Nikolaj Soudnik – hudebník a skladatel, původem z Rigy (Lotyšsko), kde založil kapelu ZGA. Vydal několik CD zaměřených na experimentální a industriální hudbu. Posledních pár let úzce spolupracuje se skupinou AXE, pro kterou napsal scénickou hudbu k několika představením.³⁸

³⁵ http://www.akhe.ru/Yana_Tumina.html, staženo 16.7.2007

³⁶ http://www.akhe.ru/Andrei_Sizintzev.html, staženo 16.7.2007

³⁷ http://www.akhe.ru/Vadim_Gololobov.html, staženo 16.7. 2007

³⁸ http://www.akhe.ru/Nikolai_Soudnik.html, staženo 16.7. 2007

AXE se označuje jako optické, nebo inženýrské divadlo, protože používá mnoho technických postupů. Představení je výsledkem jakéhosi „pokusu“ všech zúčastněných „inženýrů“, kteří pracují s prostorem, jež dotváří světlo a zvuk. Nejzřetelněji se tento postup projevuje u představení Plug and Play, kdy i DJ je součástí scény a kreativně reaguje na dění na scéně, tj. na akce „výtvarných inženýrů“, kteří předvádí své kousky a zároveň tvoří výtvarné dílo – obraz.³⁹



Do současné podoby se představení vyvinula po několikaletém vývoji skupiny, ale hlavně obou vedoucích výtvarníků. Ti se poznali v divadle „DA-NET“(„ANO-NE“) Borise Ponizovského, mystifikátora a



divadelního teoretika. Jejich společná práce začala malými performancemi na Puškinská 10⁴⁰, výstavami i zakázkami na výmalbu četných interiérů (Puškinská 10, různé kavárny v Petrohradě), nebo např.

³⁹ K detailnímu rozboru tohoto díla se dostanu později.

⁴⁰ Puškinská 10, původně squat v Petrohradě, později centrum nezávislé petrohradské umělecké scény, ve kterém se nacházel prostor pro konání koncertů a divadelních představení a stalo se i sídlem mnoha výtvarníků, kteří zde získali prostory pro své ateliéry.

společnou malbou obrazů- „First row“ do Kiasma muzea v Helsinkách. Od roku 1996 se skupina zaměřuje hlavně na divadelní tvorbu.

Již tento fakt, a sice společné tvůrčí práce na jediném díle, je zarážející, fascinující a zároveň ojedinělý. Jen málokdy se podaří, aby dva umělci byli schopni takového vzájemného porozumění a tolerance, aby mohli tvořit kompaktní společné dílo.

Jejich výtvarná tvorba navazuje na odkaz slavné éry ruské avantgardy, je ovlivněna dadaismem, skupinou OBERIU a ikonomalbou.

Podíváme-li se na manifest skupiny Oberiu, musíme konstatovat ideovou podobnost s díly skupiny AXE. V tomto manifestu se oberiuté přihlásili k nezprostředkovanému zmocňování se reality viděné jakoby zrakem dítěte, nezátíženého konvencemi a přiznali umění jeho vlastní logiku: *"Obdivujeme se nádheře namalované ženy, bez ohledu na to, že v rozporu s logikou anatomie malíř vyvrátil lopatku své bohyně a otočil ji stranou. Umění má svou vlastní logiku, která předmět nenarušuje, ale pomáhá ho poznat."*

"Jsme básníci nové senzibility a nového umění... budovatelé nového vnímání života a jeho předmětnosti... Svět poslintaný jazyky mnoha blbců a zatažený do bahna prožitků a emocí je námi obnažován v celé nahotě svých konkrétních i neobvyklých tvarů... Budete nám asi vytýkat, že naše syžety jsou nereálné, nelogické. Kdo však řekl, že životní logika je povinná i pro umění... Umění má vlastní logiku, která svůj objekt nerozbíjí, ale pomáhá jej pochopit..."⁴¹

Členové AXE, stejně jako před několika desítkami let členové skupiny OBERIU, žijí a tvoří v Petrohradě. Tvůrčí potenciál obou těchto skupin podněcuje porevoluční doba. OBERIU se formuje ve 20. letech 20. století, vyrůstá z podhoubí ruské avantgardy a je reakcí na tehdejší umělecké tendence. Tento grandiózní nástup ruské nové vlny však rázem utne stalinský Sovětský svaz a jeho jediné a oficiální umění – socialistický realismus. AXE se také formují v uvolněnější atmosféře perestrojkového SSSR a posléze demokratického Ruska (v jakési porevoluční době po rozpadu SSSR). Konečně je možné navázat na solidní základy moderního umění v Rusku vybudované ruskou

⁴¹ <http://literatura.kvalitne.cz/4d.htm>, staženo 20.7. 2007

avantgardou. Je ovšem velice těžké tyto nové tendence v Rusku prosadit. V umění stále ještě převažuje akademismus (jak ve výtvarném umění tak v divadle), a proto není lehké naučit diváky, zvyklé na realismus, chápat i díla abstraktní a prosadit tak tuto novou tvůrčí vlnu. O tomto problému ostatně mluví již Malevič ve své knize „Suprematické zrcadlo“: *„Ovšem inženýři vynálezci a umělci proměňující druhy jejichž nervový systém zjevně musí trpět dráždivostí, která dospívá až k tomu, že vidí v jevech nové obrazy, jsou schopni na základě asociací zobecňovat a vytvářet nové jevy, to je stěžejní kategorie, bez té bychom se nepohnuli ani o krok.“*

„Pro takové malíře se předměty, portréty či předlohy stávají jen podnětem nových jevů, v nichž prvky příznaků buď jen zbývají anebo docela mizí. Ostatní kategorie malířů mají menší schopnost proměňovat a předávají podle předlohy. Takoví jedinci jsou srozumitelní masám, masy od nich nemohou dostat nic změněného, nového, od těch prvních získáme vynálezy jako konfliktní řešení mezi objektem a subjektem, a ta mohou být často masám nesrozumitelná, neboť v nových druzích mizí příznaky, podle kterých masy věc rozpoznávaly.“

„Společnost je bezpředmětnými malířskými díly podrážděna; je to způsobeno tím, že v díle vždy viděla malířskou harmonii rozmazanou do tvaru věci nebo člověka.“⁴²

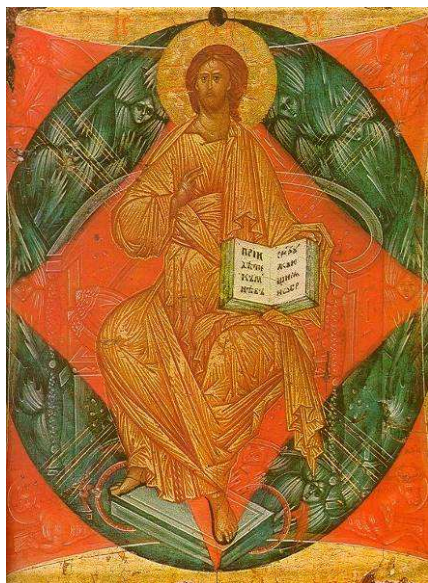
DADA-kult absurdity, jedno obrovské nic, odmítnutí všeho, odmítá jakoukoli racionalitu, jakýkoli řád; dada neznámá nic.⁴³ Tato charakteristika hnutí DADA vysvětluje, proč je skupina AXE považuje rovněž za svou inspiraci. Ideově však na toto hnutí pouze navazují a inspirují se některými jeho vizuálními projevy. Hrají si s rozličnými předměty, aniž by respektovali jejich původní účel. Tím mezi nimi vytvářejí nové a překvapivé souvislosti. Ve svých obrazech nerespektují ani anatomické zákonitosti a vytvářejí tak mnohoznačné kompozice z antropomorfních postav, které však mají různě zkroucené ruce či nohy a často i o hodně víc prstů než je zvykem. Jde jim o estetiku a výpovědní hodnotu obrazu, ne o realismus.

⁴²<http://www.galerie-bayer.cz/noviny/10.doc> , staženo 4.8.2010

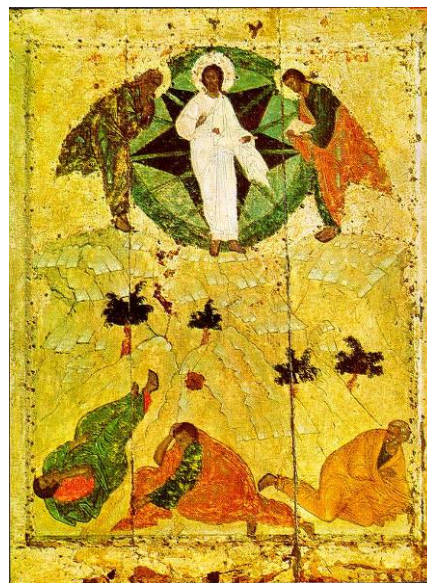
úryvek z knihy Malevič Kazimir: *Suprematické zrcadlo, texty k bezpředmětnosti*, přeložil Tomáš Glanc, Brody, 1997

⁴³ http://maka.webzdarma.cz/statnice/du_du14, staženo 4.8.2010

Ikonomalba a její ikonografie – výklad symboliky jistě ovlivnila většinu ruských (i Sovětských) umělců. Protože byla po několik století pro umělce jakýmsi kánonem, je vlastně základním kamenem ruské malby. Stejně jako čerpá moderní umění (hlavně v západní a střední Evropě) inspiraci z primitivního afrického umění, čerpá ruské moderní umění z ikonomalby. Duchovní obsah ikon je zprostředkován symboly - geometrickými obrazy a barevností.



44



Ikony a jistý náboženský či mystický symbolismus ovlivnil i arménského režiséra Sergeje Paradžanova, jehož vliv na tvorbu skupiny AXE nelze přehlédnout. Příkladem by mohl být film Barva granátového jablka, z roku 1969.

Paradžanov ve filmu využil výtvarné i poeticko-obrazné tradice



všech národů, v jejichž řeči básník Sajat Nova tvořil a vytvořil koláž obrazů, které ve složité ikonografii symbolizují básníkův život a svět, z něhož se jeho poezie rodila. Režisér zůstal věrný své zálibě především k výtvarným lidovým

uměleckým řemeslům, ale i lidové slovesnosti a malbě. Ve filmu se tak objevuje pantomima i malířské a dekorativní motivy.⁴⁵ I ve filmech

Sergeje Paradžanova hraje důležitou roli symbolika barev. Bílá znamená

⁴⁴ Andrej Rublev, Kristus v silách; Andrej Rublev ,Převtělení,
http://www.rollins.edu/Foreign_Lang/Russian/rublev.html, staženo 22.7.2007

⁴⁵ <http://www.nostalghia.cz/pages/andele/paradzanov/txt/filmy/barva.php>, staženo 22.7.2007

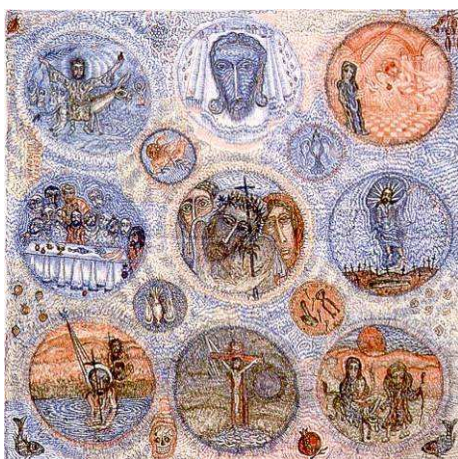
nevinnost a čistotu. Rudá zasvěcení, lásku. Černá samotu, smrt. Symbolicky jsou využívány rovněž předměty. Ryba znamená křesťanství, růže lásku, meč smrt, knihy vědění, mléko pramen života, váhy a kyvadlo boží soud po smrti, krajky báseň, poezii atd. Vládne magie trojky. Zachycované činnosti nerepresentují konkrétní činnosti, ale jsou symbolickými a zobecňujícími samoznaky (lisování vína, oleje, předení atd.). Rovněž prostor není konkrétním prostorem konkrétních činností, nýbrž stylizovaným znakem, prostor je symbolizujícím a současně mýtizujícím. Film je většinou složen z polodetailů a celků, nejvíce vyhovujících požadavkům výtvarné kompozice.⁴⁶



Dalším filmem, který navazuje na poetiku a výtvarné zpracování filmu *Barva granátového jablka*, je *Ašik Kerib* z roku 1988. V této práci se Paradžanov jakoby loučí se svým stylem. Paroduje sám sebe, používá až kýčovitou barevnost, do díla implantuje svou posedlost kolážemi.

Způsob herectví je odvozen z éry němého filmu.

Na tomto místě bych ještě ráda připomněla Paradžanovovu volnou



tvorbu, která s jeho tvorbou filmovou samozřejmě úzce souvisí.

Sami AXE surrealismus a surrealisty za svůj vzor neuvádějí, ale jisté souvislosti v tvorbě jsou nepřehlédnutelné. Marcel Duchamp poprvé

⁴⁶ Použit text Kopaněvová, Galina: *Program pražského Filmového klubu 1992*, prosinec, http://www.nostalghia.cz/pages/andele/paradzanov/txt/txt/kopanevova_barva.php, staženo 28.7.2007

v historii vystavuje ready made – pisoár, či slavný sušák na lahve. V tu chvíli z obyčejného předmětu denní potřeby vytváří umělecký objekt. Nevnímáme ho už v jeho praktické, ale estetické funkci. To samé dělají AXE, když žehličkou smaží řízky, z kuchyňského a jiného náradí vytvářejí asambláže a chléb povyšují na sochu. Dá se říci, že i Jan Švankmajer, výtvarník hlásící se k surrealismu, není jejich estetice příliš vzdálen.

V této kapitole jsem se pokusila naznačit, z jakých kořenů vyrůstá tvorba Maxima Isajeva a Pavla Semčenka, která zároveň charakterizuje specifickou tvorbu skupiny AXE, se kterou se detailněji seznámíme v dalších kapitolách.

2. Sine loco⁴⁷

V červnu 2001, v průběhu dvou týdnů, vzniklo představení Sine Loco⁴⁸ na motivy mýtu o Daidalovi a Ikarovi ve spolupráci se skupinou Arena (DE) v Erlangen a bylo šestkrát reprízováno v nedivadelním (site specific) prostoru Grossenhallen v Erlangenu.

Je rozděleno na cca 15 scén:

Daidalos kovář/ početí Minotaura

Dvojčata

Rodinná hádka

První setkání

Cesta zvenku a uvnitř

Ariadnina nit

Koroptví tanec

Loutkové divadlo

Bílý pokoj/ Minotourova smrt

Červený pokoj/ Plavba pryč

Ariadnin sen

Rozloučení s Ariadne

Daidalova samota

Daidalos kovář

Tato 1. část, tak jako mýtus, představuje Daidala jako alchymistu a vynálezce. Daidalos prý vynalezl nebozez, či sochor. Jeho sochy

⁴⁷ Sestřih této inscenaže je možné shlédnout na přiloženém DVD

⁴⁸ Sine loco – latinsky bez místa

vypadaly jako živé, a proto je připoutávali, aby neutekly. Lidé mu prokazovali až božskou úctu. Do učení k němu přišel jeho synovec Thalos (někdy zvaný Perdix). Ten prý byl nadanější než sám Daidalos, a tak ho Daidalos ze žárlivosti svrhl ze skály. Za tento čin byl odsouzen k smrti, ale bohové ho zachránili a umožnili mu prchnout na Krétu, kde dál pracoval ve službách krále Minoa.

Příběh zpracovaný AXE nezačíná v Athénách, ale již na Krétě, kam (viz. mýtus)⁴⁹ musel Daidalos prchnout po vraždě svého synovce Thaloa. Daidalos je tu prezentován spíše jako alchymista ze dvora císaře Rudolfa II. To evokuje okružní, které má kolem krku, jinak je oblečen poměrně civilně, oblečení je celkem časově nezařaditelné. Jednoznačně však nečerpá z historie starého Řecka. Líčení je tradičně AXEovské. Bílý obdélník pokrývající horní polovinu obličeje, abstrahující lidskou podobu do určité archetypální bytosti. Červenou barvou nalíčené ruce poukazují nejspíš ke krvi, která byla skrze ně prolita (smrt Thaloa) a zároveň k jejich výjimečnosti až božskosti.

To, že je Daidalos nazýván kovářem, podtrhuje jeho výjimečnost až božskost. (Prvním řemeslníkem byl kovář. Slovo Kain znamená kovář. Tavba kovů pocházejících z lůna Země byla způsobem, jak dosáhnout nesmrtelnosti. „Každá kovářská výheň zůstávala ve spojení s podzemními duchy ohně, kteří byli současně strážci skrytých pokladů, duchovních i světských.“⁵⁰)

V prostoru připomínajícím laboratoř, nebo kovárnu pracuje se základními živly - ohněm, vodou, vzduchem a zemí (a také světlem). Nevytváří konkrétní výrobky, ale spíše atmosféru a obrazové kompozice. Chvilí cosi sváří, pak objevuje v kupce písku světlo (žárovku), kterou vytvoří důlek kam nalévá roztavené olovo. Jeho zchlazením vodou, jež na rozžhavené olovo vyprskne, vznikne pára, která v tlumeném světle vytváří efektní tajuplnou náladu. Dým produkuje i množství vonných tyčinek rozmístěných v prostoru. Divák má tedy nejen vizuální a sluchový, ale i čichový zážitek.

⁴⁹ Verze mýtu o Daidalovi a Ikarovi, Petiška, Eduard: *Staré řecké báje a pověsti*, Ottovo nakladatelství, 1996 ; Graves, Robert: *Řecké mýty*, Praha, Levné knihy, 2004

⁵⁰ Banoist, Luc: *Znaky, symboly a mýty*, Victoria publishing, 1995, kapitola Svět symbolů, str.92

Herec Daidalos je stále zaneprázdněn složitými úkoly a činnostmi, které ospravedlňují jeho bytí na scéně. Obraz, kterého je spoluvůrcem i součástí, po chvíli sám divákovi napoví, co se na scéně děje.

Symbolickým zobrazením labyrintu předznamenává další vývoj příběhu. Je to jen letmá myšlenka, zhmotnělá použitím vody a mouky na plexisklové, nebo skleněné desce. Zrůdné početí Minotaura symbolizuje vejce rozbité v imaginárním Labyrintu na desce. Instalace z kol, při rozpoohybování původci různých zvuků, znázorňují nejspíš koloběh, stále opakování věcí, událostí i běh času.



Početí Minotaura



Diváci se přesouvají před jiný prostor-obraz, který zobrazuje početí Minotaura.

Podle mýtu král Mínos požádal boha Poseidona, aby mu jako důkaz své přízně seslal býka, kterého by mu potom obětoval. Poseidon to udělal, ale býk byl tak krásný, že se Mínos rozhodl si ho nechat. Proto Poseidon očaroval Parsiphae, aby se do tohoto býka zamilovala. Její touha byla tak silná, že požádala Daidala, aby ji přestrojil za krávu a spářila se s býkem.

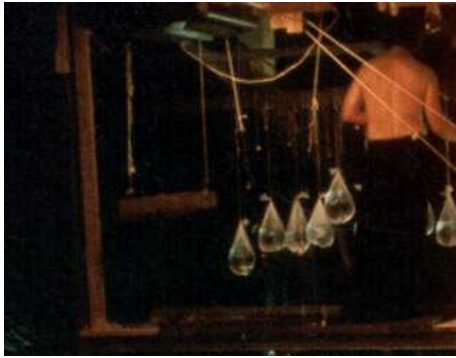
Z tohoto spojení se narodil Minotaurus⁵¹, pro kterého nechal král Mínos Daidalem postavit Labyrint.

V inscenaci Sine loco je však Daidalos prezentován jako vynálezce s mnoha nápady a idejemi, na druhou stranu však spřádá intriky proti obyčejným lidem, hrdinům i bohům. Zároveň je zde prezentován i jako strůjce spojení Poseidona (v podobě býka) s Parsiphae. Pro Minotaura, který se z tohoto spojení narodí, Daidalos postaví Labyrint. V pojetí AXE je však i toto zruďné spojení jeho vlastní intrikou, což dokládá již předcházející scéna, kde Daidalos předjímá běh událostí, jak jsem se již výše zmínila.



Scéna početí Minotaura je zobrazena symbolicky. Parsiphae, s odhalenými ňadry a dlouhou sukní, jako měly tehdejší kněžky, rudým šátkem, zeleně nalíčeným obličejem a dekoltem, stojí v jakési kleci (možná tato klec symbolizuje již zmíněnou krávu sestrogenou Daidalem) a nad ní přechází již zmíněný býk drážděný tyčkami, kterými ho Parsiphae skrz mříž popichuje.

⁵¹ Je to syn Parsiphae, manželky krále Mínoa a Taura. Taurus je buď doslova býk, nebo člověk tohoto jména. Nejznámější je prezentace Minotaura jako bytosti s lidským tělem a býčí hlavou. Jeho jméno napovídá, že je jak synem krále Mínoa, tak i synem Taura. volně přeloženo z německého originálu, <http://www.sungaya.de/schwarz/griechen/daidalos.htm>, staženo 27.7.2007



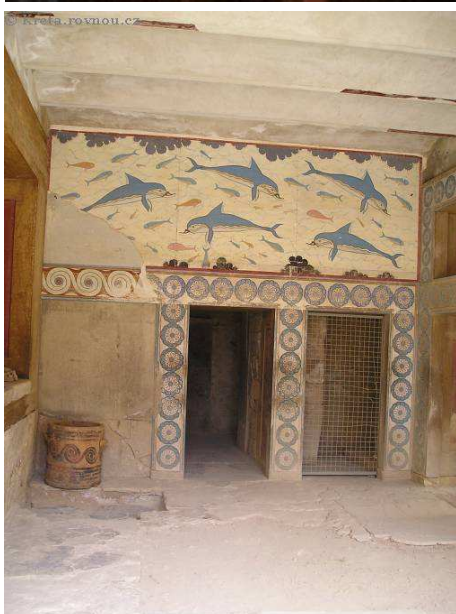
Za býkem visí pytlíky s vodou, které herec-býk postupně odřezává a pokládá na mříž.



Potom po nich skáče a hází je na mříž a vodou z nich vytékající se Parsiphae omývá – očišťuje před spojením s býkem – Poseidonem. Voda je živlem boha Poseidona. Zároveň díky ní tento obraz působí velice efektně, což je dáno samozřejmě i způsobem nasvícení.



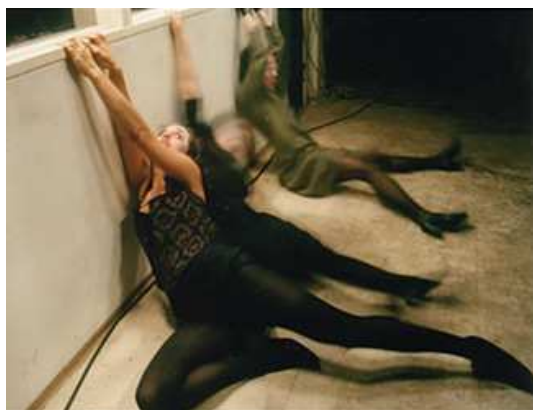
Samotné oplodnění Parsiphae býkem symbolizuje bílá tekutina, ve které se Parsiphae „osprchuje“.



Na závěr tohoto obrazu se seshora před Parsiphae spustí ryba- symbol křesťanství. Tato ryba může mít i souvislost s oblibou zobrazování ryb, delfínů i tuleňů na minojských freskách, mozaikách a keramice.

Dvojčata

Před diváky se objevuje další obraz – dvojčata. Hlavními postavami tohoto obrazu jsou Theseus a Minotaurus. Ale proč dvojčata, neboli nevlastní bratři? Vždyť podle mýtu je Theseus synem Aigea, athénskému králi a Aithry, dcery thráckého krále Pithea a Minotaurus už zmíněného býka- Taura a Parsiphae.



V některých mýtech se totiž objevuje i verze o tom, že Thesovým otcem byl také Poseidon, stejně jako Minotaurovým. Pak by opravdu mohli být nevlastními bratry. Tuto verzi mýtu tedy AXE použili pro svůj obraz – Dvojčata (a i v celém představení).

Sami tento obraz popisují jako řecko-římský zápas, což byla typická sportovní disciplína, v níž se utkávali bratři.

Ariadne poprvé spatří Thesea když tomuto souboji přihlíží. Je z této situace celá nesvá a v tuto chvíli začíná její vnitřní rozpolcenost. Proto ji od této chvíle hrají tři herečky, někdy i společně existující na scéně, přičemž každá zastupuje jednu Ariadninu „inkarnaci“. V obraze „Rozloučení s Ariadou“ se dozvíme, že tyto tři typy jediné postavy – Ariadne – určují různé verze příběhu o Ariadnině životě po odplutí Thesea z ostrova Naxos. Je to Ariadne Smutná, Šťastná a Zoufalá.

Diváci přijíždí před obraz ve chvíli, kdy již oba bratři – dvojčata



stojí u jakéhosi „pingpongového“ stolu naproti sobě. Místo sítky stůl uprostřed rozděluje zrcadlo. Díky tomuto zrcadlu a přesnosti pohybů herců se podaří vlastně oba herce prolnout. (Břicho patří herci zády k obecenstvu a hlava herci k obecenstvu čelem.) Tyto dvě bytosti se tedy opravdu stávají „siamskými“ dvojčaty. Tento efekt

nabízí i další překvapivá vyústění, když jeden z nich má najednou čtyři



ruce místo dvou. Řecko-římský zápas je tu naznačen gesty, která oba herci provádějí (kulturistické pózy).



Zápas evokuje právě onen „pingpongový“ stůl, kterého se nakonec oba protagonisté chopí a pohybují s ním nahoru a dolů.



Tím vytváří větrné víry, které rozpohybují mikrotén, jímž je pokryt nejen stůl, ale i stěny celého tohoto prostoru. Spolu se světlem vzniká velice efektní obraz. Již rozpolcenou Ariadnu představují tři herečky za oknem v pozadí. Její rozpolcenost a nerozhodnost evokuje jejich pohyb i zdánlivý pohyb celého zadního plánu, jenž docilují AXE poměrně primitivně pomocí zrcadla.

Tento obraz však u mne osobně evokoval spíš plavbu Thésea s ostatními chlapci a dívkami

z Athén na Krétu. Pohyb zadního plánu ve mně vyvolával asociace lodní paluby a mikrotén vzdouvající se vlny.

Rodinná hádka

Před diváky se zjevuje další obraz AXE, nazvaný rodinná hádka, protože se Théseus rozhodne osvobodit Athény od krvavých obětí, které jim přinesl konflikt s Krétou, a připravuje se zabít Minotaura, svého nevlastního bratra. Ten je uvězněn v Daidalem zbudovaném Labyrintu. Konflikt mezi Athénami a Krétou hodlá Théseus řešit ohněm a mečem a

svým vítězstvím potvrdit dědické právo na Athény. Originální mýtus hovoří v podstatě o tomtéž.



Na ztemnělou scénu přichází Daidalos s hořící „loučič“, aby odkryl zobrazený Labyrint na jakémisi hracím stolku. Obraz Labyrintu obsype bílým materiálem – nejspíše solí, který pomocí trojúhelníkového pravítka nahrne na obraz Labyrintu.



Tím zakryje soustavu chodeb, symbolicky Labyrint zardí, znemožní v něm orientaci.



Přichází další postava, která oblije bílý čtverec Labyrintu červenou tekutinou. Tuto tekutinu pak další přišedší postavy pomocí jakýchsi „hracích kamenů“ zapravují do bílého čtverce. Jakoby mezi sebou losovali, kdo se do Labyrintu za Minotaurem vypraví. Los padne na Thésea,

na něhož ukáže hořícím prstem jedna z postav.



spárech Minotaura.

Théseus se chystá ke vstupu do Labyrintu – krčí se pod hracím stolem a na záda se mu promítá mapa Labyrintu, přes níž se přelévá červená tekutina -jezero rudé krve, krve hrdinů a obětí, jejichž životy skončily ve

Setkání první

Další (melancholický) obraz zobrazuje Ariadne, která se chce vyznat Théseovi ze svých citů, ten jí však zabrání v tomto přiznání. Prší. Poseidon souhlasí. Tak charakterizují AXE sami tento obraz. Mýtus se příliš nezabývá těmito detaily. Hovoří jen o tom, že se Ariadne do Thesea zamilovala.



Ariadne sedí ve „svatebních“ šatech na židli, čte v knize, možná Bibli, nedívá se do ní. Spouští se déšť. Ariadne je doslova zaplavena svým citem k Theseovi. Ten k Ariadne sestupuje sedíc na stole. (Ariadne ho spouští i se stolem na laně, nedívá se však na něho. To vede k dojmu že jejich činnosti- její pouštění lana a jeho sestup –spolu nesouvisí.)



Ariadne se chce vyznat Theseovi ze své lásky, možná slovy z Bible, protože se k němu obrací i s knihou a

začíná mu z ní cosi předčítat. On ji však gestem - pokládá jí prst na ústa - zarazí.

Cesta zvenku a uvnitř

V dalším obraze AXE zobrazují Ariadne, která se v noci zmítá v nerozhodnosti. V jejím nitru zápolí cit s pocitem dluhu. Minotaurus je jí drahý (vždyť je to její nevlastní bratr), Thesea miluje. Po dlouhém rozhodování se rozhodne pomoci Théseovi zabít Minotaura a potom s Theseem utéci z Kréty. Podle mýtu Ariadne Théseovi opravdu pomohla. Některé verze mýtu hovoří o tom, že mu dala cívku niti, pomocí které našel cestu zpět z Labyrintu, jiné se zmiňují o kouzelném meči. Pro radu však jde k Daidalovi, který je tvůrcem Labyrintu. Ten jí poradí, jakým způsobem může Theseovi pomoci. Zde AXE, na rozdíl od mýtu, hlouběji propracovávají psychologii postav, stejně jako v předchozím obraze. Ariadninu rozpolcenost opět reprezentují tři herečky, každá představující jinou podobu Ariadniny osobnosti. Opět se tu vynořuje téma Ariadne Smutné, Šťastné a Zoufalé. Už v tomto obraze nesou tyto postavy své



typické atributy. Ariadne Zoufalá pracuje s vlastním stínem a ohněm – destrukcí. Atributem Ariadne Šťastné je víno, vinný hrozen a dionýsovská požívačnost. Ariadne Smutná – ctnostná dívka utírající své slzičky do bělostného kapesníčku a čekající na něco či někoho, kdo nikdy nepřijde.

Rudá linka žhavého drátu dělí prostor a tvoří v něm několik plánů. Skrze tyto dráty, žárovku, kusy látky a víno v různých skupenstvích a interakce těchto materiálů,

demonstrují herečky- Ariadny cestu k jejímu rozhodnutí.

Théseus je již na cestě na Krétu. Toto téma je jakýmsi spojovacím článkem mezi tímto a dalším obrazem. Z předchozích obrazů jsme vyrozuměli, že Theseus již na Krétě je a s Ariadnou se již setkal. Příběh je vyprávěn v symbolech, obrazech, a tak fakt, že cesta Thesea je zobrazena až zde, není rušivý. (Možná že se příběh odehrává ve více rovinách, v myslích postav a reálně.)

Ariadnina nit

Jak již z mýtu víme, Daidalos Ariadne poradí, jak se může Théseus dostat k Minotaurovi, ale i zpět z Labyrintu. V antice nehybná nit reprezentovala osnovu světa. Naopak nit v stálém v pohybu byla chápána jako element rozvíjející podmínečný osud každého. AXE téma rozhovoru Ariadne s Daidalem pojmají jako iniciaci Ariadne. Své poznání pak Ariadne předá Théseovi.



Daidalos s rudě nabarvenýma rukama (červená – iniciační barva) přenáší do Ariadniny hlavy informace ve formě různých materiálů, ukrytých v několika přihrádkách zhotoveného stolu, které jí vrství na obličej.



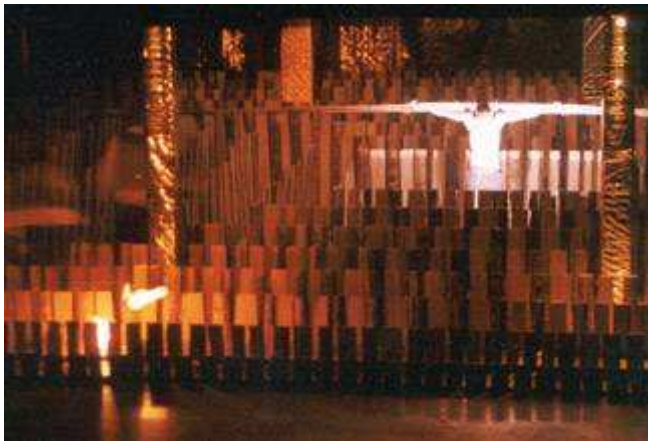
Těmito materiály jsou mléko, mouka, med, mák, vejce aj. Chceme-li, mohou pro nás mít i tyto materiály symbolický význam. Mouka – bílá - čistota, med - produkt včely - symbolu pracovitosti atd.



Tato iniciace Ariadne doslova otevře oči. Daidalos pak pro ni připraví „radu“ ve formě iniciačního nápoje, kterého se Ariadne napije a zároveň ho pak v hrnečku podá Théseovi, jehož obličej vidíme v malém okénku ve stěně iniciační místnosti. Velkou

roli tu hraje oheň a jeho očistný význam. Skrz ohnivý kruh Daidalos nalévá nápoj a od tohoto kruhu i Ariadne připaluje kruh Théseův - symbolickou Ariadninu nit – světlo které provede Thésea Labyrintem. Zástupkyní Ariadne je zde symbolicky právě Ariadne Smutná. Tato Ariadne je totiž nejvíce odevzdána osudu. Ochotně podstupuje cokoli, čím může miláčkovi Théseovi pomoci.

Koroptví tanec



S Théseem vchází do Labyrintu i jeho družina. Labyrint má poměrně malý půdorys, jeho chodby jsou však tak dlouhé a spleťité, že až k Minotaurovi dojde pouze Théseus. V samém středu Labyrintu čeká na svého bratra Minotaurus

s otevřenou náručí. Bratři se sešli.

Do takových detailů původní mýtus nezachází. Že to bylo právě takhle, se můžeme jen domnívat. Je to vlastní interpretace mýtu skupinou AXE.

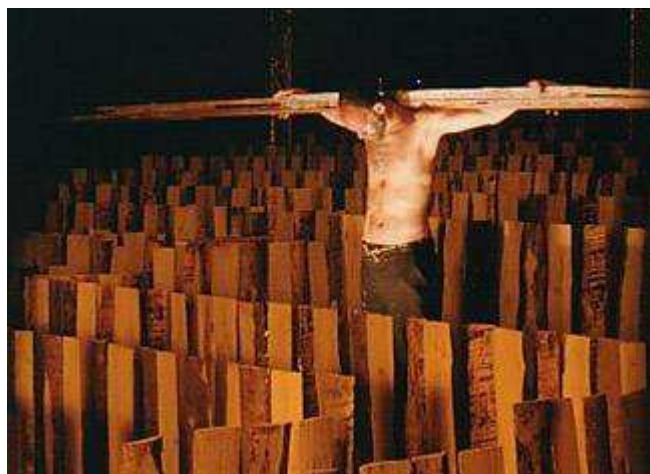


Théseus vchází do Labyrintu a oheň – světlo – poznání, který dostal od Ariadny ho vede do středu Labyrintu. Zároveň s ním se pohybují v labyrintu i jiné postavy (Théseova družina), ty však bloudí a Minotaura nenajdou.

Ariadnina nit se táhne labyrintem a osvětluje Théseovi cestu kupředu i zpět.



Uprostřed Labyrintu čeká s otevřenou náručí na Thésea Minotaurus. Tento obraz svou kompozicí připomíná ukřižování. Možná to i tak je.



Minotaurus přece nemohl za svůj původ. Jeho existence je odplatou za Minoovo neuposlechnutí boha Poseidona. Je odklizen do Labyrintu.

Théseus nalézá svého bratra ve středu Labyrintu a nasazuje mu jakousi „svatozář“ – ohnivě

kolo od Ariadny - sestry Minotaura. Oheň přepálí provaz poutající Minotaura k břevnu a ten klesá do Théseovy náruče. Oba se propadají do hlubin Labyrintu.

Jako loutky

Zatím co Ariadne čeká jak to v Labyrintu dopadne, pokusí se ji Daidalos zabavit loutkovým divadlem, pro které napsal hru na motivy více méně známého mýtu. Ariadne se snaží rozehrát tuto komedii a převyprávět text. Daidalos se této hry účastní převlečený za klauna.



Ariadne vypráví příběh Daidala, Thesea, Parsiphae, Minoa a i svůj vlastní. Tato část je jediná, kde se používá mluvené - sdělné slovo. Jakoby vysvětluje divákovi, co už viděl a co ještě uvidí.

Bílý pokoj



Tento obraz také již volně rozvíjí téma naznačené mýtem. Bratři se setkávají a monstrum – Minotaurus umírá. Hrdina se věncí slávou. Ikaros, syn Daidala bratrům asistuje.

Ikarův obličej se na zavalání jednoho z bratrů

objevuje v úzkém okénku ve stěně, kterým posléze prostrčí ruku, ve které drží rybu. Theseus s Minotaurem rybu od něho vezmou, položí ji na stůl a poté ji rozsekají pomocí sekáčků připevněných na čele. Poté co rybu rozsekají, odchází oba z místnosti. Umístění sekáčků určuje pohyb herců. Připomínají trochu klovačící ptáky. Tato scéna jaksí symbolicky a přeneseně představuje boj obou mužů. Ryba je velice silným symbolem. Může představovat posvátný pokrm, nebo čistotu, užívá se hlavně jako symbol křesťanů. Nejsem si však jistá, že by byl právě zde použit symbol ryby v křesťanském kontextu.

Červený pokoj

Daidalos prochází červeným pokojem a podtrhuje svou neúčast na Minotaurově smrti. Ignoruje přítomnost Ariadne, která se neodvažuje k němu vzhlednout. Jednou nohou je zde přítomen i Ikaros, který zaměstnává své ruce zbytky Ariadniny niti. Takto AXE charakterizují další obraz.



Daidalos do něho vchází na jakýchsi koturnech, díky kterým není „namočen“ do rudé barvy – symbolu smrti Minotaura, do které jsou naopak namočeni všichni ostatní přítomní.



Daidalos pouze projde tímto pokojem, aby zde zvedl rudý pugét, otevřel symbolické dveře do ráje a zasáhl tak naposledy do životů Thesea a Ariadne.

Ariadnin sen. Eden

Ariadne s Theseem žijí po odchodu z Kréty na pustém ostrově. Tento ostrov jim silně připomíná jednu z doslechu známou zahradu, ve které je možné zapomenout na všechna trápení a těžkosti. Theseus využije tohoto Ariadnina zapomnění a utíká z ostrova. Ariadne spí a sní o Theseovi. V tu chvíli však Theseus odchází navždy.

Zde se dá již opět navázat i na fakta původního mýtu. Poté co Theseus zabije Minotaura prchá s Ariadne z Kréty. Chce si ji odvézt domů do Athén. Po cestě se však zastaví na ostrově, na kterém i přenocují. Tam se Theseovi ve snu zjeví bůh Dionýsos a požaduje Ariadne za svou

ženu. Theseus ani Ariadne se nechce zprotivit vůli boha, a tak Théseus opouští ostrov sám. Jiná verze však praví, že Théseus Ariadne schválně nechal na ostrově Naxos a sám pak odplul domů. To proto, že se bál přivést si domů Kréťanku.

Tam Ariadne našel Dionýsos a nabídl jí manželství. Z tohoto manželství pak vzešli čtyři synové. Ariadnina koruna byla svatebním



darem od boha Hefaista a byla pak vsazena na oblohu jako souhvězdí Severní koruna (Corona borealis).

Théseus uklidňuje Ariadne v „Edenu“, ta usíná blaženým spánkem.



Zatímco Ariadne spí, Théseus prchá. Cesta domů je daleká a dusot jeho nohou je ještě dlouho slyšet.

Rozloučení s Ariadne

Jak žila Ariadne po zbytek svého života, nebylo nikdy přesně zjištěno. Existuje několik vzájemně se popírajících verzí. Ariadne Smutná – prožije zbytek svého života v klášteře, kde bezúspěšně čeká na zprávy od Thesea. Ariadne Šťastná – stane se manželkou Dionýsa a účastní se jeho mystérií. Ariadne Zoufalá – nemůže se smířit se smrtí bratra a útekem Thesea a ukončí svůj život sebevraždou.

Zde AXE navazují na, v jejich verzi příběhu již dříve nastíněné, Ariadnino rozpolcení. (To se objevuje v obrazech „Cesta zvenku a uvnitř“ a „Dvojčata“.)

Ariadne Smutná, v černých usedlých šatech, čeká ve své neposkvrněné cele – v bílém obraze, na Thesea který už určitě nepříjde. V zrcadle, pod nánosem bílé barvy, kterou setře kapesníčkem, se objeví obraz jí samé, stále tak čistý a neposkvrněný jako dřív. Z očí jí kanou těžké slzy.

Ariadne Šťastná, tělesná a požívačná, si užívá v pozici Dionýsovy manželky jak na zemi, tak i na nebesích jako Severní koruna. Po prsa schovaná za černou stěnou zvedá na laněch přivázané kameny - symboly materie, které se nakonec i bez jejího přičinění hýbou dál. Opřena pak o černou stěnu požívačně pojídá hroznové víno – symbol Dionýsa. Pomocí zrcadlového triku pak jakoby kyne z oblohy.



Ariadne Zoufalá má v úmyslu se otrávit. Sedí v malé místnůstce za zataženou roletou. Vhodí jed do sklenice a rozhoduje se, zda čin provést nebo ne. Pomocí stínového triku se k ní sklenice přisune a v tu chvíli se Ariadne rozhodne a jed vypije. Pak vstane a

v místě svého srdce zapálí roletu svíčkou, která předtím stála na stole. Roleta pomalu prohořívá a ve stínu Ariadne na roletě vytváří ohnivý výstřih, za nímž je vidět Ariadnu reálnou. Celý tento obraz Ariadne zakončí protržením igelitového stropu místnůstky, ze kterého se vylije voda a částečně oheň uhasí.

Daidalova samota

V závěru tohoto příběhu se Kréta stane pro Daidala a jeho syna Ikara vězením. Oba se trápí v uzavřeném prostoru bez vidiny nějakého řešení. Hlavně mladý Ikaros špatně snáší tuto nesvobodu. Až jednou Daidala napadne šťastná myšlenka jednoduše z ostrova uletět. S tímto nápadem se svěří Ikarovi a společně pak prchnou.....

Podle mýtu Mínos drží Daidala na Krétě. (Někde se uvádí, že i proto, aby nevyzradil tajemství Labyrintu.) Daidalos nemohl z ostrova

uprchnout po moři, ani po souši, a tak mu zbývala jen jedna možnost – uletět. Pokud byl vězněn přímo v Labyrintu, tak toto byla opravdu jediná možnost, jak uniknout z ostrova. Daidalos se inspiroval křídly ptáků a sestrojil křídla z per různých velikostí. Ta větší svázal mezi sebou provázkem a s menšími propojil voskem. Druhý pár křídel vyrobil pro svého syna Ikara. (Na vyobrazeních, i v pojetí AXE je Ikaros mladý jinoch-muž, v mýtu se však mluví o chlapci-dítěti.)

Daidalos Ikara před odletem poučuje, že nemá letět příliš nízko, jinak mu křídla ztěžknou vlhkostí od mořské vody, ani příliš vysoko. To by pak roztál vosk spojující pera a křídla by se rozpadla. Ikaros však nedbá Daidalovy rady a v radosti z letu vzlétne příliš vysoko. Perutě se teplem rozpadnou a Ikaros se zřítí do moře. Daidalos si až po chvíli všimne Ikarovy nepřítomnosti. Hledá ho, až najde pera plovoucí na hladině moře v místě, kam Ikaros spadl. Na památku této události se moře dodnes nazývá Ikarské.



Tento poslední obraz AXE pojali jako modrý uzavřený prostor s bílým stolem uprostřed, kolem kterého stále dokola obchází Ikaros s křídly na zádech. Od tohoto věčně se opakujícího obcházení je zeď od křídel odřena. Ikaros si stále něco zapisuje do notesu, zřejmě se snaží přijít na to, jak se z tohoto vězení dostat – jak vzlétnout. V malém okénku ve stěně se objevuje hlava Daidala. Ten mu pravděpodobně sděluje tajemství úniku. Ikaros si všechno pečlivě zapisuje. Najednou se mu zjeví cesta. Vystoupá po „slunečním“ schodišti a skočí – zmizí za zdí modrého pokoje.... Pak tento

výstup znamená i přílišný vzlet k slunci a následný pád do moře, jehož zvuk nakonec slyšíme a vidíme pířka snášejíící se k zemi.

Postavou v modrém pokoji však může být i sám Daidalos, který přemýšlí jak uprchnout. Obličej v otvoru pak personifikuje myšlenku, která ho napadla a jež se zhmotní v ono schodiště, po kterém Daidalos vystoupí a zmizí. Moře a pířka jsou pak reminiscencí na Ikarův pád.

Tímto obrazem končí představení AXE, i když mýtus ještě pokračuje dál.....

Poselství tohoto mýtu je mnohoznačné. V každé době je vnímán a interpretován jinak. Nerada bych se na tomto místě pouštěla do hlubokých úvah o smyslu tohoto mýtu. Jen bych z pozice výtvarníka chtěla upozornit na rozdíly v jeho výtvarné interpretaci v různých časových obdobích.

Mýtus o Daidalovi a Ikarovi fascinoval umělce různých časových epoch. A to proto, že nese zvláštní poselství o člověku, jehož tvůrčí schopnosti byly téměř božské. Zdůrazňuji téměř. Ve chvílích, kdy se Daidalos svými schopnostmi už už podobá bohům, je z této výšiny stržen nějakou neblahou událostí, která ho donutí k dalšímu tvůrčímu vypětí, jehož výsledek je o něco dokonalejší, než byl vynález předešlý.

Nejznámějšími zobrazovanými tématy tohoto Mýtu je Labyrint (jenž dostal v průběhu věků symbolický význam) a Ikarův pád, nebo



52



53

výjevy spojené s přípravou a letem samotným. Pro všechny doby je toto téma zajímavé, protože v každé době je znovu řešen vztah individua ke

⁵² Daidalos a Ikaros, reliéfe Villa Albani, Řím

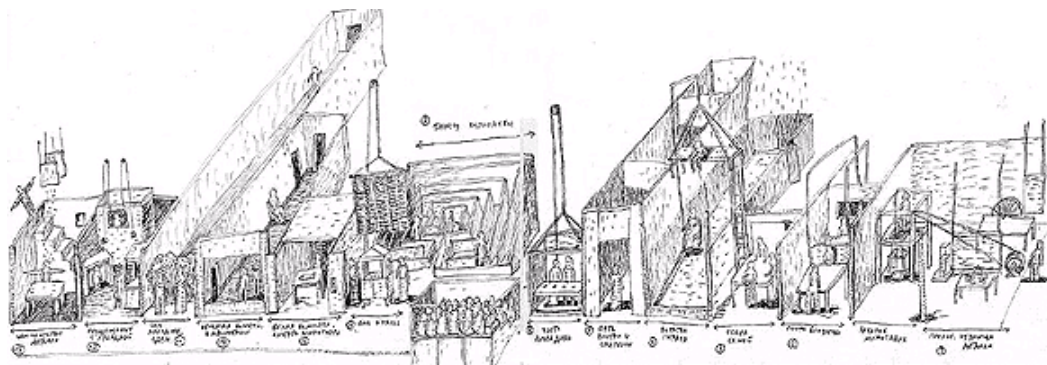
⁵³ Daidalos a Ikaros prchají z Labyrintu, Compiègne, vápencový reliéf neznámého umělce, pravděpodobně 17.stol.

společnosti a k Bohu. Dnešní společnost zbožšťuje individualitu a vědu. Příběhem Daidala a Ikara je nám stále připomínáno, jak končí ten, kdo se snaží povýšit na Boha a kdo neposlouchá dobré rady zkušeného.

3. Způsob scénického řešení a členění prostoru

Jak už bylo naznačeno, mýtus je rozdělen na jednotlivé obrazy, které jsou řazeny za sebou v určeném pořadí. Přechody od jednoho obrazu k druhému nejsou řešeny přestavbami na jevišti, ale přesouvá se celé hlediště – pojízdná tribuna s diváky.

Toto řešení dalo výtvarníkům možnost vytvoření obrazů zcela podle svých představ, bez toho, aby se museli podřizovat technickým požadavkům na přestavby jeviště. Spíše než o divadelní představení se tak jedná o jakousi vyšší formu výtvarné instalace, nebo performance zprostředkovávající nejen výtvarný projev, ale i dějovou linku. K působení na diváka je zde využít nejen výtvarný potenciál, ale i herecká akce probíhající v konkrétním čase. Tyto obrazy bychom proto mohli nazvat časoprostorovými instalacemi.



54

Na obrázku je možné vidět pokoje-obrazy tak, jak šly v daném prostoru za sebou. Postupuje se zprava doleva a celková délka řetězce na sebe navazujících „obrazů“ činí cca 60 metrů. Tato výtvarná koncepce vychází z možnosti využití staré tovární haly. Klasický divadelní prostor by takový způsob řešení neumožnil. Z tohoto úhlu pohledu je velice výhodné a inspirativní využití site specific prostorů. Otvírají totiž nové a jiné možnosti výtvarného vyjádření na divadle.

⁵⁴ <http://www.parter.ru/event.asp?sect=119&event=3192>, staženo 25.5.2007

Paralelu k tomuto rozdělení prostoru na jednotlivé pokoje, z nichž každý představuje specifický prostor, v němž probíhá určitá část děje, můžeme najít např. ve středověkém mansionovém jevišti, kdy byly jednotlivé části děje předváděny v jednotlivých vozech rozestavěných okolo náměstí. Také v té době byla představení připravována v prostorách, které bychom dnes mohli nazvat site specific. Byly to kostely, katedrály, ulice, nebo náměstí. Tato podobnost v řešení prostoru je ale čistě estetická. Ideově se tato řešení, vzniklá v naprosto odlišné době, za naprosto odlišných podmínek, zásadně liší. Středověké divadlo se snažilo o co nejrealističtější ilustraci příběhu a o iluzi skutečnosti s použitím křesťanské symboliky, deus ex machina, pyrotechniky atd. AXE se snaží také o iluzi skutečnosti. Ne však ilustrací a realismem, ale abstrakcí a (nejen křesťanskou) symbolikou. AXE také pracují s různou velikostí pokojů a růzností jejich hloubky. Dosahují tak velice působivých efektů. Příkladem by mohl být například obraz Ariadnina nit, kdy akce probíhá v malém uzavřeném prostoru obklopeném třemi stěnami. Ty ve finále Daidalos vytáhne nahoru a objeví se o hodně větší prostor Labyrintu. Nebo v obraze Ariadnin sen – Eden. Poté co Ariadne usne, Théseus utíká. Utíká dlouho do hloubky jeviště, je vidět jeho zmenšující se postava a slyšet vzdalující se kroky. To samozřejmě umocňuje působivost obrazu i samotného sdělení.

Prvky jako spouštění předmětů skrytých pod stropem na jeviště, nebo výřezy ve stěnách, kde se objevují části lidského těla (část obličeje, ruka atd.), také podporují prostorovost obrazů. Tyto výřezy s detaily jsou mimo jiné převzaté výtvarné prvky charakteristické pro obrazy Maxima Isajeva.

Základem scénografického řešení byly na místě nalezené, a jiné dostupné, všední materiály. Různé kusy dřev, izolační materiály, igelit, papír, překližka atd. Pomocí dokonalého využití jejich vlastností spojeného s přesným svícením bylo dosaženo působivých výtvarných efektů. Příkladem toho je např. scéna zplození Minotaura, kde velice efektně působí mikrotenové pytlíky naplněné vodou, které jsou vrhány na kovový rošt a rozšlapány.

S mikrotenem se pracuje i v druhé polovině obrazu Dvojčata, kde se pohybem desky stolu rozvíří vzduch, a tím rozpohybuje celý prostor potažený tímto materiálem.

S vodou pracují AXE hned v několika obrazech. Jak již bylo výše zmíněno, vizuální efekty dosažené použitím vody byly užity v obrazech Zplození Minotaura, Dvojčata, ale také Rodinná hádka, kde je skrz čirou vodu, a posléze vodu obarvenou na červeno promítán na Minotourova záda obrazec Labyrintu.

V obraze Setkání první hraje voda také významnou výtvarnou roli, a vytváří tak jeho jedinečnou atmosféru. Je zde vlastně použita jako materiál určující scénografii tohoto obrazu.

Voda hasí oheň spalující Ariadnu Zoufalou v obraze Rozloučení s Ariadne. Vodou je také namalován plán labyrintu v úvodním obraze představení, jenž je pak zviditelněn moukou, která se na vodu přilepí. Voda proměněná ve víno je použita i v obraze Cesta zvenku a uvnitř, kde Ariadne Šťastná noří do sklenice s vínem žárovku, jejíž světlo se tak ze žluté mění na krvavě rudou a tím zásadně mění náladu obrazu.

Dalším scénografickým prvkem, který významně zasahuje jak do výtvarné, tak dějové struktury, je oheň a jím vyvolané hoření. Jde o oheň vzniknuvší z klasických zdrojů jako svíčka, zapalovač nebo fakule, ale i méně obvyklý, jako je drát rozžhavený stejnosměrným proudem, jež rozpáluje nebo přepaluje předměty a materiály k němu přiložené.

Oheň zde opět plní funkci nejen vizuální, ale i významotvornou a symbolickou. V prvním obraze je spjat se vznikem ideje Labyrintu. Je v něm roztaveno olovo, jež prudkým zchlazením vodou vyprodukuje množství páry umocňující obraz alchymistické dílny. V obraze Rodinná hádka hoří knoty hracích kamenů symbolizujících možná životy lidí, které vždy jednou dohoří a hořící prst ukáže na Thésea – vyvoleného.

V obraze Ariadnina nit, kdy je Ariadne zasvěcena do tajemství Labyrintu, je použit motiv ohnivého kruhu, skrz nějž Daidalos nalévá nápoj pro Thésea, jenž podává Ariadne opět skrz ohnivý kruh. Takto je vše skrze oheň očištěno a učiněno posvátným. Ohněm z tohoto kruhu pak zapaluje Ariadninu nit (kruh s fakulí), jenž vyvede Thésea zpět z Labyrintu. V tomto obraze je oheň použit i jako velice efektní součást světelného designu, jenž zvyšuje dramatickost situace. Oheň je zde

použit jako symbol očištění. To je umocněno magickou symbolikou kruhu, symbolu věčnosti, nekonečnosti a opakování. Zároveň je vnímám jako ochrana před zlými mocnostmi. (Vzpomeňme si třeba na Fausta).

Scénografické řešení představení *Sine loco* vychází také z použití geometrických tvarů a jejich symboliky. Jak už bylo řečeno, často je použit kruh (nebo kolo) ať už z důvodů funkčních a estetických, tak i z důvodu symbolického. Kruh je symbolem nebe, je rozvinutím dynamického aspektu středu. V obřadné magii je kruh ochranou hranicí proti neblahým vlivům. Kolo je symbolem světa, znázorňuje kreaci pomíjivého vznikání, neustálý cyklus obnovy. Kolo je také solárním symbolem. „*Ten kdo ve středu roztáčí kolo je buď Univerzální člověk, nebo Vládce...*“⁵⁵

Dále je samozřejmě z praktických a estetických důvodů používán čtverec, obdélník a různé mnohostěny. Tyto tvary však v sobě nesou skrytu symboliku, která možná v podvědomí diváka dotváří celkový smysl vnímaného obrazu.

Velice významným scénografickým prvkem je samozřejmě barva a barevnost. Barva v tomto představení hraje velmi důležitou roli. Ať už ve formě materie, světla nebo v symbolické rovině. Objevují se zde hlavně základní barvy jako: červená, zelená, modrá a žlutá + černá a bílá.

Červená je barvou krve, války, pomsty a tak je také v představení používána. Je to ale i barva lásky.

Zelená, jako barva svěžesti, očisty a přírody, se nejvíce uplatnila v obraze *Ariadnin sen*, *Eden*.

Modrá, jako barva čistoty, vzduchu a prázdnoty, zde symbolizuje nebe.

Žlutou barvu, symbol mládí a síly, zde více méně zastupuje oheň.

Černá a bílá se objevují v různých kombinacích a poměrech. Černá jako symbol smrti, pasivity a smutku. Bílá – syntéza všech barev, symbol směsi, přechodu mezi dvěma stavy.

Možná více určující je barva ve vztahu s kostýmy a líčením herců. V líčení obličejů se nejvíce objevuje bílá, červená a černá. Přejít od bílé přes červenou k černé symbolizuje vnitřní vývoj, přerod. *Daidalos* má

⁵⁵ Benoist, Luc: *Znaky, symboly a mýty*, Victoria publishing 1995, kapitola Svět symbolů, str. 62

například v horní polovině obličeje nalíčen bílý obdélník, jeho ruce jsou červené a kostým černý. Minotaurus má obličej napůl bílý a napůl červený, každá ze tří představitelek Ariadne je také jinak nalíčena. Ariadne Smutná používá jen černobílé líčení, požívačná Ariadne Šťastná má náležitě zdůrazněny oči a ústa, Ariadne Zoufalá líčením připomíná vystresovanou učitelku atd.

Líčení se však netýká jen obličeje. Významným prvkem je i červené nalíčení Daidalových rukou. Rukou, které oplývají záviděníhodnou zručností, ale které i vraždí. V obraze Červený pokoj se líčení těl a obličejů propojuje se scénografií, vzniká tak jedinečný obraz plný skrytých souvislostí. Jsou v něm všechny postavy příběhu, některé více či méně namočené do krvavých událostí příběhu. Daidalos se však v krvi nebrodí. Na koturnech kráčí neposkvřen krvavým mořem. Jeho rudě nalíčené ruce však upozorňují na to, kdo vlastně začal a vždy nějakým způsobem stál za vším tím krveprolitím.

Líčením, či spíše určitou (časoprostorovou) formou masky, by se dala nazvat maska – líčení Ariadny v obraze Ariadna nit. Maska vzniká „obalováním“ obličeje v různých materiálech, které se na něm vrství. Nevzniká tak maska někoho, nebo něčeho, jak je to v běžném pojetí masky běžné. Tato maska je vizualizací určitého abstraktního děje. Je to vlastně výsledek performance v tom určitém obraze.

A zde se konečně dostávám k tématu užití různých médií v představení, jejich vzájemnému prolínání a ovlivňování. Dalo by se říci, že představení tvoří běžně užívané komponenty, jako je komponenta herecká, výtvarně vizuální a zvuková. V představeních skupiny AXE však jasně dominuje komponenta výtvarně vizuální.

Všechny herecké akce jsou konkrétními reálnými činnostmi ovlivňujícími výtvarně, ale zároveň i dějový vývoj určitého obrazu. Spíše než herci jsou aktéři performery.

Světlo je významnou součástí výtvarně vizuální komponenty. Tak jako v klasických obrazech dodává těmto časoprostorovým obrazům náladu, prostor, hloubku, tajemnost, jas a mnohdy i barvu. Dává vyniknout použitým materiálům a vytváří s nimi působivé efekty. (Svícení vody, skrz sáčky s vodou, do mikrotenu, odrazy alobalové plochy, stínohra aj.) Stejně jako např. líčení je i svícení, respektive osvětlovací

technika v obrazech použito i ve významotvorné rovině. Nesčetněkrát je součástí scénografie i žárovka, která se stává pro herce rekvizitou, prostřednictvím které divákovi sděluje informaci týkající se děje. Jedním z příkladů je akce Ariadny Zoufalé v obraze Cesta zvenku a uvnitř. Rozsvícená žárovka nejdříve slouží jako zdroj světla vrhající Ariadnin stín na látku, již Ariadna stále opaluje a zkracuje o rozžhavený drát. Poté osvětluje Ariadnin obličej. Když ji Ariadna nad svou hlavou rozhoupe, stává se dynamickým prvkem určujícím zároveň i rytmus Ariadniny akce - tleskání, které má vést, a zároveň nakonec i vede k roztržení žárovky a zakončení celé akce i výpovědi. Na tomto obraze lze skvěle demonstrovat právě přesahy mezi jednotlivými užitými médii. Žárovka je zpočátku světelným zdrojem, pak zároveň i rekvizitou a nakonec zasahuje určujícím způsobem i do zvuku. Určuje rytmus tleskání herečky, a tím i rytmickou strukturu hudby. Je to klíčový objekt výtvarné estetiky tohoto obrazu a zároveň hlavní významotvorný prvek.

Jak už jsem se výše zmínila, světlo v tomto představení nepochází jen z běžných divadelních světelných zdrojů, ale je použito i světlo ohně, které je také zároveň významotvorné a nesoucí symboliku, ale ovlivňuje i změny v prostoru a jeho vnímání. Pokud shoří papírová stěna, odkryje se prostor za ní a zpočátku viditelný stín se promění v realitu (např. v obraze Rozloučení s Ariadne – Ariadne Zoufalá). Nebo chůze herce s ohnivým kolem dřevěným bludištěm umocňuje jeho hloubku a perspektivu (obraz Koroptví tanec).

Hudba je také významným, nejen náladotvorným prvkem. V představení je použita hudba reprodukováná, složená speciálně pro toto představení. Používá jak zvuk hudebních nástrojů a industriální zvuky, tak i hlasy zvířat (Ariadnin sen, Eden), které doplňují i zvuky vzniklé přímo na scéně. Například v obraze Početí Minotaura hudbu doplňuje dupání býka na kovovém roštu, zvuk chrstající vody atd. V některých obrazech zcela dominuje reprodukováná hudba (např. Dvojčata, Ariadnin sen, Eden), jinde tvoří hudební komponentu pouze různě modulované ruchy (např. Bílý pokoj, Rozloučení s Ariadne – Ariadne Zoufalá) doplněné reálnými zvuky vzniklými akcí herců.

V obraze Bílý pokoj je použito dvou akordů rytmicky se opakujících a vytvářejících pulz, jež zpočátku doplňuje a nakonec přehlušuje stále

sílící kvílení. Tato hudba dokresluje minimalistickou akci herců, kteří pomocí rekvizit-masek, rozsekávají rybu na stole. Vzniká tak klování, které doplňuje hudební pozadí evokující napětí dané situace. Zajímavým momentem je právě netradiční použití masky. Opět to není maska ve svém pravém slova smyslu, ale spíš přípravek, který umožňuje hercům uskutečnit danou akci a který zároveň stylizuje jejich pohybový projev. Celý obraz tak vzbuzuje spíš dojem ptáků klovajících svou oběť, než ilustrativní popis zápasu Thesea s Minotaurem, s nímž je však tématicky svázán.

O kostýmech bych ráda mluvila v souvislosti s celkovým výtvarným pojetím inscenace. Je nutno říci, že výtvarné pojetí řeckého mýtu o Daidalovi a Ikarovi skupinou AXE se vymyká „klasickému“, ve většině případů používanému historickému, nebo historizujícímu pojetí. To znamená, že výtvarné zpracování inscenace jakéhokoliv řeckého motivu (ať už textu, nebo námětu), vychází z reálných historických podkladů a dobové módy, architektury a dalších umění. Pravidlem bývají scénografie vytvořené z torz antických sloupů, soch či jiných architektonických prvků. Kostýmy jsou většinou variacemi na antickou tógu, či brnění. Tímto klišé se AXE nenechali ovlivnit. K mýtu přistupují (jak výtvarně, tak výkladově) nadčasově. Je zajímavá téma samotné ve vztahu k současnosti. Pracují i s prvky, které přinesla až historie následující po antice. V představení *Sine loco* lze nalézt odkazy na antiku, gotiku, renesanci, baroko i současnost. Tyto odkazy se nejvíce projevují v řešení kostýmů. Kostým *Parsiphae* evidentně čerpá inspiraci z tradičního oděvu Krétských kněžek. Tj. dlouhá zvoncovitá sukně, odhalená ňadra, pokrývka hlavy se závojem na temeni hlavy. Oproti tomu *Daidalos* svým oblečením připomíná renesančního alchymistu (okružní kolem krku), nebo okultistu z počátku 20.stol. Většina kostýmů však zcela ignoruje historickou vazbu na antiku a je pojata současně. U postavy *Daidala* se nejčastěji objevuje černé sako, vestička a tříčtvrteční kalhoty, bílá košile. Varianty obleku jsou použity i u jiných postav. Bílé košile s kalhotami z netradičního, pro kalhoty neobvyklého tuhého materiálu, který ovlivňuje pohybovou akci herce najdeme například v obraze *Bílý pokoj*. V mužském kostýmu se také objevuje sukně. A to v obraze *Dvojčata*, kdy jeden z dvojčat má v druhé polovině obrazu na

sobě sukni z černého igelitu. Sukni má i Theseus v obraze Rodinná hádka a Ikaros (nebo Daidalos?) v obraze Daidalova samota. Charakter kostýmu významnou měrou určují doplňky (jako pokrývky hlavy, brýle, šály), ale hlavně líčení a účesy. O líčení jsem se už zmiňovala výše. Vlasy jsou mnohdy použity jako součást masky, která charakterizuje postavu. Například u Býka v obraze Početí Minotaura, nebo vlasy Daidala v druhé polovině představení. Nebo se naopak nepracuje s vlasy, ale jen s hlavou bez vlasů, která je mnohdy i líčena.

V tomto představení nejsou užita nějaká specifická a netradiční média. Nenalezneme zde žádný z druhů projekce, ani živou hudbu na jevišti (v pravém slova smyslu), „pouze“ klasická média používaná v jakémkoli jiném představení. Jejich vzájemná symbióza však vytváří a dokonalejší, doplňující se a harmonický celek. Abych byla konkrétnější – kostým nebude bez líčení tím kostýmem kterým je, scéna nebude celistvou bez kostýmu, obraz nebude dokončený bez světla, hudby/zvuku, kostýmu a pohybu. Znovu připomínám, že tvůrci tohoto představení jsou hlavně výtvarní umělci. Ti s použitím všech výše zmíněných komponent a médií vytvořili své časoprostorové obrazy a skrze ně divákovi předkládají mýtus o Daidalovi a Ikarovi. Ale ne jako příběh, který se stal dávno a jehož děj je stále napínavý a tajemný, leč neaktuální. Spíš jako nadčasový příběh, v němž je obsažena moudrost věků zkoncentrovaná do obrazů plných symbolů, jimž každý rozumí, protože jsou zakořeněny v našem podvědomí jako součást kulturního dědictví. Tento druh divadla neoslovuje slovy, ale probouzí v divákovi emoce, aniž by vlastně sám věděl jak.

4. Bílá kabina⁵⁶

Může divák jen svým pozorováním ovlivňovat obraz? Může si obraz podrobit vůli diváka a přimět ho měnit sám sebe? Je možné projektovat obraz bezprostředně do nitra člověka, nebo z něho? Se všemi těmito otázkami se setkává hrdinka multimediálního představení. A partneři ji

⁵⁶Sestřih této inscenaže je možné shlédnout na přiloženém DVD

provokují, vytváří situace, ve kterých se obvyklý děj stává buď zbytečně metaforickým, nebo neuvěřitelně absurdním.⁵⁷

Takto sami charakterizují představení Bílá kabina sami AXE v krátké anotaci na svých webových stránkách. Já se na tomto místě pokusím popsat a vyložit jednotlivé scény tohoto představení. Výklad je samozřejmě subjektivní, jinak to ani u takového představení nejde. K dispozici mám bohužel jen sestřih tohoto představení, což je také faktor, který můj výklad ovlivní. Jde mi však o demonstraci použití jiného tvůrčího principu a užití médií než u představení Sine loco, proto není tento fakt tak důležitý. U každého obrazu či scény, kterou určuje stříh, se zastavím, popíšu daný obraz či situaci, ovšem i se zřetelem na scénografické řešení, kostým, masku, projekci, světlo atd.

V tomto představení vidíme na jevišti 3 protagonisty. Oba dva výtvarníky – performery Maxima Isajeva a Pavla Semčenka a Janu Tuminu (případně Barbaru Seifert). 1. část představení zobrazuje situace, ve kterých je hlavní postava vydána napospas svému okolí i oběma mužům, kteří si s ní někdy hrají jako s loutkou. Máme pocit, že nemá vlastní vůli, přičemž v druhé části představení pochopíme, co se vlastně děje uvnitř této hrdinky. Jak bohatý, plný emocí, dějů a vzpomínek je její vnitřní život.

1.obraz

Ve světelném sloupci obklopen tmou sedí v hustém dýmu muž a listuje knihou. Světelný zdroj je umístěn nad hlavou protagonisty, přičemž osvětlení jeho obličeje zajišťuje odrazová plocha umístěná na stránkách knihy, kterou performer drží v rukou. Když otáčí stránky, osvětluje odražené světlo i postavu druhého protagonisty, stojícího opodál. Světelný sloupec je zviditelněn pomocí dýmu, který vychází z nesčetných vonných tyčinek, umístěných na klobouku performeru, a z doutníku který kouří. Vonné tyčinky tak plní nejen funkci „dýmostroje“, ale jsou zároveň součástí estetiky kostýmu.

⁵⁷ http://www.akhe.ru/WhiteCabin5_rus.html, staženo 28.8.2007

2. obraz



Pozornost se přesouvá na druhého protagonistu v bílém kostýmu, který připomíná uniformu námořníka, nebo mlynářský pracovní oděv. Místo kalhot má však bílou sukni. Ten předvádí také jakési samostatné vizuální číslo, kdy lahve naplněné vodou obtáčí žvýkačkou. Pokaždé když lahví míjí svůj obličej, je vidět jeho zdeformovaná a zvětšená podoba v lahvi. Natažená žvýkačka pak tvoří prostorový obrazec ne nepodobný dětské hře – „přebírání“. Obrazec lze natahovat, a nakonec i sníst, což i performer

udělá. Nakonec žvýkačku nafoukne do bubliny. Tato akce stejně jako předchozí probíhá v intimním osvětlení zaměřeném pouze na performerera.

3. obraz

Pozornost se přesouvá zpět k prvnímu protagonistovi, který předvádí jakousi parodii popravky oběšením. Stojí na starodávné antikvární židli a připevňuje smyčku ke kovovému oku, které zavrtal do špuntu láhve, pověšené dnem vzhůru nad židlí. Smyčku si pak utáhne kolem hlavy, ne kolem krku a skočí ze židle. Tím vytrhne špunt z láhve a víno z ní tekoucí mu prýští do nastavených otevřených úst. Polévá mu však i celý obličej a hrud'.

Tato scéna je nasvícena tak, že světlo osvětluje protagonistu a zároveň tvoří na podlaze obdélník, v němž je stín performerera a ostatních rekvizit jím používaných. Získáme tak dojem, že se performer věší v dveřním futru.



Tuto i předchozí scénky pozoruje žena sedící s široce roztaženými nohama na židli v popředí scény zády k divákům.

4. obraz



Další obraz je rozehrán již na celou scénu. První impulz vychází od prvního protagonisty, který se rozběhne ze židle směrem k ženě. Je však fixován k zadní stěně scény. Proto mu je žena na dosah, leč nedosažitelná. Lano ho pokaždé strhne zpět. Takto se k ní stále znovu a znovu vrhá a žena je pro něho stále nedosažitelnější, protože druhý protagonista mezi tím vyplétá scénu hustší a hustší sítí lan - gum . Tyto gumy odvíjí z vlastního těla, na němž spolu s novinami tvoří kostým. Gumy vedené napříč scénou stále více do

hloubky jeviště jsou jakoby reminiscencí na 2. obraz, na ono žvýkačkové „přebírání“. Vytváří tak scénografii a umocňují prostorovost jeviště. Žena stále sedí bez hnutí zády k divákům.

5. obraz



Žena se stává objektem pozornosti obou protagonistů. Je fixována lany za ruce a židli na které sedí. Její tělo se stává předmětem experimentu. Jsou pořízeny a

vystaveny otisky rukou, v zrcadle, které se kývá ženě před obličejem, jsou v hledišti vidět různé grimasy jejího obličeje, mezi prsty u nohou jí přibíjejí hřebíky. Jako kdyby si ji chtěl muž zafixovat v pro sebe nejideálnější podobě, aby ji mohl ovládat a ovlivňovat. Sám vystupuje nepoznán, skryt za škraboškou, jíž je ve skutečnosti sušená ryba.

S příchodem druhého protagonisty dochází k určitému uvolnění. Provléká pod nohama ženy svazek gum, ten ji vymrští do mužovy náruče, a tak spolu tančí tanec podobný tangu. Jejich tanec mezi horizontálně napnutými gumami působí, jako by tančili v krajině.

6. obraz

První muž opět shrne gumy do svazku a uprostřed je připevní ke



stropu. Gumy tak vytváří znak střechy – domu – nad stolem, na kterém žena a druhý protagonista soutěží v páce. Pak ale ruku partnera nahradí gumou a žena zápasí sama,

s gumou. Oba muži destrukují gumy tvořící pomyslnou střechu domu, a tak se ženě řítí střecha nad hlavou zatímco ona zápasí.

7. obraz

Po předchozí destrukci zůstávají na scéně ležet přetrhané gummy, zmuchlané noviny. Žena za stolem tvoří jediný ostrůvek řádu uprostřed chaosu. Kouří. Místo kouře však z cigarety vychází mýdlové bubliny. Mne si oči a přemýšlí, když tu z ničeho nic se začne sama od sebe pohybovat láhev na stole. To však žena nevidí, protože je zabrána do svých úvah.

8. obraz



Muž leží na břiše na stole a na něm žena. Oba slezou z desky stolu a začnou tančit. Nyní je však iniciátorem tance žena a ta i tanec končí a odstrkuje od sebe muže. Ten vytahuje z kapsy v kapesníčku zabalený revolver, jež si přiloží ke spánku. Žena se snaží mužovu ruku od spánku odtrhnout. To se jí podaří, ale zároveň dochází k absurdní situaci, kdy se mužovo míření na svůj vlastní spánek plynulým pohybem a jakoby snahou ženy změnil na míření na ženu. Tento nepříjemný okamžik ukončí muž, když revolver zabalí zpět do kapesníku a uloží do kapsy.

9. obraz

Vidíme ženu v červeném kombiné, jak mlátí svými šaty o stůl. V ruce drží rozsvícenou žárovku. Celý výjev osvětluje promítačka, která projíždí okolo ženy a tím mění i úhel jejího nasvícení. S promítačkou pohybují oba muži. Světelnou stopu projektoru zviditelňuje dým z dýmostroje. Žena si pak „omývá“ obličej světlem ze žárovky, kterou drží v dlaních.

10. obraz

Nyní se už nacházíme v intimitě ženina vnitřního světa. Scéna se ze své původní plné rozlohy srazila do malého portálku, který je tvořen

třemi plány – za sebou visících pláten se zmenšujícím se otvorem uprostřed. Toto uspořádání trochu připomíná mechanické betlémy, nebo nejprimitivnější loutková divadélka. V tuto chvíli začíná hrát významnou, jak významotvornou tak výtvarnou, roli přední a zadní projekce. V tomto obraze je použita přední projekce květinového dekoru. Není to však projekce statická. Kamera se od vzoru oddaluje, květiny se zmenšují, na scéně to však vypadá, jakoby květiny letěly k herečce a chystaly se ji zasypat. Zadní projekce odhaluje siluetu ženy v okně.

11. obraz

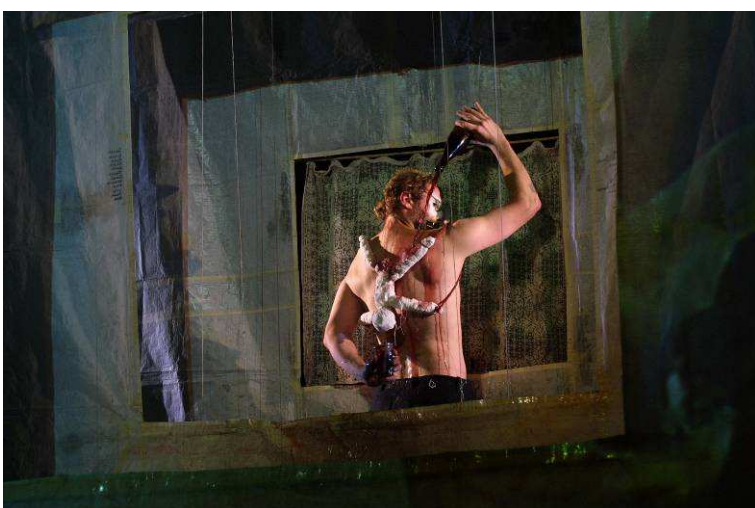


Žena v okénku se omývá mlékem z karafy. O plán blíže k divákovi prochází postava se starou fotografií muže před obličejem. Druhý protagonista prochází v úplně předním plánu s vystřiženou fotografií tváře ženy před obličejem a pohybuje vystřiženou fotografií ruky. Možná jsou to rodiče myjící se ženy. Přední projekce zabarvuje a strukturuje scénu a zadní projektor je v tomto obraze použit jako kontra světlo.

Poté projdou scénou oba protagonisté s maskami - vystřiženými fotografiemi grimas ženy-herečky, která mezitím zmizela ze zadního okénka scény. Jako kdyby zde byl naznačen běh času, rodiče

– narození - dcera..... Zepředu jsou na scénu postupně promítány z autorské tvorby obou výtvarníků skupiny AXE.

12. obraz



Ve třetím plánu se objeví žena v zelených šatech a kyticí. Za ní na scénu přichází muž se sklenicí připevněnou na nose a procházejí napříč scénou. Možná je to jejich první schůzka, nebo svatba? Zadní okénko scény je zataženo krajkovou záclonkou na kterou je zezadu promítána alej stromů. Do obrazu vstupuje i druhý muž se zeleným praporem, na němž je symbol sekery (AXE = sekera). Možná se muži chystají na vojnu. Ten s praporem pije víno z lahve. Že by se loučil s civilem? Nebo se svobodou? Druhý muž se v zadnějším plánu připravuje na další scénu. Objeví se

ženina ruka která mu podává kyticí. Muž si ji vezme a začne si tou kyticí šlehat záda. Asi tak jako se to dělá v ruské baně s březovými větvičkami. Mezi tím v popředí sem a tam obřadně pochoduje muž s vlajkou a vínem. Když se šlehající se muž otočí, ukáže se, že má na zádech hlavou dolů

zavěšenou figurku. Muž s vlajkou mu podá láhev s vínem a ten ji na panáčka a svá záda vylije. Víno, které stéká, pak zachycuje do sklenice, kterou měl před tím na nose.

Zepředu jsou opět na scénu projektovány výtvarné obrazy obou výtvarníků.

13. obraz



Na scéně se v různých plánech objevují všichni tři protagonisté s dlouhými tyčemi v rukou. Tyče jakoby byly lyžařskými hůlkami, i pomalé, fázované pohyby připomínají

běh na lyžích. V zadním okénku se objeví projektovaná ruka v pěst, také jakoby držící imaginární hůlku. Muži jsou oblečeni v tílkách a trenýrkách, s kožešinovou papachou na hlavě. Spolu se ženou ve světlých šatech takto křížují omezeným prostorem, zatímco scéna se stále mění měnící se přední projekcí. V zadním okénku je teď promítána žena, která ukazuje bicepsy, a pak další situace zachycené na černobílém filmu. (Ze sestřihu představení nejsou všechny projekce dostatečně srozumitelné.) Pak se všichni tři protagonisté otočí čelem k divákům a s holemi se uklánějí na jednu a pak druhou stranu. Působí to jako stvoly rákosu ve větru.

14. obraz

V prvním plánu scény se objeví muž s rohem na čele. Jakoby někoho hledal. V druhém plánu se objeví druhý muž se dvěma růžky na hlavě, také jakoby někoho hledal. Jsou sice na scéně spolu, ale tím že jsou každý v jiném plánu, divák ví, že se nevidí. Že je každý na jiném místě. Nakonec se v prvním plánu sejdou začnou spolu zápasit. Je to ale spíš animální zápas, při němž oba skáčou a narážejí do sebe nahou hrudí.

V zadním plánu se objeví žena v červeném kombiné, o kterou pravděpodobně v zápase jde. V obou rukou drží lahve s tvrdým alkoholem, ze kterých střídavě upíjí, a tekutinu pak prská mezi oba soupeře, snad ve snaze zarazit ten boj. V okénku za její hlavou běží jakési scénky na černobílém filmu. Během souboje mužů se na scénu projektuje stará černobílá fotografie skupiny žen, kterou pak opět střídá obraz od Maxima Isajeva či Pavla Semčenka. Nakonec jeden muž odnáší druhého ze scény.

15. obraz



V popředí stojí oba muži zase už oblečení do košil a s papachami na hlavě. Za nimi stojí žena. Všichni tři drží v ruce činel, žena udává rytmus a všichni tři do činelů střídavě bouchají. Tempo se stupňuje. V zadní projekci běží černobílý film, v přední projekci se střídají obrazy autorů s projekcí dopisu a starých



fotografií. Nakonec bouchají všichni do činelů unisono.

16. obraz



Muži pak činely použijí jako klobouky. Jsou nyní ve druhém plánu scény. Žena sedí v plánu před nimi. Přední projekce se z dopisu mění na telefonní seznam,

jehož stránky otáčí čísi ruka. Muži shodí činely z hlav na záda. Vypadá to, že se opět pustí do křížku, ale nakonec se zápolení mění v nejisté obětí. Jako kdyby se chtěli usmířit. Vypadá to, že se i políbí, ale místo toho natahují od úst jednoho k ústům druhého žvýkačku. Stále se od sebe vzdalují, až je vidět jen linku žvýkačky. Herečka mezitím v popředí šnupe něco, co ji potom v nose dráždí, takže si každou chvíli k němu přikládá kapesník. Najednou jsou na kapesníku skvrny od krve. Herečka přehazuje zkrvavený kapesník přes napnutou žvýkačku, která se poté přetrhne.

V tomto obraze jakoby se ženě něco strašného stalo. Nyní je třeba ji očistit.

17. obraz



Očista je provedena ohněm a vodou. Kolem hlavy ženy rotuje hořící kulička. Potom je omývána vodou, která na ni teče z igelitových pytlíků zavěšených na liště nad její hlavou.

Žena stojí v druhém plánu scény a s ní i jeden z mužů, který dohlíží na

očistu. V prvním plánu scény sedí druhý muž s rozloženými hořícími novinami s rybou před obličejem.

18.obraz



Muž, který v předchozím obraze páčil noviny, teď stojí na židli a obřadně, jeden po druhém, nožem prořezává igelitové pytlíky naplněné vodou. To činí cca v úrovni krku. Vzniká tedy asociace sebevraždy, podřezání si hrdla a vytrysknutí krve. Tuto činnost vykonává stále dokola.

Přes otvor ve druhém plánu scény je natažen igelit, takže jen tušíme ženu a druhého muže, kteří nesou řadu svíček na prkénku napříč scénou a postupně prochází různými plány sem a tam. Vzniká tak dojem, že někdo zemřel, že ho už nesou na márách do hrobu.

V zadní projekci je opět černobílý film, vidíme pohybující se postavy. Výrazně určující je pak přední projekce městského- pravděpodobně petěrburského dvora s mnoha okny.

19.obraz



Prkno se svíčkami teď vidíme v popředí. Žena prkno na jedné straně přidržuje, je ale ze igelitem, a tak je vidět jen její silueta a světlo její čelovky. Muž, který s ní prve prkno nesl, se nyní snaží

svíčky sfouknout. Nejde to však tak lehce, jak by se dalo předpokládat, neboť muž má v ústech zasunutou ohrádku, která mu ústa tvaruje do čtverce. Vnitřek úst osvětluje malá žárovka. Přichází i druhý muž, s tímtéž způsobem osvětlenými ústy a spolu s prvním mužem sfoukává

svíce. V přední projekci se objevuje stylizovaný obraz slunce, pak opět



sekvence černobílého filmu. V zadní projekci obraz doplňuje arkáda a pohybující se lidé. Že by to byla smrt? Nebo sama země pohlcující těla zemřelých?

20. obraz

Žena sedí na židli, zády k divákům v popředí. Muži sedí proti ní v prvním plánu scény, popíjejí víno a jedí chléb. V zadní projekci je vidět pravděpodobně novomanželský pár v čele svatební hostiny.

Stejně jako v obraze číslo 5, spustí ženě před obličej zrcadlo a rozkývají ho. Sedí dál proti ní a házejí na ni kousky chleba. V přední projekci se objeví obrovská točící se spirála. Oba muži si žárovičkami svítí do nosu. Jeden z nich vstává a zakrývá průřez v prvním plánu scény.



Žena teď sedí čelem proti zdi na kterou se promítají ruce, které se sevrou v pěst a pak se obrátí dlaněmi vzhůru.

V zadní projekci se objeví postava na pobřeží. Pak se objeví pobřeží, na kterém sedí cizí muž a Pavel Semčenko v bílé rádiovce. Muž se náhle zvedne a odlétne. Pavel ho sleduje. Mezi tím žena vstane a otevře dvířka malého okénka ve scéně.



Objeví se nápis FINE – konec a prostor, ve kterém poskakuje loutka.

5. Způsob scénického řešení a členění prostoru

Je víc než pravděpodobné, že z výše uvedeného popisu představení není příliš jasná dějová linka a sled scén. Již na začátku jsem zmiňovala fakt, že jsem měla pro tento rozbor k dispozici jen desetiminutový sestřih celovečerního představení. Ale i tento sestřih stačí k tomu, abychom pochopili způsob prostorového řešení inscenace a jeho výtvarnou koncepci.

Představení je koncipováno do klasického divadelního prostoru, lze ho ale uvádět i v nedivadelních prostorách. Celé se odehrává v jednom prostoru, který je třeba v průběhu hry měnit.

První část představení využívá celý prostor jeviště. Jednoduchými, ale působivými prostředky je v prázdném prostoru budována hloubka a různá prostředí. Například ve třetím obraze, kdy se jeden z mužů „věší“. Vidíme stín muže ve světelném obdélníku na zemi. To nám asociuje dveře. Zbytek prostoru je neosvětlen a tak se smrští do představy nějakého malého pokoje, kde se někdo pokouší o sebevraždu.



Naopak prostor jeviště se prohlubuje, když v obraze číslo čtyři jeden z mužů natáhne rovnoběžně napříč jevištěm množství gum. Vzniká tak pocit hloubky a

mnohoplánovitosti scény.

V druhé části představení se AXE záměrně prostorově omezují. Využívají v podstatě princip barokních dekorací- iluzivní perspektivu. Nepracují však s celou scénou, ale jen s jejím výřezem, ve kterém je performer vidět od hlavy jen k bokům. Divák vidí jeviště jakoby v hledáčku kamery. Tři za sebou zavěšená plátna se zmiňovaným výřezem uprostřed dávají scéně hloubku.

Tento základ své scénografie AXE dále rozehrávají přední a zadní projekcí. Přední projekce určuje barvu a kompozici obrazů, případně podtrhuje jejich významový obsah. Zadní projekce podporuje dojem pohledu do hledáčku, protože zadní projekce je výhradně černobílý film. Nevím, na kolik se scény na filmu konkrétně váží s dějem představení. Je ale jisté, že jsou neodmyslitelnou součástí výtvarné kompozice divadelních obrazů.

Světlo se prosazuje hlavně v první části představení, kde je jedním z prvků tvořících prostorovou koncepci scény. V druhé části představení doplňuje projekci, která je hlavním náladotvorným zdrojem světla. Je používáno také pro „vygumování“ projekce na nežádoucích místech. Tím se například zvýrazní postavy na jevišti – v obraze, a dosáhne se tak v daný moment čistšího výsledku. Někdy je naopak splynutí performerů s obrazem žádoucí.

Hned v jednom z prvních obrazu pracují AXE s odrazem světla od zrcadlové plochy. Je to velice efektní i efektivní způsob jak světlem shora zároveň i zespodu nasvítit performerovu tvář. Zároveň je i využit efekt

mihotání světla v prostoru, a tím i jemné osvětlení opodál stojícího druhého performerera, při otáčení zrcadlových stránek.

AXE používají i kouř k zabarvení scény. Během přechodu z první do druhé, intimnější části představení jsou světelné zdroje zároveň rekvizitami. Jedním ze zdrojů je světlo z promítačky, kterým performeré pohybují mění tak úhel i způsob nasvícení uprostřed stojící performerky. Toto aktivní světlo je v tomto případě i nositelem významu. Aktivně naznačuje změnu celé prostorové koncepce a přesouvá děj do intimnější polohy. Dalším světelným zdrojem a zároveň rekvizitou je žárovka v ruce performerky. Světlo ji osvětluje a zároveň má i další významy, které ona určuje svým jednáním. (Mazlí se s ním, je jím omývána, schovává ho a zase ho nechává volně zářit do prostoru atd.)

V druhé části jsou světelné zdroje tak, aby bylo možné osvětlit performerky pohybující se v prostorách mezi jednotlivými plátny. Proto světelné zdroje svítí do scény ze stran (tzv. průvany, dle potřeby, z jedné, z druhé nebo z obou stran), zepředu seshora a zezadu seshora tak, aby nerušili projekci na plátnech, ale osvětlili pokud možno pouze performerky. I v této části používají AXE lokální zdroje světla přímo na



jevišti. Například v devatenáctém a dvacátém obraze, kdy si do úst či nosu svítí malými žárovčkami.

Dalším zdrojem světla je i oheň. Je ale i významotvorným prvkem, a hlavně součástí výtvarného záměru a kompozice. Oheň má svou jedinečnou světelnou kvalitu. Je to světlo „aktivní“ a tím pádem „dramatické“.

Co se týče kostýmů, není inscenace postavena na výpravnosti kostýmů. Jsou spíše jednoduché, jak do barevnosti, tak i do formy. Barevnost je totiž určována,

především v druhé části, světlem a projekcí. Kostýmy doplňují styl divadelních obrazů. Někdy ale také určují místo či roční období, ve

kterém se děj odehrává. Kožené čepice, i když ve spojení s nátělníky a trenýrkami, podtrhují význam choreografie s holemi v rukou – lyžování. Nebo náznak rohů na hlavě, odkaz na zvířecí postavy atd.

Výjimkou je snad kostým z novin a gumy ve čtvrtém obraze. Tento kostým je vlastně i scénografií, která vznikne jeho destrukcí. Performer je v podstatě jakousi špulkou, ze které se guma odmotává, noviny odpadávají, zůstávají ležet roztroušeny po scéně a kostým postupně mizí. Performer de facto svým pohybem a kostýmem vytváří prostorovou instalaci.

Dalším takovým příkladem jsou činely, na které se v patnáctém obraze hraje a v šestnáctém obraze se stávají součástí kostýmu, když je performeři mají na hlavách jako klobouky.

Líčení je stejné jako většinou u všech ostatních představení. Oba performeři nosí plnovous. Bílý obdélník zvýrazňuje oční partie obličeje. Performeři jsou totiž postavami ze svých obrazů. Proto mohou i přes to, že jde o tematicky různá představení, používat podobné kostýmy a líčení. Jejich výtvarná estetika se totiž představení od představení nemění. Performerka takto abstraktní líčení nemá.

V tomto představení používají AXE i masky. Jsou jimi primitivní masky na tyčce, které se umísťují před obličej a tak ho nahrazují jiným – fotografickým. Objevuje se tu i škraboška, vyrobená ze sušené ryby.

Významnou roli v představení hraje jistě hudba a zvuk. Hudbu k představení složil Nikolaj Soudnik. Já mám totiž k dispozici pouze sestřih představení, ke kterému je hudba speciálně přizpůsobena. Ze způsobu jak AXE obvykle s hudbou pracují, a z toho, co mám k dispozici v sestřihané verzi, je jasné, že hudba je nedílnou součástí „divadelního obrazu“, který AXE na jevišti tvoří. Umocňuje jeho emocionální náboj.

Text AXE opět nepoužívají, jen pár osamocených slov, ale s o to větší důležitostí.

Dá se říci, že v první části představení White cabine převažuje herecká a režijní komponenta. Výtvarná komponenta je upozaděna a užívána v jakési minimalistické formě. V druhé části je pro AXE nejvýznamnějším médiem pro pojednání scény projekce. Výtvarná komponenta tu nabývá na důležitosti a zásadním způsobem ovlivňuje celkovou koncepci díla.

Nejlépe celé představení charakterizují sami AXE ve své anotaci, kterou jsem citovala v úvodu této kapitoly. Pokud bych měla odpovědět na jejich otázky: „Může divák jen svým pozorováním ovlivňovat obraz? Může si obraz podrobit vůli diváka a přimět ho měnit sám sebe? Je možné projektovat obraz bezprostředně do nitra člověka, nebo z něho?“, odpověděla bych jednoznačně: „Ano může“.

6. Plug and play⁵⁸

Během tohoto postindustriálního kabaretu dva aktéři, kteří si stále vyměňují místa, kromě toho že společně namalují obraz, ještě provádí pseudovědecké experimenty.

Doprovázení DJem zkouší svou ohnivzdornost, dovádějí se sirkami a žertují s elektrikou, zpívají a tancují. Divák, pokud mu bude přát štěstí, si bude moci nejen si zatancovat, ale dostane na památku i žárovku se zkaramelizovaným cukrem na povrchu nebo shnilé rajče, které může hodit na scénu.⁵⁹

To říkají o svém představení Plug and Play nebo také Club sami tvůrci. Koncepce tohoto představení se značně liší od obou výše zmíněných představení. Jak je již řečeno v anotaci, jde spíše o kabaret. Představení nepropojuje žádná dějová linka. Je to soubor jednotlivých výstupů obou aktérů, doplněný hudbou vytvářenou DJem přímo na scéně a řekněme i přímo na tělo. Ve chvíli, kdy jeden z performerů předvádí své číslo, druhý se věnuje kresbě rozměrného společného obrazu, který tvoří pozadí scény. Performeréři jsou také v interakci s diváky.

Toto představení jsem měla možnost vidět živě na festivalu v Budapešti v létě v roce 2003. Proto v závěru uvedu i některé vlastní postřehy z tohoto konkrétního uvedení. Pro popis jednotlivých scén opět užívám sestříhaný videozáznam představení.

1. obraz

Na jevišti již hraje DJ, oba protagonisté jsou na scéně a čekají až přijdou všichni diváci.

⁵⁸Sestřih této inscenače je možné shlédnout na přiloženém DVD.

⁵⁹http://www.akhe.ru/Plug-n-Play_rus.html, staženo 22.7.2007

2. obraz

Oba performeři stojí u stolku a pracují se žárovkou, kterou drží nad sklenicí a sypou na ni z trychtýře cukr. Nakonec ji celou ponoří do sklenice s cukrem. Vedle stolku visí ještě několik svítících žárovek, připravených k budoucím experimentům. V pozadí září tři televizní obrazovky, přičemž v každé z nich je vidět jiná část pomalu se otáčejícího těla jakési loutky.

3. obraz

Oba performeři nyní drží v jedné ruce sklenku s alkoholem, ve druhé lžičku s právě zapáleným a karamelizujícím cukrem. Tu vzápětí noří do sklenic, jejichž obsah ihned vzplane. Rytmus míchání splyne s rytmem hudby a i těla performerů jsou v moci tohoto rytmu. Poté co je nápoj vydatně zamíchán, uhasí oba lžičky, připijí si a obsah sklenek vypijí. Poté se přátelsky obejmou, když tu si navzájem zapálí rukávy pláštěů. Poskakují pak po scéně mávajíce hořícími pažemi jako křídly. Pokud někomu z nich rukáv zhasne, opět se vzájemně podpálí. I klobouk nakonec vzplane. Ze zmateného poskakování vznikne cílené vyskakování obou performerů za účelem získání sáčků s různým obsahem zavěšených vysoko nad jejich hlavami. Během těchto skoků uhasínají jejich hořící paže.

4.obraz

Když jsou všechny zavěšené pytlíky dole, začínají oba performeři kreslit barevnými křídami obraz na černé pozadí. Pojednáváná plocha je značná, proto pro vytvoření větších barevných ploch užívají i dlaní, kterými roztírají do souvislé barevné plochy dříve nanesenou kresbu křídou. Rytmus jejich pohybů je daný hudbou. DJ nejen že mixuje vhodnou hudbu, ale zároveň ji přímo na jevišti dotváří pomocí elektronických bicích a dalších perkusních nástrojů.

5.obraz

Po nějaké době začne jeden z performerů předvádět své „artistické“ číslo, zatímco druhý pokračuje v práci na obraze v pozadí. Performer v popředí stojí za stolečkem, na kterém je mnoho různorodých

a roztodivných věcí, jež on vzájemně kombinuje, čímž vznikají neobvyklé souvislosti. Je to jakési alchymické vaření. Nejdříve nalévá vodu ze staré hliníkové konvice do hrnce stojícího na vařiči. Do toho pak z trychtýřku, který měl z počátku na sobě zavěšený, sype nějaký prášek. Z rozevřené knihy stírá tuk nanesený v úhledném obdélníčku na její stránky a klade ho na pánev.

Dřevěným prkénkem se bije do prsou, kde má, zřejmě pod kabátem, schované maso, které tímto způsobem ho naklepává. Vlastní údery se mu však zdají nedostatečné, a proto se obrací na performeru u plátna s žádostí o pomoc. Ten přebírá prkénko a několikrát udeří druhého do prsou. Ten však ani teď není spokojen. Svléká kabát, pod nímž maso opravdu skrývá. To nyní drží v jedné ruce ve vzduchu a druhou do něho buší prkénkem.

Pak se objeví s televizí v podpaždí. Na obrazovce je detailní záběr bíle namaskovaného obličej, nejspíš jednoho z performerů. Oči v obličejí mrkají a dívají se různými směry, pak se detail na ně ještě zvětší. Oba performeři věnují tvorbě svého společného obrazu.

6.obraz

Nyní vystupuje opět tentýž performer jako v minulém obraze. Stojí za jiným stolem, na kterém se opět chystá vytvořit jedinečné kulinářské dílo z nejbizarnějších surovin. Číslo začíná flambováním knihy knihou. To z jedné větší knihy šlehají plameny z plynových hořáků, umístěných na její zadní straně, přičemž ožehávají spodek knihy zavěšené v prostoru nad stolem. Ta vzplane, ale v tu chvíli performerem uhašena. Nejdříve se plamen pokouší sfouknout, pak si naplní ústa vodou z láhve, vyprskne vodu na ohořelý papír a oheň definitivně udusí.

Od vedlejšího stolu přináší jinou knihu, z jejíž listů kape tekutina na knihu s hořáky, která leží na stole, na němž stojí do několika sklenic ponořené svítící žárovky. Poté performer obřadným gestem odřízne prve flambovanou knihu nožem, který byl celou dobu zavěšen vedle ní ve volném prostoru.

Na knihu ležící na stole položí čistou pet lahev s vodou, kterou zkušenými gesty kuchaře porcuje, zatímco z lahve prýští voda. Celou akci dostatečně osvětlují žárovky ve sklenicích stojících na stole.

A vaření pokračuje. Na stolku se objevuje hrnec, do něhož performer cosi lije. Zbytek obsahu lahvičky vypije a prázdnou lahvičku zahazuje na zem. Poté do hrnce vylívá obsah další, větší lahve. Prázdnou



láhev opět odhazuje na zem. Pak si stoupna na stůl, nad rozevřenou knihu, na které už cosi leží. Z pod vykasané sukňě

vystřkuje pytlík naplněný smetanou. Ten prořezává nožem a jeho obsah vymačkává na rozevřenou knihu. Smetana však nestříká pouze na knihu. Je jí zasaženo i celé okolí včetně performerera samého. Ten odkrývá jiný sáček upevněný na lýtku druhé nohy a vymačkává z něho zelenou hmotu, nejspíš špenát. Během této činnosti si často olizuje prsty a pochutnává si na použitých ingrediencích. Vylézá na židli, kterou postaví na stůl nad knihu, a odkrývá divákům další gurmánské skrýše. Odřízne špičku boty a z ní vymačkává bělabou hmotu dolů na knihu. Pod stolem se zatím na vařiči uvařila tekutina v hrnci, kterou do něho performer před chvílí nalil. Hrnec se ocitá na stole a z něho se vynořuje černá hmota, připomínající ponožky. Ta se také ocitá na knize. Z dřevěné krabičky zavěšené na krku po zuřivém bodání nožem vypadne cibule. Mocnými mávnutími nožem performer usekává kusy mrkve, kterou měl od začátku představení na hlavě, a která tvořila součást jeho masky. Poté si stahuje sukni a obnažuje tak květované trenýrky. Přes ně mu mezi nohama visí na kůži připevněný kus špeku, z něhož v rytmu hudby ukrajuje plátky.

7. obraz

Mezi tím druhý performer nalévá cosi z lahvičky do plastického panáka připevněného na dlouhé bambusové tyči. Zatímco tuto tyč drží v zubech, kolega stojící na stole mu do druhého panáka na tyči lije

z láhve čirou tekutinu. Obsah panáků na tyči pak performer nabízí nedůvěřivému publiku. Jeden z panáků je nabídnut i DJovi, který ho s díky přijímá a připíjí na zdraví obou performerů. Zároveň tak před publikem demonstruje nezávadnost tak pochybně vzniknuvšího nápoje.

8. obraz

V podpaží performerera se opět objevuje televizor. Tentokrát je na jeho obrazovce vidět hrající tahací harmoniku. Záběr je pořízen tak, že detail harmoniky vyplňuje celou plochu obrazovky, což působí dojmem, že performer nedrží v ruce televizor, ale opravdovou harmoniku. Předstírá hru na reálný nástroj a reprodukováný zvuk harmoniky z televizoru doplňuje zpěvem. Ten jde záměrně mimo harmonii a rytmus hudby. Po tomto hudebním vystoupení si nahřeje baňku a přísaje si ji na čelo.

9. obraz

Nyní přichází na řadu číslo druhého performerera, zatímco první přebírá štafetu u rozpracovaného obrazu.

Performer staví na větší stůl menší a ocitá se tak na vyvýšeném pódiu. Přichází s kufrem v ruce a sfoukává nečistoty ze stolu. Několikrát desku otře rukávem a začne vybalovat své propriety z kufru. Nasazuje si brýle, které několikanásobně zvětšují jeho oči. Představuje jakéhosi šíleného úředníka sedícího za stolem v černém obleku s kloboukem na hlavě, který se chystá pracovat. Zapaluje svíčku na stole, ořezává si tužku. To vše vykonává s gesty krátkozrakého člověka. Svižná rytmická hudba určuje rytmus celé scény. Vše se děje v jakémsi chvatu. Úředník si zapaluje prsty a ukazuje do publika různá gesta s všeobecně známým smyslem. (Např. viktorku, jeden zdvižený prst – napomínání - pozor, paroháče, dva zdvižené prsty – přísaha, zdvižený prostředník – „fuck off“ atd.) Oheň na špičkách prstů buď dohoří, nebo ho muž prudkými pohyby paže uhasí nebo sfoukne. U toho dělá různé přehnané grimasy, které se váží k ukazovaným gestům. (Výraz bolesti a pálení ohně, výraz drsňáka – fotbalového fanouška, nebo tzv. hrození návštěvníka rockových koncertů, svatouškovský výraz atd.) Mezi gesty se občas pustí do neurotického psaní a pak zase pokračuje v gestech. Pak tak hekticky píše

na papíry před sebou, až je zmuchlá a nakonec mu vzplanou. Plameny pak jinými papíry zadusí a začne je vyhazovat kolem sebe. Otevře lahvičku s marmeládou a natplá si ji na obličej. Nakonec otevře plechovou krabičku s černým práškem a naplácá si ho také na obličej. Ten se pak snaží celý zanořit do krabičky. Toto je vyvrcholení celého show, konec „záchvatu“.

10. obraz



Performer se opět mění. Teď nás čeká „bomba jídlo“. A to doslova. Na stole jsou připraveny různé potraviny – mrkev, dort, nápoj v plechovce,

meloun, jablko aj., ale pozor! Uvnitř je nálož! Performer škrtá zápalkami a vše postupně vybuchuje. Plechovku s nápojem, která se výbuchem otevře, dopíjí.

11. obraz



Tentýž performer stojí nad hrncem stojícím na vařiči. Je svlečený do půl těla a nožem si probodává prsa - lahvičky naplněné

mlékem, které vytéká do hrnce. Směs z hrnce pak přelévá do nálevky kterou má zavěšenu na krku. Z té pak nápoj čepuje do kelímků, které rozdává obecenstvu.

12. obraz

Nyní přichází druhý performer aby nám předvedl, co všechno lze podniknout s obyčejnými žárovkami.

Před sebou má stůl, na němž jsou umístěny svítící žárovky. Ty jsou zpočátku zepředu zakryté černým papírovým krytem, takže vidíme dobře podsvětleného performerera, nevidíme však ještě to co je na stole. Po chvíli performer odstraní kryt a odhaluje zrakům diváků pět zářících žárovek. První čímsi omotává, drží ji pevně v obou rukou a fouká na ni, dokud pomalu nezhasne. Pak bere do ruky druhou rozsvícenou žárovku a v ruce ji zapálí. Další svítící žárovku noří do sklenice s vínem a když ho uzná dost teplým, žárovku vyndá a víno vypije. Na jinou žárovku z úst vyplivne tekutinu, která ji zbarví na černo. Do jiné se snaží zatlouct hřebík, přičemž podložkou žárovky je malé prkénko visící na temeni hlavy druhého performerera. Žárovka se nakonec samozřejmě rozbije a zhasne. Poslední noří do koncentrované cukrové lázně. Cukr se horkem mění v karamel, a tak se i žárovka změní ve sladkou pochoutku. Ta je opět nabídnuta divákům.

13.obraz



Na závěr oba performeré rozdají divákům rajčata, vejce a jiné potraviny, které pak spolu s nimi hází na DJe. Ten mezi tím ovládl jeviště a užívá

si svůj sólový výstup, jenž končí jeho „ukamenováním“ právě oním jídlem. Nutno dodat, že i obraz v pozadí nezůstane bez poskvrny.

7. Způsob scénického řešení a členění prostoru

Toto představení se od předchozích dvou zásadně liší. Je to vlastně exhibice všech tří zúčastněných. Hlavně oba performeři – výtvarníci zde realizují to, co jim jako dětem nebylo dovoleno. Co bylo dospělými klasifikováno jako nebezpečné. Teď jsou však sami dospělí a zodpovědní sami za sebe. Jistě uvážili, co si mohou nebo nemohou dovolit. A pouští se do opravdových bizarností. Zapalováním sama sebe počínaje, výbuchy a hazardem s elektřinou konče. Nebýt však této jejich odvahy, přišli bychom o opravdu jedinečnou podívanou. Podařilo se jim na jevišti předvést to, po čem možná leckdo z nás skrytě touží, ale nenašel dost odvahy tuto touhu realizovat.

Inscenace Plug and Play je koncipována do intimních prostor klubů, kaváren a malých divadélek. Neklade vysoké technické nároky na



prostor. Je třeba jen jedné holé stěny, na kterou se upevní černý papír, na němž vznikne obraz, a trochu místa před ní, kde budou oba protagonisté a

DJ vystupovat. Jevištní rampa by byla jen překážkou k proniknutí performerů mezi diváky.

Scénu tvoří z části tvoří obraz v pozadí. Stále se tedy mění, podle toho, jak práce na obraze pokračuje. Dále ji tvoří několik míst vymezených stoly, na kterých a kolem kterých se odehrávají jednotlivá čísla. Prostorové uspořádání scény se liší podle aktuálních možností daného prostoru. To dokládá právě sestřih z tohoto představení. Není to totiž sestřih jednoho představení v jednom a tomtéž prostoru, ale koláž

ze záběrů pořízených z několika různých míst provedení. Lze si tedy všimnout, že motiv kresby na obraze v pozadí i jeho celková velikost se představení od představení liší. Místo pro DJe se liší. Je vidět, že i některé rekvizity použité v představení jsou v některých případech z místních zdrojů, například stoly. Změna hracího prostoru má tedy přímo úměrný vliv na změnu scénografie, potažmo celé výtvarné, ale i pohybové koncepce. Rozmístění rekvizit v prostoru a velikost tvořeného obrazu v pozadí mají totiž vliv na způsob pohybu performerů na jevišti. Například větší rozměr obrazu v pozadí vyžaduje užití štaflí, aby bylo možno pojednat celou jeho plochu. Ve větším prostoru působí instalace na stolech izolovaněji, performeři musí obsáhnout větší prostor. V menších prostorách dosahují naopak větší intimity, laboratornosti, až pocitu domácího prostředí. Tento pocit umocňují i staré fotografie v rámečcích rozvěšené po boční stěně, nebo televizory stojící na různých vysokých štokrlatech, podložené dečkami.

Rekvizitami jsou výhradně účelově použité předměty. Tvoří však výtvarnou podobu jak prostorové kompozice scény, tak kostýmu. Na stolech jsou kompozice tvořené skleněnými láhvemi různých barev, vařičem, hrnci, různým kuchyňským náčiním, knihami, jídlem atd. I prostor nad nimi je členěn účelově, v prostoru visícími předměty. Konkrétně- nad jedním stolem visí kniha a vedle ní nůž, kterým ji performer odřízne (viz 6.obraz).

AXE používají většinou staré předměty a nábytek, buď nalezené, nebo z bazarů. Jsou to předměty, jež mají svou historii, své příběhy, jež dotvořily jejich současnou podobu. Tyto předměty jsou pak společně součástí estetiky tvorby skupiny AXE.

Podoba kostýmu tomto případě vyplývá ze způsobu jeho použití. Když se zapalují, mají na sobě performeři silné kabáty s dlouhým rukávem. Jeden z performerů má na sobě sukni. Pod tu se dá skrýt mnohé. Špek co visí mezi nohama, pytlíky s různým obsahem, které jsou ve vhodnou chvíli obnaženy a jejich obsah použit. I boty mohou skrývat nejedno kulinářské tajemství. Pokrývka hlavy může působit jako výtvarný objekt, leč vše má svůj konkrétní praktický význam. Mrkev na vrcholku hlavy je nasekána do hrnce, destička visící na temeni hlavy

poslouží jako podložka pro žárovku, do které je zatloukán hřebík. A takto bychom mohli pokračovat dál....

Dalo by se říci, že i tomto případě AXE překračují hranice mezi komponenty, a tak se tentokrát kostým plynule proměňuje v rekvizitu a naopak.

I v tomto představení protagonisté používají pro sebe charakteristický způsob líčení, a to bílý obdélník v oblasti očí. DJovo líčení se představení od představení liší. Jednou je jeho celá hlava (je dohola) červená, jindy bílá s ponechaným obdélníkem nenalíčené kůže v očních partiích. Někdy není nalíčen vůbec a místo toho má na čele letecké brýle a na hlavě koženou leteckou kuklu. Toto abstraktní líčení performery jaksi odlidšťuje, posouvá je do pozice živoucího uměleckého artefaktu.

Světlo zde opět není jen náladotvorným prvkem, ale zároveň rekvizitou. Jsou využívány i jiné vlastnosti světelného zdroje, než jen světlo. Performeři pracují i s teplem, které vzniká jako vedlejší produkt při vydávání světla.

Hudba udává celkový rytmus představení. Ovlivňuje rychlost a intenzitu pohybů performerů a dodává jim energii. DJ reaguje na aktuální dění na jevišti a podle toho se také vyvíjí hudba nebo zvuk, který vytváří.

AXE používají reálné materiály i funkční přístroje. Velice často užívají jídlo, vodu, víno. Stejně jako děti si chtějí hrát s pravými, doopravdivými věcmi, ne s jejich replikami. Práci s materiálem nesimulují. Nedělají, že nalévají vodu, pálí papír, jedí „jen jako“...A právě tento přístup k materiálu ospravedlňuje jejich bytí na jevišti. Nic nehrají. Oni jsou a konají.

V tomto představení je základním médiem materiál. Tím nemyslím pouze hmotu, ale i „nehmotný“ materiál jako je světlo, nebo dokonce energie. Performeři se vlastně celou dobu snaží vyčerpat a předvést všechny možnosti a vlastnosti těchto materiálů. Zajímavé je propojení jednotlivých výstupů – čísel „akční kresbou“ v pozadí.

Za povšimnutí stojí i neobvyklé užití videozáznamu zobrazeného v televizi. Televize je tu užitá jako rekvizita, ne však ve svém původním významu. Na obrazovce vidíme videozáznam, na kterém je hrající tahací harmonika. Ta je divákem vnímána jako skutečná harmonika. To je

samozřejmě dáno nejen obrazem v televizi, ale i způsobem jednání performerera s rekvizitou – televizí. Ten sice v ruce drží televizi, ale způsobem jakým se drží harmonika.

Toto představení jsem měla možnost na vlastní oči vidět na festivalu v Budapešti v roce 2003. Byl to pro mne velký zážitek. AXE sami nepovažovali toto představení za povedené. Potýkali se totiž ten večer s mnoha potížemi. Několikrát vypnul elektrický proud, některá čísla se nedařila. Pro mne, jako diváka bylo ale nejdůležitější, jakým způsobem tato protivenství řešili. Když poprvé vypnuli proud, performeréři dál pokračovali, drželi si rytmus, který v jejich tělech zanechala zmlknuvší hudba. Dál kreslili obraz v pozadí. Když však ticho trvalo příliš dlouho, i oni začali zpomalovat a nervóznět. Slova se však ujal DJ a zopakoval svůj úvodní výstup v představení, totiž upozornění, že si diváci mají vypnout mobily – maďarsky samozřejmě. Diváci tuto vynucenou vsuvku odměnili nadšeným potleskem. Poté se problém podařilo vyřešit, objevil se zvuk a představení pokračovalo opět v původním rytmu.

Další kritická chvíle nastala, když se performerovi v čísle s vybuchujícím jídlem nedařilo zapálit petardy. Snažil se odpálit párek umístěný na stojánku, ale šňůrka ne a ne se rozhořet. Bylo znát, že performerera se zmocňuje stále vzrůstající nervozita. Energie a rytmus představení klesali. Performer se rozhodl pro jinou věc na odpálení, ale ani tu se mu nedařilo zapálit. Viditelně se ho zmocňovalo zoufalství. V tuto chvíli zasáhl DJ, který se, poskakuje v rytmu hudby, objevil na jevišti. Očima zkontaktoval performerera a ten sesynchronizoval své pohyby těla s jeho. DJ mu dodal novou energii a odvahu pokračovat v čísle. Energie a rytmus představení se opět vrátili na svou původní úroveň.

Díky této spontánní improvizaci DJe se tato v zásadě negativně na diváka působící situace proměnila v situaci pozitivní. Tento moment nám divákům odhalil skutečné vztahy mezi členy AXE. Představení je jejich společné dílo. Nejde o exhibici jednotlivců, i když koncepce Plug and play je postavena na sólových vystoupeních. I proto na mne toto, podle AXE nezdařené, představení udělalo ohromný dojem.

Kapitola II.

1. Souvislosti

Jak napovídá název této kapitoly, budu se nyní zabývat souvislostmi mezi třemi výše popsanými inscenacemi. Zároveň poukážu na rozdíly nebo naopak shody v použití různých médií v rámci komponent a ve způsobu práce s komponentami samými. Než se budu zabývat výtvarnou komponentou, která mne zajímá ze všeho nejvíc, zmíním i další komponenty.

Herecká komponenta

Jak už jsem se několikrát v této práci zmínila, způsob herectví AXE je svým způsobem specifický. Základem všech představení je dvojice performerů a výtvarníků zároveň – Pavel Semčenko a Maxim Isajev. Jejich herectví, jak už jsem napsala, vyplývá z konkrétních akcí s reálným materiálem. Choreografie se odvíjí od konkrétních činností a úkonů vedoucích ke konkrétnímu praktickému výsledku. Své jevištní postavy tedy performeři nezhmotňují způsobem vciťování a nepřístupují k herectví psychologicky, ale svou konkrétní činností před diváky své jevištní postavy doslova budují. V některých představeních vystupují s touto dvojicí i ostatní členové skupiny, nebo profesionální herci. Způsob jejich herectví výrazně ovlivňuje výtvarná koncepcí představení. Jsou vlastně součástí budoucích obrazů, materiálem k jejich realizaci. Pavel a Maxim vcházejí do svých obrazů, aby je v reálném čase a prostoru přímo před zraky diváků tvořili a proměňovali. Užitím časoprostoru překročili hranici mezi výtvarným uměním a divadlem. Jsou tedy nuceni řídit se i pravidly divadelní tvorby, což jim usnadňuje spolupráce dramaturgyně a performerky Jany Tuminy.

Představení Plug and Play je z hlediska herecké komponenty nejjednodušší. Performeři předvádí soubor „čísel“, nevypráví žádný příběh, nesledují žádný dramaturgický záměr.

Složitější v tomto ohledu je White cabine. Zde již probíhá představením určitá dějová linka, obrazy na sebe navazují a rozvíjí se. Přesto ale nelze identifikovat postavy, které performeři představují. Je jasné, že jde o zástupce mužské populace, jež jsou v určitém vztahu

k ženě. Může to být však jak vztah dvou mužů k jedné ženě, tak i jednoho muže (kterého ztvárňují dva lidé) k jedné ženě.

Naproti tomu jasně dané role jsou v představení Sine Loco. I když je předloha, ze které představení vychází, mýtus o Daidalovi a Ikarovi, rozvinuta do značné šíře (Ariadnu hrají tři různé herečky), jsou postavy, tedy role, v nichž herci vystupují, jasně dané a celá dramaturgická koncepce představení sleduje dějovou linku tohoto mýtu.

Jak vyplývá z výše uvedeného popisu všech tří představení, herecká komponenta využívá jen sporadicky medium slova. Pokud je však použito, tak s o to větším významem a silou. Herecká komponenta se v případě AXE totiž prolíná s výtvarně vizuální komponentou. Slovo, nahrazuje obraz.

Zvuková komponenta

Jak už bylo řečeno, slovo zaznívá v představeních AXE sporadicky. Obrazy dotváří zvuk. Jsou to jak ruchy, vytvářené právě konkrétní reálnou činností performerů na jevišti, tak hudba, složená přímo ke konkrétním představením. Společně s médiem světla vnáší atmosféru a emocionální napětí do představení.

Ze sestříhaných videozáznamů výše popsaných představení je těžké charakterizovat jednotlivé přístupy z pohledu práce se zvukovou komponentou. Zdá se mi však, že přístupy v představení Sine loco a White cabine jsou v zásadě totožné. Vedle reprodukované hudby zazní čas od času živé slovo, zvuky různých materiálů použitých na scéně (voda, igelit, různé klepání, bouchání atd.) Plug and Play má v tomto ohledu určité specifikum. Dá se říci, že v představení je použita živá hudba. DJ přítomný na scéně totiž vytváří hudební doprovod k akcím performerů. A to jak hudebními samplý, tak i hrou na konkrétní hudební – perkusní nástroje.

Výtvarně vizuální komponenta

Pokud bychom chtěli srovnat výtvarný styl všech tří představení, došli bychom k názoru, že se nijak radikálně nemění. Estetika všech představení zůstává v zásadě stejná. Základem výtvarně vizuální komponenty všech tří představení je materiál. AXE s oblibou pracují

s jídlem, vodou, vínem, ohněm, papírem, igelitem atd. Jak už jsem výše naznačila, liší se přístup hlavně v řešení prostoru.

Plug and Play je nenáročný na prostor, nevyžaduje jeho zásadní proměny během hry. Pozornost je upřena k detailům, proto značnou roli hrají rekvizity, které zároveň tvoří výtvarné kompozice v prostoru. Právým opakem je prostorové řešení představení Sine loco. AXE dokonale využili prostorové možnosti, které poskytuje nevidadelní prostor bývalé továrny. V tomto prostoru si mohli dovolit vytvořit pro každý obraz vlastní prostor ve které byl „instalován“. Nemuseli řešit složité technické proměny na jednom jediném jevišti. To jim dalo úplnou svobodu ve výtvarném řešení tohoto představení, které bychom mohli nazvat „časoprostorovým komixem“. Ve White cabine se AXE potýkají s klasickým divadelním prostorem. Působivý je prostorový kontrast mezi první a druhou polovinou představení. V první polovině řeší celý prostor jeviště a velice jednoduchými prostředky proměňují jeho parametry (opticky zvětšují či zmenšují jeho hloubku, mění interiér v exteriér aj.) V druhé polovině zhustí herecké akce do malého „barokního“ kukátkového prostoru, jenž je však součástí rozměrných měnících se promítaných obrazů. V závěru se prostor smrskne do malinkého okénka loutkového divadélka. Jako kdybychom se v první polovině White cabine dívali na svět lidí, ve druhé polovině na svět loutek a v závěru svět loutek ve světě loutek, a tak by to mohlo pokračovat do nekonečna. Dalo by se říci, že ve White cabine se po vertikále zanořujeme do příběhu. V představení Sine loco se takto zanořujeme po horizontále. Tam jakoby nás příběhem k cíli vedla Ariadnina nit.

Na prostorovém řešení všech tří představení se podílí i světlo. Vedle klasických divadelních zdrojů světla používají AXE v těchto představeních na jevišti i žárovku a také živý oheň. Reflektory definují prostor a jeho barvu. Jejich úkolem je i vypíchnutí významných scén, detailů nebo postav v daném obrazu. V souvislosti s prací AXE bychom mohli toto světlo nazvat světlem „statickým“, nebo „pasivním“. Naopak „aktivním“ světlem bychom mohli nazvat světlo vycházející ze světelných zdrojů na jevišti, jako jsou žárovky a oheň. Oba tyto zdroje světla AXE používají i jako rekvizitu. Performer jejich prostřednictvím jedná. Zároveň jsou silným náladotvorným prvkem v obrazech, a proto někdy i

jediným zdrojem světla v nich. Síla jejich působení na diváka spočívá v možnosti jejich rychlého přesunu v prostoru a jeho rychlé proměny. Žárovka se dá nořit do zabarvené tekutiny a tím měnit barvu světla, jež vydává, lze ji nechat komíhat nebo kroužit v prostoru, náhle schovat do dlaní nebo pod oblečení, rozbít ji atd. Je používána i jako symbol ve vztahu k příběhu a akci na jevišti. Oheň poskytuje zase jiné možnosti. I když se stejně jako elektrické světlo podílí na prostorovém členění a náladě daných obrazů, má zároveň i schopnost hoření – destrukce materiálu přímo na jevišti v reálném čase. Je to zdroj světla, který má i symbolický význam, čehož AXE záměrně využívají. Se světelným médiem pracují AXE většinou tímto výše popsaným způsobem. V *Sine loco* se však objevuje ještě jeden světelný zdroj, dá-li se to tak nazvat. Jde o drát napájený elektrickým proudem, který se tímto rozžhává dorůda. Tento drát sice prostor nijak neosvětluje, ale ve tmě je ho velice jasně vidět. Podobně jako ve *White cabine* gumou v tomto představení AXE člení prostor tímto drátem. Poskytuje jim však i další možnosti. Lze s ním přepalovat materiál (například ukrajovat po kouskách látkový ubrousek), tavit ho (voskové svíčky visící v prostoru), nebo jím materiál vznítit (dýmající papírová loďka).

Kostýmy se inscenace od inscenace liší, v závislosti na jejich konkrétním tématu. V zásadě se však řídí podobnou estetikou. Výtvarná podoba kostýmů není odvozena od žádného konkrétního historického období. Ani v případě *Sine loco*, kdy jde o antický mýtus. Jen v detailech bychom mohli občas nalézt historické konotace. Detaily kostýmů rozšiřují možnosti vnímání významu obrazu divákem. Vizuální podobu kostýmů určují i technické podmínky u každé konkrétní inscenace. Jsou-li performeři stále přítomni na jevišti, nemohou zásadně měnit kostým. Proto má jeden kostým více variant použití. Mění se pouze přidáváním a odebráním jeho částí, nebo v daný moment odkrýváním různých detailů, zakomponovaných v kostýmu nebo pod ním. Proto AXE například velice často užívají i v mužském kostýmu sukni. Pokud to inscenace vyžaduje a performeři mají časovou možnost, kostýmy během představení mění. V *Sine loco* je těchto kostýmních proměn velice mnoho, protože inscenace se skládá z „obrazů“, kde i kostým je součástí jejich výtvarné kompozice a charakteru. Jednou jsou velice civilní, jindy abstraktní a

stylizované. Jak už jsem se výše zmínila, ve White cabine nastane dokonce moment, kdy performer ze sebe na jevišti kostým odstraní a transformuje ho ve scénografii. Součástí této transformace i určitá choreografie performerů v prostoru.

Líčení obou výtvarníků-performerů zůstává vesměs ve všech (i zde nezmiňovaných) představeních stejné. Tento fakt potvrzuje i mé již zmiňované tvrzení týkající se hereckého komponentu. Dalo by se považovat za kánon líčení u AXE. Nelíčí však pouze obličej. Hlavně v Sine loco si můžeme povšimnout i líčení nohou a rukou. Toto líčení je spojeno se symbolickým významem dané postavy či celého obrazu. Například v obrazu Červený pokoj, symbolizuje červená barva krev, kterou je pokoj do určité výšky naplněn. A každý z přítomných je do ní více či méně namočen. V tomto případě tvoří líčení i část scénografie.

Přechodem mezi líčením a maskou, kterou AXE také užívají, je v Sine loco „maska“ Ariadne, kdy je její obličej postupně obalen ve vejci, mouce, mléku, medu, máku... Není to však pouhá samoúčelná show. Tato akce v sobě nese skryté významy a rozkrývá smysl a tajemství onoho konkrétního „obrazu“ (Ariadnina nit). Pokud AXE ve svých inscenacích používají masku, bývá to velice primitivní plochá maska, která se drží před obličejem na tyčce. Bývá buď namalovaná, nebo vyrobená s použitím fotografie či fotokopie. Objevují se též škrabošky, jako například škraboška vyrobená ze sušené ryby ve White cabine. AXE hojně používají i brýle, s normálními či hodně silnými skly, nebo i bez skel. Vyrábí si i speciální zařízení, která deformují obličej. Například již zmiňované čtvercové rámečky do úst s osvětlením (White cabine). Součástí masky tvoří někdy i účes, jako například u býka, jehož rohy vytvářely vhodně upravené vlasy. (Sine loco, Početí Minotaura).

Z výše uvedených skutečností lze podle mého názoru vyvodit tento závěr: V tvorbě skupiny AXE nelze přesně definovat užití komponenty ani média. Světlo může být prostorem, rekvizitou i obrazem. Kostým scénografií i rekvizitou. Rekvizita scénografií atd atd. Jednotlivé komponenty i v jejich rámcích užitá média se navzájem prorůstají a prolínají. Tvoří tak kompaktní celek- sloučeninu. Pokud bychom se pokusili zpětně určitou komponentu či médium vyjmout, nedokázali bychom určit jeho přesnou hranici.

2. Závěr

Co tedy z toho všeho vyplývá? Podle mého subjektivního názoru AXE našli a dále nacházejí způsob sebevyjádření výtvarných umělců, kteří mají potřebu překračovat konvenčně vytyčené hranice mezi obory. Pokud někoho nechají do svého díla zasáhnout, nebo sami vstoupí a v reálném čase ho dotvářejí, stávají se tak tvůrci díla časoprostorového. V tu chvíli jde o happening. Pokud ale jdou dál a vystoupení vykazuje i určitou dramaturgii, je to už divadlo. Přesně touto cestou se AXE k výše zmíněným inscenacím dopracovali. Troufám si tvrdit, že jejich prvotním záměrem nebyla tvorba divadelních inscenací. Hledali jen formu výtvarného sebevyjádření. Překročili hranici malby a vydali se na dlouhou pouť přes happening, performance až divadelní inscenaci. V podstatě nevědomky si vytvořili vlastní způsob herectví, a vytvořili neobyčejná a živoucí výtvarná díla.

Tento způsob tvorby je samozřejmě jedním z mnoha možných přístupů. Jsou i scénografové kteří takový způsob práce neuznávají, nebo k němu jsou velice skeptičtí. Ctí text a považují ho za neodmyslitelnou součást inscenace.⁶⁰ Jiní tyto tendence ve vývoji scénografie a divadelní tvorby vítají a jsou jejími příznivci. Cílem této práce není hodnotit správnost těch nebo oněch scénografických postupů, ani vytyčovat jedinou správnou cestu, kterou by se scénografie, potažmo autorské inscenace měly ubírat. Je ale nesporným faktem, že nejen komponenty tvořící divadelní inscenaci, ale i další umělecké obory se začínají prorůstat. Proto bych na závěr citovala z textu Hanse- Joachima Ruckhäberle „Scénografie mezi uměními“ : *„Nemohli bychom mluvit o divadle ani scénografii bez toho, abychom mluvili o všech divadelních formách, které se staly rozsáhlou součástí výtvarného umění a určitou měrou i formujícím elementem nové hudby.“*⁶¹

⁶⁰ V tomto případě mám na mysli stať Volkera Pfüllera, Bild und text- eine unglückliche Liebe?, vydané ve sborníku, Pfüller, Volker – Rückhäberle, Joachim: *Das Bild der Bühne – Arbeitsbuch*, Berlin, Theater der Zeit, 1998, ve které se zamýšlí nad úlohou textu ve vztahu ke scénografii, nad způsobem práce mladých scénografů a režisérů, kteří mají tendenci slovo nahrazovat obrazem, nad tím jak málo se dnes čte, nad budoucností užití nových médií v divadle, překračováním hranic oborů i produktivitou těchto nových tendencí.

⁶¹ Text obsažen ve sborníku Pfüller, Volker – Rückhäberle, Joachim: *Das Bild der Bühne – Arbeitsbuch*, Berlin, Theater der Zeit, 1998

Tyto tendence nejsou samozřejmě specialitou posledních let. Začínají někde u Appii a Craiga, Artauda, projevují se v tvorbě skupiny Fluxus, svým specifickým způsobem je rozvíjí Grotowski, Brook aj. Tvoba skupiny AXE (a samozřejmě i jiných divadelních uskupení), ať už vědomě či podvědomě, staví na těchto základech. Je tedy otázkou budoucnosti, kam budou tyto tendence směřovat a jaké z toho vyplynou závěry pro další vývoj divadla.

Část třetí

Od obrazu k akci

Úvod ke třetí části- Divadlo jako výtvarné médium

V předchozích dvou částech jsem se pokusila charakterizovat jak vlastní tvorbu, tak tvorbu divadelní skupiny AXE, která mne hodně ovlivnila. Nyní se dostávám ke shrnutí těchto zkušeností, specifikaci určitého uměleckého názoru a z něho vyplývající divadelní tvorby. Jako již několikrát, musím i zde zdůraznit, že vlastní tvorbu nelze posuzovat objektivně. Zároveň ani není mou ambicí vyslovovat zde teze v kontextu současného divadla, nebo vymezovat správné scénografické postupy či předjímat další divadelní vývoj. Mám však jistou vlastní představu o směřování scénografie, o úloze scénografa a pojetí inscenace. Ta však pramení z individuálních zkušeností, výzkumu a ideálů, a naznačuje spíše mé osobní než obecné směřování.

Kapitola I.

Hudební inspirace

Abych mohla formulovat myšlenky a závěry, ke kterým jsem doposud dospěla, je nutné se vrátit k mé diplomové práci, kterou jsem psala v roce 2002⁶². V té době jsem ještě neznala skupinu ani dílo AXE, ale mé směřování ovlivnilo setkání s perkusionistou a nynějším pedagogem na HAMU Tomášem Ondrůškem. Skrze něho jsem se seznámila se soudobou hudbou a jmény jako Helmut Lachenmann (1935), Iannis Xenakis (1922-2001), Karlheinz Stockhausen (1928-2007) a dalšími. Zaujaly mne divadelní možnosti interpretace jejich skladeb pro perkuse. Sestava perkusních nástrojů definující prostor, partitura určující pohyb perkusionisty mezi nimi. Název skladby Helmuta Lachenmanna *Intérieur I.* zároveň vystihuje i vizuální dojem z interpretace skladby. Tyto inspirace vedly k touze po vytvoření díla, které by propojovalo různé komponenty a docílilo jejich vzájemného prolnutí. V projektu KUNUK (který je tématem diplomové práce) jsem se pokusila v úzké spolupráci se skladatelem (Ondřejem Adámekem) a perkusionistou (Tomášem Ondrůškem) o vytvoření takového díla. V samém základě mělo překročit hranice oddělující divadelní představení (inscenaci) od koncertu (hudební interpretace). Kinetický objekt- socha splňoval jak funkci hudebního nástroje, tak i scénického objektu. Interpret se stával zároveň jevištní postavou, tedy v určitém smyslu byl hercem.

Není náhodou, že na základě této práce a doporučení svého bratra mne po několika letech od premiéry projektu KUNUK oslovil s nabídkou spolupráce režisér Jiří Adámek. Tuto první spolupráci na inscenaci *Z knihy džunglí* popisují v první části. Během přípravy inscenace jsme objevili společný zájem v inspiraci z hudební oblasti. Jen s tím rozdílem, že každý z nás k této inspiraci přistupuje ze svého profesního pohledu.

⁶² Täubelová, Kristýna: *Výtvarné řešení a realizace autorského experimentálního projektu "KUNUK" na motivy "Grónských mýtů" Knuda Rasmussena*, rukopis, diplomová práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Katedra alternativního a loutkového divadla, 2002

Jiří Adámek se tomuto problému podrobně věnuje ve své disertační práci z roku 2009⁶³, ve které se zabývá specifickým proudem současného divadla tzv. théâtre musical.⁶⁴ Zde také uvádí trojici průkopníků tohoto nového proudu. Georgese Aperghise (1945), Heinera Goebbelse (1952) a Christopha Marthalera (1951). Aperghis či Goebbels ve svých dílech překračují hranice interpretace a herectví, respektive interpreta a herce. Jak říká Adámek: „*Oba případy mají společné to, že účinkující jsou doslova zaměstnání něčím jiným, než je hraní postavy, jejich emocí a myšlenkových pochodů. Goebbels, podobně jako Aperghis, vřazuje performery do velmi složité struktury, kde mají své přesně vymezené místo. Zároveň je vede k takovému druhu přítomnosti na scéně, který nemusejí sami před sebou obhajovat. Goebbels vyniká ve schopnosti vytvořit dojem lehkosti a přirozenosti. Jeho performeři obývají divadelní scénu bez nádechu teatrality.*“⁶⁵ Nejde o to udělat z interpreta herce, ale tvořivě využít jeho existenci na jevišti, v reálném časoprostoru a před divákem.

Podobné tendence jako v hudební oblasti lze objevit i v oblasti výtvarné. Tam se, jak už jsem o tom mluvila v souvislosti s AXE, dostává na jeviště výtvarník, potažmo i hudebník. Tento specifický divadelní proud by se dal definovat podobně jako théâtre musical. Jen s tou obměnou, že zde dochází k prolínání výtvarných a divadelních prostředků. Pojmenování tohoto proudu nechám na někom jiném. Každopádně termín výtvarné divadlo je stejně nepřesný, jako když přeložíme théâtre musical, tedy hudební divadlo. Tyto termíny evokují úplně něco jiného než bychom si přáli.

⁶³ Adámek, Jiří: *Divadlo jako hudba nad fenoménem Théâtre musical s důrazem na otázku herectví*, rukopis, disertační práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Studijní program Dramatické umění, Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie, 2009

⁶⁴ Théâtre musical je specifický proud současného divadla ve kterém dochází k prolínání hudebních a divadelních prostředků.

⁶⁵ Adámek, Jiří: *Divadlo jako hudba nad fenoménem Théâtre musical s důrazem na otázku herectví*, rukopis, disertační práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Studijní program Dramatické umění, Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie, 2009, str. 54

Kapitola II.

Divadlo- způsob výtvarného vyjádření

1. Herec jako výtvarné médium

Již během bakalářského studia na DAMU jsem pocítila potřebu stanout na jevišti. Ale ne z potřeby stát se herečkou, ale být součástí své výtvarné vize, aktivně proměňovat scénické obrazy. Tyto snahy však většinou nedopadly dobře, protože to byly pokusy o teatrální ztvárnění postav. Proto jsem se v danou chvíli ambicí vlastní existence na jevišti vzdala. Později jsem se v projektu KUNUK pokusila o práci s hudebním interpretem, který by zároveň představoval konkrétní postavu. Až setkání s Maximem Isajevem a Pavlem Semčenkem mi otevřelo cestu k důstojné existenci výtvarníka neherce na jevišti. Konkrétní činnost a neteatrální přístup způsobuje přirozený dojem z existence výtvarníka na jevišti. Toto poznání vedlo k mému vlastnímu návratu na jeviště a to v projektu Es-To, který jsme vytvořily s choreografkou a tanečnicí Cristinou Maldonado bezprostředně po PQ 2003 a měsíci intenzivní spolupráce s AXE. Ověřily jsme si tak, že tento přístup je pro existence výtvarníka neherce na jevišti možný. Dokonce i on sám se na jevišti cítí dobře a není frustrován svou hereckou neodborností. V dalším projektu Brutality of fact nebyla má přítomnost na jevišti původně zamýšlena. Vznikla jaksi z technické nutnosti. Zároveň mi jako výtvarníkovi odepřela možnost korekce časoprostorových kompozic a obrazů zvenčí. Proto jsem se při přípravě projektu Jednoduchá tragédie záměrně vyhnula vlastnímu působení na jevišti a snažila se korigovat obrazy zvenku. Z divadelního pohledu či z pohledu divadelní terminologie teď vzniká jakýsi propletenec. V jednu chvíli se výtvarník snaží zastupovat herce, jindy režiséra. Proč? Proč se nestará o scénografii a ostatní nepřenechá jiným specializacím?

Protože tuto problematiku lze nazírat i z jiného úhlu pohledu. A to z pohledu výtvarníka. Vizualního umělce, který užívá divadelní prostředky k tomu, aby realizoval své výtvarné dílo a vizuálně sdělil určité myšlenky, vyvolal v divácích emoce. Nebylo by správné nazývat ho režisérem. Protože on nereguluje, on hledá tu neoptimálnější vizuální formu pro své

sdělení a zároveň, jako jednu z komponent používá i lidskou postavu-performera.

Proto se zde paradoxně zabývám možná až příliš herectvím. Ale i když je pro mne nejdůležitějším momentem při vzniku inscenace výtvarná komponenta, vždy je spojena s živým hercem nebo performerem. Cílem těchto projektů je interaktivita výtvarné komponenty s ním a z toho vyplývá i hledání způsobu realizace této interakce. Ke konkrétním příkladům i problematice jsem se vyjádřila v textech vztahujícím se k jednotlivým inscenacím. Obecně z těchto zkušeností vyplývá, že podobně jako u théâtre musical se na jevišti objevují performeři z řad hudebníků či výtvarníků, kteří jsou schopni úplně jiné interpretace než profesionální herec, nebo herci, kteří jsou však vedeni k odteatralizovanému herectví, které působí přirozeně, zdánlivě neherecky.

2. Scénograf jako výtvarný umělec

Právě tento jiný úhel pohledu na divadlo, divadlo jako výtvarné médium je pro mne osobně velice osvobozujícím momentem. Celkově osvobozuje přístup k divadelní tvorbě a umožňuje hledat nové divadelní formy. Neznamená to samozřejmě, že jiné přístupy jsou nepřijatelné či nesprávné. Jde jen o rozšíření jejich škály. Jiné věci si může scénograf dovolit při tvorbě pod záštitou instituce, jiné zase v nezávislých či dokonce autorských projektech, jak už zde bylo řečeno. Scénograf se jako svébytný výtvarný umělec může nejsvobodněji projevit právě při tvorbě autorských projektů. Proto se mnozí scénografové vydali touto cestou. Zdá se mi že světovým fenoménem v tomto směru je právě skupina AXE. V Čechách by to mohlo být například uskupení Kolouchův sen, se svými scénickými, lehce kabaretními módními přehlídkami, nebo skupina Handa Gote. V některých jejich inscenacích můžeme spatřit na jevišti i scénografa Roberta Smolíka, který zde uplatňuje právě onen neherecký půvab performujícího výtvarníka, jehož bytí na scéně vždy ospravedlňuje nějaký konkrétní úkol který vykonává. Zdá se že je konec dobám, kdy scénograf pouze sloužil umělecké vizi režiséra a vytvářel prostředí, ve kterém herci hráli a pohybovali se

v něm. Samozřejmě že i takový staromilský způsob práce přetrvává a zřejmě i v určitých divadelních domech přetrvá. Zároveň se ale otevírají i další možnosti divadelní tvorby, vznikají nové proudy. Jedním z nich je i tato výtvarná tvorba s použitím divadelních prostředků, kdy výtvarní umělci překračují hranice divadelního umění, nebo naopak, scénografové s využitím svých divadelních zkušeností tvoří výtvarná díla, která stojí na pomezí divadla a výtvarného umění. Co však zůstává je fakt, že tato tvorba je a bude tvorbou týmovou a ne solitérní. V tom je možná nejzásadnější rozdíl mezi scénografem a výtvarníkem.

Závěr

Od začátku studia doktorského programu jsem neměla v úmyslu ani takovou ambici, ve své disertační práci dospět k určitému teoretickému závěru. Soustředila jsem se hlavně na praktickou tvorbu a písemně ji pak reflektovala, určité zjištěné skutečnosti pojmenovávala a dávala do souvislostí jak s ostatními svými díly, tak i s díly jiných tvůrců.

Dobré dílo by mělo oslovovat diváky samo o sobě, bez potřeby dodatečného osvětlujícího výkladu. Ale zdá se mi užitečné, když je tvůrce schopen formulovat myšlenky a pohnutky, které ho k vytvoření díla vedly. Zpřístupnit podklady a prameny z nichž čerpal. Když je schopen vidět své dílo v celkovém kontextu. Za takový text považuji i tuto práci. Inscenace mohou fungovat (a také fungují) i bez tohoto vysvětlujícího textu. Smysl této práce vidím právě v písemném zprostředkování myšlenkových postupů, jenž vedou ke konkrétní tvorbě a zároveň k jejímu směřování a vývoji. Může tak stát výchozím materiálem pro další teoretické práce obecnějšího zaměření. S její pomocí bude možné definovat umělecké tendence určitého časového období. Nedojde tak ke spekulacím teoretiků nad možnými pohnutkami, důvody či myšlenkami, které vedly umělce k tvorbě těch kterých děl.

Toto však není jediným cílem tohoto textu. Písemné formulace postupů tvorby, myšlenek a pokusů vede tvůrce k určité konkretizaci myšlenek. Sám pro sebe pojmenovává vlastní tvůrčí postupy a tím si vytyčuje i směr, kterým se jeho další tvorba bude ubírat.

Myslím, že směr mé další tvorby z předchozího textu jasně vyplývá.

Bibliografie

Obecně:

www.wikipedia.cz

www.akhe.ru

Část I.

http://cs.wikipedia.org/wiki/Svobodn%C3%A9_povol%C3%A1n%C3%AD,
staženo 9.8.2010

Adámek, Jiří: *Herec spoutaný hudbou – na cestě k projektu Tiká tiká politika*,
sborníku Divadlo a interakce, Pražská scéna, 2006, ISBN 80-86102-51-3

Adámek, Jiří: *Divadlo jako hudba nad fenoménem Théâtre musical s důrazem na
otázky herectví*, rukopis, disertační práce, Akademie múzických umění v Praze,
Divadelní fakulta, Studijní program Dramatické umění, Studijní obor Alternativní
a loutková tvorba a její teorie, 2009

Tisíc a jedna noc, svazek 3., překlad Felix Tauer, Ikar 2001

Tisíc a jedna noc, svazek 4., překlad Felix Tauer, Ikar 2001

Issam as-Said a Parman, Ayşe: *Geometrická koncepce v islámském umění*,
překlad Radovan Lukášek, Argo-Půdorys, 2008

http://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%A0%D0%BE%D1%81%D1%81%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BD%D0%B5%D0%BC%D1%86%D1%8B,
staženo 31.5.2010

<http://www.c-z.de/deutsches-theater-almaty/texte/historie.htm>,
staženo 31.5.2010

<http://cs.wikipedia.org/wiki/Kazachst%C3%A1n>,
staženo 31.5.2010

<http://www.hydrocracker.co.uk/people.aspx>,
staženo 31.5.2010

Kühn, Volker: *Kleinkunststücke, in 5 Bdn., Bd.2, Hoppla, wir beben. Kabarett
einer gewissen Republik, 1918 – 1933*, Quadriga, Weinheim/Berlin, 1989

Sylvester, David: *Rozhovory s Francisem Baconem 1962- 1979*, překlad Eva
Kondrysová, Praha, Arbor Vitae, edice De arte, 1999. ISBN 80-86300-04-8

Václavová, Denisa; Žižka, Tomáš a spol.: *Site specific*, Pražská scéna, 2008,
ISBN: 970-80-86102-44-3

Část II.

<http://www.parter.ru/event.asp?sect=119&event=3192>,
staženo 27.5.2007

http://www.akhe.ru/Maksim_Isaev.html,
staženo 16.7.2007

http://www.akhe.ru/Yana_Tumina.html, staženo 16.7.2007
http://www.akhe.ru/Andrei_Sizintzev.html, staženo 16.7.2007
http://www.akhe.ru/Vadim_Gololobov.html, staženo 16.7. 2007
http://www.akhe.ru/Nikolai_Soudnik.html, staženo 16.7. 2007
<http://literatura.kvalitne.cz/4d.htm>, staženo 20.7.2007
http://www.galerie-bayer.cz/noviny/98/bayer__noviny98_10.htm#2, staženo 4.8.2010
Malevič, Kazimir: *Suprematické zrcadlo, texty k bezpředmětnosti*, přeložil Tomáš Glanc, Brody, 1997
http://maka.webzdarma.cz/statnice/du_du14, staženo 4.8.2010
Kopaněvová, Galina: *Program pražského Filmového klubu 1992*, prosinec,
http://www.nostalghia.cz/pages/andele/paradzanov/txt/txt/kopanevova_barva.php, staženo 28.7.2007
Petiška, Eduard: *Staré řecké báje a pověsti*, Ottovo nakladatelství, 1996
Graves, Robert: *Řecké mýty*, Praha, Levné knihy, 2004
Benoist, Luc: *Znaky, symboly a mýty*, Victoria publishing, 1995
<http://www.sungaya.de/schwarz/griechen/daidalos.htm>, staženo 27.7.2007
http://www.akhe.ru/WhiteCabin5_rus.html, staženo 28.8.2007
http://www.akhe.ru/Plug-n-Play_rus.html, staženo 22.7.2007
Pfüller, Volker – Rückhäberle, Joachim: *Das Bild der Bühne – Arbeitsbuch*, Berlin, Theater der Zeit, 1998

Obrázky:

Andrej Rublev, Kristus v silách; Andrej Rublev ,Převtělení,
http://www.rollins.edu/Foreign_Lang/Russian/rublev.html, staženo 22.7.2007
Snímky z filmů Sergeje Paradžanova,
<http://www.nostalghia.cz/pages/andele/paradzanov/txt/filmy/barva.php>,
staženo 22.7.2007
<http://kreta.rovnou.cz/cile/knossos.html> - fotografie paláce v Knossu
<http://de.wikipedia.org/wiki/Daidalos>; Karl Kerényi, Die Mythologie der Griechen
– Die Heroen – Geschichten, München (dtv) 1992 – obrázek Daidala s Ikarem
http://www.jaskolski.de/labyr_kap_12.htm - fotografie vápencového reliéfu
neznámého umělce. Dvůr hotelu «Hôtel du Grand Maître de France, Compiègne»
obrázek scénického řešení inscenace Sine loco, Maxim Isajev
<http://www.parter.ru/event.asp?sect=119&event=3192>, staženo 25.5.2007
obrázky k inscenacím staženy z www.akhe.ru, nebo získány přímo od skupiny
AXE na CD

Část třetí:

Täubelová, Kristýna: *Výtvarné řešení a realizace autorského experimentálního projektu "KUNUK" na motivy "Grónských mýtů" Knuda Rasmussena*, rukopis, diplomová práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Katedra alternativního a loutkového divadla, 2002

Adámek, Jiří: *Divadlo jako hudba nad fenoménem Théâtre musical s důrazem na otázky herectví*, rukopis, disertační práce, Akademie múzických umění v Praze, Divadelní fakulta, Studijní program Dramatické umění, Studijní obor Alternativní a loutková tvorba a její teorie, 2009