

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Alternativní a loutková tvorba a její teorie

**DISERTAČNÍ PRÁCE**

**CROSSOVER**

Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom  
těch

**Petra Tejnorová**

Vedoucí práce: Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj

Oponent práce:

Datum obhajoby:

Přidělovaný akademický titul: Ph.D.

Praha, 2015

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**THEATRE FACULTY**

Performing arts

Alternative and Puppet Theatre and its Theory

**DISSERTATION THESIS**

**CROSSOVER**

Between the layers of my own staging experience, on the boundaries of  
forms, genres and not only those

**Petra Tejnorová**

Supervisor: Prof. Mgr. Miloslav Klíma, prof. MgA. Karel Makonj

Opponent:

Date of thesis defense:

Academic title granted: Ph.D.

Prague, 2015

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem disertační práci na téma

CROSSOVER

Mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch

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.

## Evidenční list

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

[illegible]

## **Abstrakt:**

Disertační práce s názvem *CROSSOVER, mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch* je rozdělena do tří částí. V každém oddílu práce se opírám zejména o vlastní divadelní praxi, která je protkána řadou ukázek z inscenací a divadelně performativního myšlení vybraných zahraničních skupin. V první části, vzhledem k tématu, jsou to především skupiny Gob Squad, Shunt a režisér Mike Leigh. Ve druhé pak skupiny Rimini Protokoll a opět Gob Squad. V třetím oddílu je to hlavně režisér Tim Etchells se svojí skupinou Forced Entertainment. Moje divadelní cesta od komplexních inscenací, které jsou symbiózou všech komponentů a spojuje je inscenační styl a dříve nalezené divadelní postupy přes autorské/devising projekty až k divadlu s prvky dokumentu a technologie, je představena v úvodu disertační práce. V první části práce zkoumám rozdíly a jemné nuance mezi autorským a devised divadlem, orientuji se zejména na specifika devised metody tvorby. V druhé části práce se zaměřuji na dokument a technologie. Třetí oddíl se skládá z podtémat otevřených v přechodných kapitolách, týkajících se překračování forem, žánrů a metodik, majících mnohem blíže k fenoménu hranic mezi inscenací/událostí, fikcí/realitou, divákem/svědkiem, hercem/performerem. Metody či optika, kterou práci vedu, je založena na fenoménu zmiňovaných oblastí a témat. Způsob průniku do problematiky lze přirovnat k fenomenologickému vhledu.

**Klíčová slova:** divadlo, autorské divadlo, devised divadlo, devising metody, divák, performance, dokument, technologie, herectví, performer, realita, fikce

## **Abstract:**

This dissertation entitled *CROSSOVER, between the layers of my own staging experience, on the boundaries of forms, genres and not only those*, is divided into three parts. All sections are primarily based on my own theatre experience and are interlaced with numerous examples from performances and theatrically performative thinking of selected foreign ensembles. Given the subject matter, the first part primarily deals with Gob Squad and Shunt ensembles and the director Mike Leigh. In the second part, Rimini Protokoll and again Gob Squad are mentioned. The third part is dedicated mainly to the director Tim Etchells and his Forced Entertainment ensemble. My theatre experience is presented in the introductory part of this dissertation; starting with complex shows which represent a symbiosis of all components and are linked by their staging style and formerly discovered drama methods to authorial/devised projects to theatre which implements documentary and technological elements. In the first part of this dissertation, differences and subtle nuances between authorial and devised theatres are examined with focus on the specific devising creative method. The second part of the dissertation is focused on documentary and technologies. The third part consists of subtopics introduced in the previous chapters with respect to crossing boundaries between forms, genres and methodologies, which are more closely related to the phenomena of boundaries between theatre performances/events, fiction/reality, spectator/witness, actor/performer. The methods or the optics with which I work are based on the phenomenon of the mentioned areas and topics. The manner of addressing the issue can be likened to a phenomenological insight.

**Keywords:** theatre, authorial theatre, devised theatre, devising methods, spectator, performance, documentary, technology, acting, performer, reality, fiction

Úvod: Divadlo se musí neustále měnit .....	6
1. Autorské nebo devised divadlo? .....	11
1.1 Skupiny Shunt a Gob Squad a režisér M. Leigh.....	14
1.2 Režisér versus kolektiv.....	15
1.2.1 The Commando – skupina je součtem svých členů .....	17
1.3 Východiska pro tvorbu .....	19
1.4 Myšlení a kroky tvorby ve fázích.....	22
1.4.1 „Příprava“ .....	22
1.4.2 „Generování“ .....	23
1.4.3 „Zkoumání“ .....	24
1.4.4 „Extrakce (Destilace)“ .....	27
2. Dokument a technologie .....	34
2.1. Dokumentární divadlo/Divadlo s dokumentárními prvky .....	34
2.2 Technologie .....	38
2.2.1 Dotáčky .....	39
2.2.2 Videomapping .....	40
2.2.3 Živý přenos/live cinema.....	41
2.2.3.1 Film a živé kino .....	43
2.2.3.2 Live cinema Nevina.....	47
2.2.3.2.1 Úskalí a plusy živého kina .....	50
2.2.4 Interaktivní film – živý přenos a videokamery v práci Gob Squad .....	51
3. Identita současného divadla .....	53
3.1. Moment, kdy realita naruší znakovost .....	53

3.2 To vy jste téma .....	57
3.3 Neostré hranice herectví.....	61
3.3.1 Zdravá herecká schizofrenie (formou rozhovoru) .....	64
3.3.2 Performance Gob Squad: jsem, co jsem .....	68
Závěr .....	71
Příloha č. 1 – Šógun a čajový mistr (Úryvek z učení mitra Zeamiho v podání Yoshi Oidy) .....	73
Příloha č. 2 – LIFEshow (několik pravidel pro nahrávání videa z ulice) .....	76
Příloha č. 3 – Krátké medailonky citovaných skupin .....	77
Příloha č. 4 – Z rozhovoru s Gob Squad .....	79
Příloha č. 5 – Scénář/ex post textový záznam Edge.....	83
Příloha č. 6 – Technický scénář sedmého obrazu ze hry Nevina .....	94
Příloha č. 7 – Seznam inscenací.....	96
Příloha č. 8 – Fotodokumentace inscenací a projektů.....	100
Seznam použité literatury .....	110



## Úvod: Divadlo se musí neustále měnit

Autorský podíl na vzniku a percepci inscenace je snad již z mnoha stran pojednaný a respektovaný. V průběhu několika let jsem prošla různými zkušenostmi, setkala jsem se s neherci, kteří vnesli svá témata a své příběhy do projektů, využívala jsem video, nová média, principy žánrului cinema, pracovala jsem s umělým vytvářením hlasové stylizace, zvuků a ruchů – v projektech na hranici divadla a rozhlasové hry, zapojovala jsem diváka do inscenace. Od premiéry mé absolventské inscenace uběhlo sedm let a s každým dalším projektem a s každou další inscenací jsem objevovala nové možnosti komunikace divadlem, nové možnosti jazyka divadla. Nikdy mi nešlo o to, najít „to své“, ve kterém já, jako tvůrce, naleznu jednu cestu, jeden způsob tvorby, který slaví největší úspěch. Divadlo je po mě platformou pro zpochybňování. Divadlo se musí neustále měnit.

Ještě v průběhu studia na KALD DAMU jsem se pokoušela najít a dále rozvíjet takovou formu divadelního jazyka, ve které je pohybové a metaforické řešení situací<sup>1</sup> naprostou samozřejmostí. Velice zjednodušeně to znamenalo, že i když se staly pohyb, fyzické jednání a hercovo tělo hlavními vyjadřovacími prostředky, jazykem, kterým se k divákům mluví nebo se s diváky promlouvá, vždy mi šlo o to vytvořit komplexní divadelní inscenaci, která je symbiózou všech komponentů. Stylizovaný pohyb a fyzické, pohybové řešení situací na mě působilo naprosto přirozeně, jako něco, co v umělém světě divadla funguje zcela automaticky. Tato inklinace nikdy nebyla vedena estetickou touhou říci něco jinak než druhý, ale nezbytností vyslovit se svým – nebo naším – jazykem až k úplnému osvobození. V každém případě jsem nechtěla, aby se diváci chodili do divadla koukat na „stejně tapety, jako mají doma“. Divadlo přeci jen se všemi svými možnostmi

---

<sup>1</sup> Např. v klauzurní inscenaci *Utrpení knížete Sternenhocha* by se dala nazvat každá situace metaforou vztahu Sternenhocha k jeho okolí. Tato metafora se realizovala skrze výtvarný prvek – molitan. U inscenace *Titus Andronicus* Let mouchy tuto roli přebíral pohyb. Pohyb, který opisem realizuje metaforické pojmenování situace. Je to obrazné pojmenování, které situaci nepopisuje, ale opisuje. L. Newson ze souboru DV8 pracuje s metaforou např. ve scéně ukamenování ženy v hotelovém pokoji v tanečním filmu *Strange fish*, W. Vandekeybus z Ultimy Vez používá metaforičnost přímo v řešení prostoru. Exteriéry, divoká příroda nejsou jen krásným pozadím, ale jako by skrze ně zobrazoval to vnitřní, zvíře v nás nebo odvěký boj pohlaví.

může být víc než jen informačním střediskem pro poskytování odpovědí.<sup>2</sup>V případě absolventské inscenace *Titus Andronicus\_Let mouchy* jsem tedy uvažovala o „silném“ významu složek inscenace, a to o pohybu, slovu, hudbě a animaci<sup>3</sup>.

Slova v podtitulu inscenace *krev\_pot\_blankvers\_slzy* zastupovala jednotlivé složky inscenace.

Pot – pohyb jako metafora situace.

Blankvers – vrcholná forma lidské řeči v kontrastu s nesmyslnou rétorikou politických tahů a manipulací.

Slzy – hudba jako emocionální vyjadřovací prostředek, kterému rozumíme spontánně, více podprahově.

Krev – loutky spojené s hudbou, slovem, pohybem, loutky bez vahadel a čempuryt – přímo v rukách<sup>4</sup>.

Inscenace samotná pak oscilovala mezi stylizací a realismem, mezi krví, potem, blankversem a slzami. Režijní a scenáristickou metodou byla montáž, inspirovaná mimo jiné filmovým jazykem nebo přiznanou divadelností. *Titus Andronicus\_Let mouchy* navazoval na dřívější inscenaci *Utrpení knížete Sternenhocha*. K této linii, kterou jsem si pojmenovala jako dramaturgickou řadu „klasika trochu jinak“, se později přidaly inscenace *Modrovous/suovordoM* a *IAS ON ME DE A*. Tuto dramaturgickou řadu spojuje fakt, že jednotlivé inscenace vycházejí z textové předlohy, před prvním dnem zkoušek existuje scénář. Ten se sice během zkoušení proměňuje, ale přesto před prvním setkáním s herci existuje text v podobě scénáře. U *Utrpení knížete Sternenhocha* šlo o přepis beletrie do podoby divadelního scénáře, *Titus Andronicus\_Let mouchy* byl zhuštěnou, krácenou verzí shakespearovské tragédie. *Modrovous/suovordoM* vycházel z literární předlohy zapsaných legend o muži s modrými vousy, filmových scénářů a pohádek. Scénář k inscenaci *IAS ON ME DE A* byl výsledkem exkurzu do mýtu o Jasonovi a Medee a textů s touto problematikou spojených. Dále jim byl společný inscenační styl a

---

<sup>2</sup> Heiner Goebbels: Přitahuje nás to, co nevidíme. Čtyři teze na téma Call Cutta in Rimini Protokoll: Experts of the Everyday. The Theatre of Rimini Protokoll.

<sup>3</sup> Všechny tyto jednotlivé komponenty měly mít naprosto stejný význam, nenahraditelný, záměrně stejně „silný“. Konkrétní forma se ve většině případů samozřejmě vyjevuje postupně. Pro mě však slovo forma v tomto případě znamenalo pravidla hry. Je to určitý prvek vymezení nebo dalo by se říct i omezení, který nutně vede k využití kreativity.

<sup>4</sup> Animátorem loutek se stal Aron – záměrně zvolená postava největšího manipulátora hry. Loutky plní funkci jeho fetiše – byly to kosti: Lavinie představovala páteř s hlavou (Lavinie na konci hry umírá rukou svého otce – zlomením vazů), Titus – ruka (Titus si usekne ruku) atd.

zájem rozvést dříve nalezené divadelní principy a jisté postupy. I v těchto inscenacích byl však patrný autorský přístup.

U divadelních projektů, jako je *Paměť krajiny – Krajiny paměti* a *Osobní anamnéza*<sup>5</sup>, nešlo jen o autorskou přípravu scénáře, ale o autorský přístup ve všech složkách, které vytvářejí inscenaci. Tyto projekty vzešly z potřeby otevřít nový prostor ve vztahu herec–divák. Na jeho začátku nemusí být text, ale jen téma, které se bude rozvíjet skrze kreativní dialog v týmu. Pro tyto inscenace je typické, že se jedná o skladby, které jsou syntézou materiálů a fragmentů, že jde o strukturu, kde (na rozdíl například od *Tita Andronica*) nelze jít s příběhem nebo postavou. Východiskem jsou osobní, autentické vzpomínky a zážitky účinkujících, které se v průběhu práce, převážně metodou improvizace, převádějí do divadelní podoby. Celková kompozice je pak charakterizována vyvážeností složky herecké, výtvarné a zvukové, přičemž podstatný je vztah dění na jevišti a percepce v hledišti.

Divadlo jako možná platforma pro sociologický výzkum přichází společně s projekty, jako jsou *Edge* nebo *Jižák, město snů*<sup>6</sup>, kdy se „najdou lidé“ – třeba

---

<sup>5</sup>Tyto dva projekty spojuje téma paměti. U dvoudílné divadelní road-movie *Paměť krajiny – Krajina paměti* vše vycházelo ze dvou slov: krajina a paměť. V případě *Paměti krajiny* (1. část vlak Richarda a Samuela) herci hledali legendy, povídky, báje, které se vztahovaly k místům, odkud pocházejí. Pojetí krajiny jako domovské krajiny jednotlivých herců. U *Krajiny paměti* (2. část vlak Julie) se jednalo o osobní vzpomínky, tedy „vstup“ do krajiny osobní. S fenoménem paměti se v *Osobní anamnéze* pracuje hlavně v rovině vzpomínek. Vycházeli jsme z Ouředníkovy knihy *Rok čtyřadvacet*, která navazuje na experimenty Joe Brainarda a Georgese Pereca. Kniha Joe Brainarda obsahuje 800 vzpomínek, které jsou prostým zápisem toho, co si uchovala paměť jedince z období dětství a dospívání, bez řádu a beze vší fabulace. Je to tedy paměť v surovém stavu. Brainardovy vzpomínky jsou ovšem prvořadě osobní. Naložil stejně s „důležitým“ jako „nedůležitým“. Francouz Georges Perec má opačný styl: většinu záznamů musí tvořit vzpomínky sdílené celospolečensky, nebo alespoň celogeneračně. Patrik Ouředník volí jakousi třetí cestu: racionální propojení důležitého s nedůležitým, osobního se společenským. U projektu *Paměť krajiny – Krajina paměti* bylo tedy i scénicky hned od začátku čeho se chytit – fosforeskující stěna, na které na okamžik zůstává promítaný text a siluety herců, je stopou v prostoru, pomíjivou stopou v čase. U *Osobní anamnézy* se vše vyjevovalo postupně. „Generace současných mladých“ vypráví svůj příběh totality, v roce 1989 jim bylo pět let. Bude zákonitě jiný než příběh jejich rodičů, než příběh kohokoliv, koho se totalita přímo dotkla, komu změnila, zmrzčila život – pro ně zcela absurdní svět, který nelze uchopit, nelze se dobrat úplné pravdy. Kanape je místem, na němž diskutujeme, hádáme se, vzpomínáme, vyprávíme. Prostor je segmentovaný, postupně se zaplňuje předměty a atributy předmětů, o kterých se mluví (lego, stůl, noviny...). Zlomky realizovaných vzpomínek se současně na scéně hromadí. Kanape na začátku sjíždí po šikmé ploše dolů a části situací, obrazů, o kterých se zatím jen vyprávělo, se realizují přímo. Skrze vzpomínku upadáme – jako Alenka králičí norou – do jiného světa.

<sup>6</sup> Divadelní diptych *Jižák, město snů* (2012) – *Edge* (2013) se věnoval otázkám věku.

teenageři, staré baletky, opuštěný pán z domova důchodců ze Slovenska –, odhalí se realita jejich životů, zrentgenuje se, zasadí se do sociálního kontextu, aniž by byla přímo interpretována. Najednou mě přestalo zajímat *to*, co je viděné, a začal mě zajímat *ten*, kdo se dívá – tedy divák. Divák a jeho vnímání. Divák jako spolutvůrce, divák, jehož pohled nemusí být pohledem kamery, ale může putovat stejně svobodně jako asociace.

Projekty *Osobní anamnéza*, *Edge* nebo *Jižák, město snů* spojuje taktéž práce s autentickým dokumentárním materiálem, tedy materiálem, který vychází z každodenní zkušenosti tvůrců. Společně s divadlem s prvky dokumentu jsem taktéž začala pracovat s videem a novými technologiemi. Performance *LIFeshow* nebo live cinema *Nevina*, performance s čistou interpretací, jsou ponejvíce opřené o práci s technologiemi.

Pohybují se tedy někde mezi inscenacemi „klasika trochu jinak“ a autorskými – devised – projekty. S projektově orientovanou prací taktéž vznikla i tvůrčí skupina Sgt. Tejnorová & the Commando (tedy Seržant Tejnorová and the Commando, dříve také Tejnorová & the Company nebo Tejnorová a kol.). Označení kolektiv postupně nahradilo slovo „the Commando“. Místo označení „DEvised BY COMPANY“ máte autora: the Commando. Jedná se o tvůrčí jednotku, která má jádro, a zároveň se jednotliví členové proměňují, vzhledem ke zvolenému tématu.

Ve svých projektech a inscenacích se pohybují na hranici forem, žánrů, jazyků, proto jsemsvoji disertační práci nazvala *CROSSOVER, mezi vrstvami vlastní inscenační praxe, na hranici forem, žánrů a nejenom těch*. Být v prostoru mezi, chápat propustnost hranic forem a žánrů, divadla a performance je pro mě zásadní, neb to definuje živou a proměnlivou povahu divadla, které odmítá

---

*Jižák, město snů* byl divadelním projektem pro festival Street for art. Měli jsme přibližně 25 zkoušek. Výchozím bodem pro vznik inscenace bylo setkání s mládeží žijící v lokalitě největší pražské čtvrti – Jižního Města. Teenageři vypráví o svém životě, snech a zkušenostech, o autonomní městské části. Ukazuje se jejich současný život na Jižním Městě a vzdálená budoucnost. Jde zejména o jejich optiku. Dokument se mění ve fikci. Mezinárodní autorský projekt *Edge* spojoval umělce z České republiky, Slovenska, Německa, Polska a Maďarska a navazoval na *Jižák, město snů*. Teenagery nahradili „oldageři“. *Edge* nahlížel do niterného světa oldagerů s jejich minulostí a vizemi budoucnosti, které byly divadelně zhmotněny s pomocí autentických materiálů, pohybu, filmových dokumentů či dotáček. Slovo „edge“ symbolizovalo období přerodu mezi aktivním životem a zdánlivě pasivním stářím a otevíralo okruh tabuizovaných témat spojených se stárnutím, proměnou sexuality a vnímáním vlastního těla či samoty.

danosti a jistoty. Divadlo se musí opravdu neustále měnit. Každé setkání diváků a herců je jedinečné, neopakovatelné. Jednotlivé reflexe a studie v každé části disertační práce ovšem nemají teatrologickou ambici. Přestože jsem nechtěla postihnout všechny aspekty tvorby, myslím si, že se i tak dotýkám velmi zajímavých skutečností. Způsob průniku do problematiky bych asi nejvíce přirovnala k fenomenologickému vhledu. Nejde ovšem v žádném případě o úplné a objektivní podchycení tohoto fenoménu. Nepostradatelnou součástí práce jsou přílohy, které se váží k jednotlivým kapitolám a jsou jejich rozšiřujícím a doplňujícím materiálem. Za nedílnou součást, ne-li hlavní část výzkumu považuji své inscenace a projekty. Tzv. terénní výzkum témat, vrstev, forem, žánrů, jejich hranic a prostupnosti je aplikovaný na celém týmu včetně herců a diváků.

## 1. Autorské nebo devised divadlo?

Pojem autorství byl v českém divadelním kontextu dříve úzce spojován s takovým divadlem, kdy autorem textu k inscenaci byl člen souboru (dramaturg, herec atd.). Tento pojem byl nahlížen pouze literárně. Názor byl sdělován hlavně prostřednictvím autorských textů. Léta 50. a 60. jsou v tomto ohledu tedy spojena s formou tzv. text-appealu. V českém kontextu vlna tzv. „malých“ divadel z přelomu 50. a 60. let odstartovala nové pojetí divadelnosti, kdy se stal výchozím bodem pro osobitý a jedinečný projev postoje ke skutečnosti text-appeal. Postupně však došlo k definování rozdílů mezi „malými“ scénami. Vznikaly soubory, u nichž se přesouvala váha sdělení z textu na jiné výrazové prostředky. Tento vývoj měl ovšem i svoje další stránky, ale vzhledem k vymezení této práce se jimi zabývat nebudu. Autory inscenace, tedy nejen textu, se stali členové souboru. Pojem „autorské divadlo“ označovalo skutečnost, ve které šlo zejména o generační výpověď zastřešující osobitý a jedinečný postoj tvůrců.<sup>7</sup>

Osobitá poetika těchto divadel se formuje v 70. letech (Ypsilonka, Divadlo na provázku, HaDivadlo atd.). Mimoslovní a mimojazykové prostředky oslabují důležitost textu, téma není vázáno na text. Jsou to proměny, které souvisí s umístěním textu, a slova ve struktuře a hierarchizaci výrazových prostředků. Tento vývoj ovšem kromě vlastního pojetí divadelnosti taktéž vytváří osobitý pohled na skutečnost. Například Ivan Vyskočil vidí základní tvořivé východisko v „objevení hry“ – jedná se tedy o autorství ve smyslu autorství hry nebo fenoménu hry. Včetně diváka, který se aktivuje právě tím, že se hry přímo účastní. Zdeněk Potužil nalézá východiska zejména v poetice divadla, kdy podstatou autorství není „text a vztah k textu“, ale posun k autorství celého scénického tvaru. Zdůrazňuje úlohu režiséra při hledání osobitého stylu.<sup>8</sup>

Pokud tedy první pohled na autorské divadlo byl spojen s autorstvím textu, s text-appealem, druhý se váže na vůdčí osobnost režiséra, který moduluje herce a osobitou – autorskou poetiku souboru. V případě Studia Ypsilon to byla osobnost a poetika Jana Schmida. Divadlo vycházelo, krom operních a operetních

---

<sup>7</sup>KOVALČUK, J. Téma: Autorské divadlo. (2009) Brno: JAMU. s. 17-47 – ISBN: 978-80-86928-61-6.

<sup>8</sup>KOVALČUK, J. Téma: Autorské divadlo. (2009) Brno: JAMU. s. 6-15 – ISBN: 978-80-86928-61-6.

libret a osobitých variací dramatických textů, zejména z příběhů a historek vztahujících se ke zvolenému tématu, historických faktů a jiných zdrojů a materiálů při tvorbě svých scénických kompozic a koláží. Základem pro zpracování těchto materiálů bylo slovy Jana Schmida „Sebehra i seberealizace, obtisk a zrcadlení každého ze zúčastněných“.<sup>9</sup> Studio Ypsilon vychází z řádu hry, kolektivní hry, sebehry a rozehrávání témat.

Divadlo na provázku spojené se třemi kmenovými režiséry Evou Tálskou, Zdeňkem Pospíšilem a Petrem Scherhaufere má také s všestrannou hereckou osobností souboru Boleslavem Polívkou rozvíjelo cestu tzv. otevřeného divadla, které přesahuje běžnou představu divadla jako instituce a inscenování představení. Zahrnovala mnohem více aktivity společenské a kulturní, a to všech směrů. Otevřenost vůči formám, ale i tématům, systému, organizaci divadla, ale i experimentům. Různé montáže a koláže, vlastní texty, scénické adaptace literárních děl jsou důkazem otevřenosti vzhledem k dramaturgii.

Nejvšestrannějším režisérem souboru byl právě P. Scherhaufér, který byl doslova zaujatý mnohostí témat a způsobu vyjádření. E. Tálská byla zas nejdůslednější v práci s experimentem, tendencí k výrazným pohybově stylizovaným tvarům. To Z. Pospíšil vycházel ze scénických adaptací literárních děl, s výrazným využitím hudební složky až k muzikálovějšímu tvaru. Divadlo na provázku spolupracovalo s neherci, experimentovalo se scénickým prostorem, hledalo nové možnosti, jak aktivizovat diváka, dbalo na fyzické a pohybové průpravy herců. Propojovalo individuální a kolektivní tvůrčí práci.<sup>10</sup>

HaDivadlo po rozhodujícím zlomu v roce 1977, kdy přešlo do přednáškového sálu Kotěrova Národního domu, soubor moduloval i hrající režisér Arnošt Goldflam a dramaturg Josef Kovalčuk. Tvorba scénických obrazů, které se sjednocují až ve výsledném představení, byla založena na atmosféře, naladění, souznění. Byl to řád souslednosti tvorby, který začíná námětem, přes konkretizaci tématu ve formě scénáře až k výslednému tvaru. Přičemž scénářem je zde míněn sled akcí, ne literární podoba textu. Herci souboru nebyli vybíráni na základně schopnosti dokonalé interpretace role nebo technického zvládnutí role, ale jako osobnosti schopné přinášet a rozvíjet témata. Rozvíjení osobité divadelní řeči probíhalo

---

<sup>9</sup>KOVALČUK, J. Téma: Autorské divadlo. (2009) Brno: JAMU. s. 39 – ISBN: 978-80-86928-61-6.

<sup>10</sup>KOVALČUK, J. Téma: Autorské divadlo. (2009) Brno: JAMU. s. 30-53 – ISBN: 978-80-86928-61-6.

zejména prostřednictvím improvizace, etud a hereckých cvičení. Tímto způsobem pracoval i např. režisér Peter Brook ve svém projektu *Lambda* a mnoho dalších světových divadelníků, ale tímto kontextem se zabývat nechci. Zmíněné HaDivadlo či Studio Ypsilon jsou svým pojmem kolektivního autorství asi nejbližší britskému pojetí devised theatre. Divadlo na provázku zase cestou tzv. otevřeného divadla, které přesahuje běžnou představu divadla jako instituce a inscenování představení. V České republice pro pojem devised theatre a devising methods neexistuje překlad, neexistuje český název. Doslovně by tento pojem znamenal navrhování divadla, objevování divadla tím, že ho dělám, že ho zkouším. Existuje mnoho skupin, které při své tvorbě využívají devising methods. Není jeden jediný návod, stejně tak jako neexistuje jedna jediná metoda. Devised theatre je založeno na osobním přístupu konkrétní skupiny či konkrétního tvůrce, jde proti hierarchickému systému, který odráží spíše instituci než proces. Tvořit metodou devising znamená vytvářet projekt, který doposud neexistuje, je to tvorba bez předem určeného postupu. Vše se nalezne až během procesu zkoušení. Proto je v českém kontextu devised často přirovnáván k autorskému divadlu. Ovšem vzhledem ke zmíněné tradici autorského divadla v Čechách (která začíná někde u divadel malých forem, Reduty, je spojena s osobností Ivana Vyskočila –souvisí s otázkou autenticity a neautenticity textu – autor ručí za zprávu, kterou vysílá do světa) je devising oproti českému autorství spojeno mnohem více s politickou situací a rozhodnutím, že neexistuje jen jeden hlavní politik. Je tedy spojeno s politickou situací 60. let a reaguje na ni. Vychází z očividného odporu k hierarchizaci, neboť téma může přinést každý. V devised divadle výsledný tvar nemodeluje režisér, na tvorbě i výsledku se podílí celá skupina, hranice rolí, ale i funkcí jsou překonány. U českého autorského divadla role (režisér, dramaturg atd.) zůstávají. Viz výše zmíněné režijní osobnosti v HaDivadle, Studiu Ypsilon, Divadle na provázku. Devised ovšem současně zastřešuje tolik možných variant a modifikací, že nemusí nutně znamenat, že u všech souborů jsou role režiséra a dramaturga překonány. V následující podkapitole uvádím několik zahraničních příkladů, od tvůrčí práce ryze kolektivní až po režiséra M. Leigha, který ač aplikuje metody devising, tak výsledný tvar formuje on, dokonce skrze devising směřuje k tradičnímu tvaru, k postavám a situacím.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> SWALE, J. *Drama Games for Devising*. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37.



## 1.1 Skupiny Shunt a Gob Squad a režisér M. Leigh

Shunt je divadelní kolektiv deseti umělců, kteří vytvářejí divadelní „události“ (events). Pracují striktně jako kolektiv a v programech uvádějí „devised by the company“ (vytvořeno souborem) namísto rozdělování jednotlivých tvůrčích rolí. Rozmanitost jejich díla odráží způsob, jakým tvoří. Shunt je skupina lidí, ve které má každý své nápady a zájmy. Deset lidí, kteří pracují a tvoří společně, střídají se ve vnášení nápadů, hrají hry a experimentují s příběhy a tématy. Každý z členů má však svoji práci i mimo Shunt, aby uspokojili i svá vlastní tvůrčí nutkání.

*„Výhodou velké skupiny je to, že se toho vždycky hodně děje. Jako při jakémkoli procesu, má vždycky větší dopad, když spí režisér, než když spí jeden z herců. Role jako ‚režisér‘ existují, protože mají svou funkci. Ale na našich zkouškách pracujeme všichni společně. Práce se vyvíjí prostřednictvím improvizací, které vycházejí z daného tématu, akce nebo vztahu, které nás všechny zajímají. Všichni nějak přispívají, všichni sledujeme, jakým směrem se to ubírá.“<sup>12</sup>*

Stejně jako Shunt pracuje i skupina Gob Squad, kterou založili v roce 1994 Alex Large, Sean Patten, Liane Sommers a Sarah Thom z kurzu kreativního umění na Nottingham Trent University spolu s Johannou Freiburg a Berit Stumpf z Giessen Institutu pro aplikovanou divadelní vědu. Jsou to umělci dvou národů, kolektiv sídlící v Nottinghamu a Berlíně. Gob Squad znovu a znovu podstupují výzvy, které přináší kolektivní práce. Humor, vzájemný respekt, ohleduplnost a společný zájem jsou mottem skupiny. Každý z členů skupiny má své vlastní pole zodpovědnosti. Toto pole odpovídá jeho dovednostem. Tato disertační práce je protkána řadou ukázek a tvůrčích praxí této zahraniční skupiny, o jejíž metodice tvorby se zmiňují i v dalších kapitolách.<sup>13</sup>

Počátečním bodem tvorby britského filmového a divadelního režiséra Mikea Leigha jsou jeho spolupracovníci a „nic“, které leží na začátku práce na stole. Leigh tedy vytváří svá díla od nuly skrze zkoušení. V první den procesu obvykle existuje jakási otázka, pocit, zájem, ale nikdy tam není příběh nebo nějaká

---

<sup>12</sup> SWALE, J. *Drama Games for Devising*. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37.

<sup>13</sup> Taktéž v příloze č. 4 – Z rozhovoru s Gob Squad

postava či téma. Jeden jeho film vznikl z nutnosti vyřešit otázku -Jak často potřebujete někoho vídat?, aby se ospravedlnilo, jak často můžete někoho vídat.

*„Jakmile se podíváte kamkoli, najdete téma... Ale v okamžiku, kdy se podíváte a zastavíte se s myšlenkou na ,umění, umění, pak je to skutečně zajímavé. Cokoli lze zdramatizovat – jakoukoli kombinaci postav – to je začátek, takže to všechno je v podstatě jen o selském rozumu. V okamžiku, kdy má člověk ponětí, na co se chce dívat, jakmile na něco přijde, tak to může k něčemu vést – obsah ti dá všechny odpovědi... Je to o využívání nástroje, kterému se říká zkouška, oproti druhotným nástrojům, jakými jsou slovní procesory nebo pera. Můžete si vymýšlet věci. To bylo divadlo dávno předtím, než kdokoli cokoli napsal... Přistupte ke světu, vyprávějte příběhy o tom, co vidíte.“<sup>14</sup>*

Následuje svůj instinkt, stejně tak jako mnoho dalších tvůrců –devised theatre. Nachází zdroje a inspirace ve světě kolem sebe, ve svých každodenních zkušenostech. Přestože Leigh při spolupráci s herci využívá sérii devising postupů, tak vytváří tradiční tvar, postavy a situace.

*„Má role jako spisovatele-režiséra je být hned od začátku velmi aktivní... Je poměrně snadné pracovat s hercem a dospět k nějaké postavě, ale pokud rozhodnutí nevznikají na základě toho, jaký má postava vztah k těm ostatním, k nějaké struktuře, pokud tam neprobíhá nějaké individuální vyprávění, pak je vše naprosto náhodné a svévolné. Musíte se dostat do bodu, kde všechen ten surový materiál přetavíte na něco jednoduššího a napsaného a strukturovaného. Takže já s každým hercem vymýšlím postavu, ale zároveň provádím ,spisovatelský' průzkum tématu a příběhu.“<sup>15</sup>*

## **1.2 Režisér versus kolektiv**

Metody devised theatre v rámci tvorby používám. Aplikovala jsem je ještě dříve, než jsem věděla, že se tento způsob tvorby nějak jmenuje. Dost se ztotožňuji s pojetím britské skupiny Forced Entertainment, která o devised theatre mluví jako o hledání scénického tvaru na základě skupinové spolupráce. Pro mě osobně je

---

<sup>14</sup> SWALE, J. *Drama Games for Devising*. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37.

<sup>15</sup> SWALE, J. *Drama Games for Devising*. Londýn: Nick Hern Books, 2012, s. 15–37.

devising „rozvíjející“ metodou na dané téma. Téma se v podstatě postupně skrze proces konkretizuje. Taktéž tvar. Téma ani tvar nevycházejí z textu. Hledání scénického tvaru na základě skupinové spolupráce pro mě znamená, že rozmanitost díla odráží způsob, jakým skupina tvoří, samozřejmě je v tom i odraz toho, kdo skupinu tvoří. Aplikování devising methods taktéž znamená, že nekalkuluji na začátku s konečným tvarem, že až samotný proces ukáže, jakým jazykem bude finální tvar ke svým divákům promlouvat. Proto projekty, jako jsou např. *My Funny Games*, *Erekce srdce* či *LIFeshow* vnímám jako devised projekty. Dalším důvodem, proč pociťuji, že aplikuji mnohem více metody devised divadla než autorského divadla, je vymezení funkce režiséra – tedy režisér versus kolektiv. V takovýchto projektech má funkce režiséra dost neostré hranice. Režisér může být rozrušovačem, tedy tím, kdo přináší impuls k tvorbě, podnět nebo téma (Tak tomu bylo u *My Funny Games* či *Erekce srdce*). Nebo může být na začátku jako rovnocenný účastník a později začít „režírovat“ (*LIFeshow*). Jako trefné označení režie jako funkce – v rámci neostrých hranic devised projektu – se mi zamlouvají znaky z čínštiny a japonštiny. TAOJEN – dva čínské znaky, které znamenají vést + hrát. Tedy ten, kdo vede hru. V japonštině existuje slovo KONTAKU, což je termín složený ze znaků dívat se + dohlížet. Ve své práci kombinuji TAOJEN – vést + hrát a KONTAKU – dívat se + dohlížet.

Do procesu zkoušení inscenace *My Funny Games* jsem vstoupila v roli režiséra-rozrušovače. V té době inscenace ještě neměla svůj název. Na začátku procesu jsem položila hercům několik otázek, nadhodila společenská témata, přinesla i divadelní text. Všichni jsme se zabývali otázkou, proč města ztrácí svoji tvář, jak média ovlivňují realitu, jak naše iluze mění naši realitu atd. Na podlahu zkušebny jsem položila knihy *Electronic City*, *Porucha* od Falka Richtera, *Europeana* od Patrika Ouředníka, filmy *My Funny Games*, *Idioti*, *Truman Show* a mnoho dalších. Herci dostávali taktéž různá zadání. Měli zaznamenat cestu ze školy domů jen pomocí reklamních nápisů, řešili otázku, jaká iluze jim zachránila život, nebo naopak život zkazila, měli napsat, na jakém stupni mají peníze v žebříčku hodnot, proč chtějí vydělávat, co by dělali, kdyby dlužili 100 000 korun.

Za důležitou součást zkoušení a získávání materiálu považuji improvizaci. Jako režisér vytvořím většinou situaci nebo kontext, ve kterém si můžeme zkoušet věci a hrát si s nimi. Čím více jsem začala pracovat s interakcí a otevřenými strukturami, tím více jsem potřebovala testovací publikum a testovací zkoušky.

Otevřené zkoušky nebo prezentace formou work in progress se staly součástí tvůrčího procesu. Zpětná vazba z těchto napůl veřejných hodnocení je pro mě velmi cenná, ačkoli v danou chvíli může být bolestivá, neboť divák i na otevřený tvar nahlíží jako na hotový. Samozřejmě i v den premiéry nemusí být vše uzavřené, i po premiéře a od jednoho představení k druhému se inscenace a projekty proměňují

V první fázi projektu *LIFeshow* jsem byla zase rovnocenným účastníkem procesu. Byli jsme skupina, tým, ve kterém se rozměňovaly hranice složek a profesí. První část projektu *LIFeshow* vznikala v rámci krátké rezidence ARCHA.lab a veřejná prezentace projektu proběhla v Divadle Archa v lednu 2012.

Existenční a finanční problémy projektu *LIFeshow* ovlivnily její druhou část. Referování o zkouškách a směru inscenace nebo projektu není totožné s přímou účastí celého týmu, tedy nejen s fyzickou, ale i mentální přítomností. Být účastníkem procesu – tedy přímou účast na procesu nelze zprostředkovat. A tak vnější faktory pohnuly stabilitou týmu, počáteční ambice naprosto rovnocenných partnerů v rámci kolektivu se v druhé fázi nemohla dotáhnout až do konce.

Začít spolupracovat, tvořit kolektivní metodou práce pro mě nikdy neznamenal vzdát se zodpovědnosti za celek. Stávám se jen ze své původní „role“ zranitelnější. Začít zkoušet kolektivní formou znamená neustále být odhalen – tímto odhalením něco riskuji a podstupuji různé výzvy, které v kolektivu přicházejí. Kolektivní spolupráce předchází situacím, kdy herec nebo scénograf nebo někdo úplně jiný řekne „tohle není má práce“, což se stává tam, kde jsou definované role, a nazývá se to termínem „kreativní shutdown“.

### **1.2.1 The Commando – skupina je součtem svých členů**

Uvedu zde desatero pravidel a zásad naší tvůrčí skupiny The Commando. Tyto zásady jsme dodržovali, ještě než byly sepsány. Z potřeby pojmenovat svoji práci a metody pro knihu *Šťastná generace – režiséři z alterny* jsem jim dala psanou podobu. Ale vesměs nejsou proklamací nějakého dogmatu, ale spíš pojmenováním mechanismů, které fungovaly při projektech – v rámci kolektivní tvorby – přirozeně. Pokud existují tato pravidla, lze v podstatě říct, že nic není

„neostré“, hranice prostě existují, ano existují, ovšem ne jako fixní, průniku nemožné status quo.

1. Každý člen musí mít vždy osobní vztah k danému tématu, materiálu nebo předmětu společného výzkumu.

2. Jako je rozmanitá kultura, ve které žijeme, stejně tak neexistuje identický postoj skupiny. Podstatnou dynamikou skupiny je rozpor a nesourodost, ne jednotný názor „stáda“.

3. Kolektiv musí přijímat zodpovědnost za celek. Se zodpovědností přichází i hierarchizace, ale ne taková, jakou známe v tradičním divadelním modelu.<sup>16</sup>

4. Součástí kolektivu se samozřejmě stává také divák. Přestat realizovat vize, představy<sup>17</sup> znamená začít sdílet s diváky – společně s nimi zkoumat a objevovat.

5. Atmosféra respektu musí být atmosférou kolektivu.

6. Skupina je základ polyfonie. Vzhledem k danému tématu projektu se složení skupiny mění/proměňuje. Tzv. „skupinová chemie“ je jedinečným složením daného kolektivu.

7. Skupina musí riskovat. Riskovat třeba i neúspěch. Přijímat výzvy. Výzva se může rovnat kolektivní tvorbě.

8. Součástí tvorby je výzkum, hledání, spojování a strukturování. Součástí hledání je taktéž náhoda a nehoda.

9. Pouze tím, že se skupina zabývá vlastní dobou, tedy dobou, ve které žije, může něco vypovědět.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Jedná se o dynamickou hierarchizaci, přijetí zodpovědnosti nesmí vytvářet strach z toho, překročit hranice dané „rolí“ v kolektivu. Více u pojmu „kreativní shutdown“.

<sup>17</sup> Přestat realizovat vize znamená dostat se do totální přítomnosti.

<sup>18</sup> Tento bod se vztahuje taktéž k bodu č. 1 v desateru. Zároveň znamená, že pokud skupina pracuje s tématy či příběhy, které byly již několikrát v minulosti zpracovány, přesto je musí prověřit metodami sobě vlastními. Pokud skupina zpracovává např. mýtus

10. Skupina „hovoří“ v přirozeném jazyku doby: „diskutuje“ o starostech doby v jazyce, který se z ní zrodil.<sup>19</sup>

### 1.3 Východiska pro tvorbu

Ve sborníku, který jsme společně s dramaturgem inscenace *IAS ON ME DE* AMatějem Samcem sestavili, je rozhovor se Šárkou Havlíčkovou, někdejší ředitelkou o.s. Motus, což je produkční tým spravující divadlo Alfréd ve dvoře, která uvádí příklad portugalského tanečníka a choreografa Joao Fiadeiry – ikonu nového tance v Lisabonu. Ten jednoho dne přišel do zkušebny na zkoušku a tam na zemi leželi tanečníci v teplácích. V ten moment si on jako choreograf uvědomil, že skutečně neví, co tam má s tou skupinou vymyslet. Leží tam na zemi v teplácích a očekávají od něj, že je bude táhnout k nějakému obsahu, k nějaké vizi. V duchu si říkal, že tohle asi nepůjde... Tak je poslal do šatny, ať se zase převlíknou, vzal je k sobě domů do obýváku a tam začali zkoušet.

V devised projektech, kde text není základem pro tvorbu, pro inscenaci díla, vycházím z různých zdrojů. „Něco na začátku“ se musí stát prvotním bodem, impulzem pro tvorbu. Začátek jakéhokoli procesu vždy vychází z mnoha zdrojů. Zdrojem se může stát úvaha, obraz, otázka, reakce, nadhozené téma nebo jen čistá idea, touha pracovat s určitou skupinou lidí.

Zajímavý se mi zdá moment, kdy v projektovém způsobu práce přichází zadání z venku, jako tomu bylo u *Osobní anamnézy*. Přichází odpor, panika a frustrace jako reakce na toto zadání. Výsledkem této reakce ovšem není negativní postoj, ale naopak pozitivní vyústění v podobě zapálení se pro věc, téma, které mě postupem času začne zajímat a umožní mi vstoupit pod povrch první reakce.

Tuto reakci na konkrétní okamžik nebo situaci můžeme nazvat východiskem pro tvorbu. Impulz pro vznik projektu *Osobní anamnéza* přišel tedy z konkrétního zadání. Tím bylo téma totality za minulého režimu. První reakcí bylo zděšení. Proč zděšení? Možná že se neustále opakovalo jedno a to samé dokola. Pionýři,

---

o Jasonovi a Medee, musí hledat v základu tohoto materiálu otázky a problémy, které se jich jako tvůrců týkají, a jsou tedy současné a aktuální.

<sup>19</sup> Žádný jazyk není příliš nízký, žádný žánr příliš pokleslý, žádná divadelní složka není nedůležitá. Skupina se musí otevřít opravdu tomu, co je pro ni aktuální a přirozené.

soudruzi, spartakiáda, retro koloběh jak od filmového režiséra Jana Hřebejka. Moje máma, když jsem jí řekla o tomhle tématu, zareagovala: „Co ty o tom tak můžeš říkat?!“ Odpověď z mých úst nepřišla ihned, ale nakonec jsem jí odpověděla, a to otázkou: „Ty jsi snad o tom se mnou někdy mluvila?“ V doslovu ke knize Ingeborg Bachmannové *Malina* píše Milan Tvrdík, že katarze neuskutečněná ve vhodnou dobu se stává traumatem. Jean-Claude Carrière v knize *Vyprávět příběh* uvádí příklad, jak za ním přišli tři mladí lidé, chystali se přejet poušť v severním Mexiku od Tichého oceánu, přišli se za ním poradit, jak z té cesty vytěžit film. Nejprve vás napadne vzít mapu a říct jim, ať navštíví určitá místa, jenže je to nudné jako číst příručku a vyhnete se tak příležitostí – tedy jediná možnost i pro nás na úplném začátku byla nechat to žít... První vkročení do „pouště v severním Mexiku“ vypadalo tak, že jsme se dohodli s herci, že se budeme scházet na celé čtyři dny jednou do měsíce, a to po dobu půl roku, než začne klasické dvouměsíční zkoušení. V období od 6. 9. 2008 do 22. 4. 2009 jsme tak v rámci příprav projektu uskutečnili několik setkání s pamětníky (V. Mišík, J. Stránský, J. Maděra, M. Kočvarová-Schartová, rodiče a další). Zhlédli jsme filmy jako *Ucho* Karla Kachyni, *Žert* Jaromila Jireše, *Kupředu levá, kupředu pravá* Lindy Jablonské, *Malý osobní marketingový epos* Ivo Bystřičana, *Největší přání* Jana Špáty a dokumenty Karla Vachka. Prostudovali jsme mnoho stran textů (*Europeana* a *Rok čtyřadvacet* Patrika Ouředníka, *Gottland* Mariusze Szczygiela atd.). Položili jsme sami sobě, ale také různým odborníkům z oblasti sociologie, historie, psychologie nespočet otázek. Důležité pak bylo setkání s docentem Miroslavem Vaňkem a s jeho knihou *Vítězové? Poražení?*. Takto jsem se dostala k orální historii, kterou jsme před tím ani já, ani herci neznali. Docent Vaněk mi tehdy odpověděl na e-mail:

„Milá kolegyně, děkuji za váš moc pěkný mail. Velmi mě zaujal právě proto, že nevycházíte z prvoplánových klišé a chcete teprve hledat a vytvářet otázky. To má s orální historií hodně společného. Každý náš výzkum ve svém konci totiž přináší nová nová otázky, možná více, než jich bylo na počátku... Ten projekt má podle mého názoru velký smysl. Naopak právě proto, že vám bylo 5–8 let, nebo někteří nežili, je nutné se ptát. Ale bylo by nesmírně zúžené pojímat vše dnes bohužel módním pohledem spolupráce/nespolupráce s StB. Pokud už by se měl člověk ponořit do těchto ‚nevoňavých bažin‘, pak spíše odhalovat, co vedlo lidi k těmto selháním, jak na ně bylo působeno, kde byla ona pomyslná hráz – co byl člověk schopen udělat kvůli rodině, dětem, klidu, kariéře...“

Tématem se nakonec stal proces sám, naše hledání. Jsme generace, které bylo v roce 1989 pět až osm let. O době, ve které žili naši rodiče, jsme věděli jenom zprostředkovaně. Přesto se k nám nálada minulého režimu dostávala, a to právě především díky našim rodičům a prarodičům. A také skrze mediální kampaň, která souvisela s tím, že v roce 2009 uplynulo dvacet let od pádu totalitních režimů ve střední a východní Evropě. Tento střet s minulostí ovšem pro nás neměl povahu konfliktu, ale překvapení, které bylo zdrojem našeho tázání. A pokud chceme hledat vlastní identitu, nevyhneme se tomuto střetu s minulostí a s ní spojenými otázkami. A to ne jako prostor pro hodnocení, ale jako prostor pro otázku, odkud pocházíme. Inspirativní se pro mě stalo umění polské reportáže, zejména jak reportéra popisuje Szczygiel: reportér v jeho pojetí nesmí omlouvat ani odsuzovat ani glorifikovat, má se pokusit pochopit. Témata rozhovorů nám pomohl koncipovat tým odborníků z Centra orální historie při AV ČR, který taktéž následně provedl obdobným způsobem rozhovory i se všemi sedmi herci. Témata byla koncipována návodně, herci dostali taktéž malý digest o orální historii. Skrze rozhovory a příběhy nacházíme i vlastní cestu.

Výchozím bodem pro vznik divadelního projektu *Jižák, město snů* bylo setkání s mládeží žijící v lokalitě největší pražské čtvrti, Jižního Města. V případě projektu *IAS ON ME DE A* zas literární předloha, texty spjaté s mýtem o Jasonovi a Medee. Nebo impulz pro tvorbu může přijít z čistě technologického problém, jako tomu bylo u projektu *LIFeshow* – práce s videokamerou s náhodně vybranými lidmi z ulice. Projektu *LIFeshow* předcházelo zkoušení inscenace *My Funny Games*. Vzniklý „odpad“ ze zkoušek (už v *My Funny Games* jsme se pokoušeli o intervence mimo divadlo, o práci s kamerou s náhodně vybranými lidmi z ulice atd.)<sup>20</sup> se stal vstupním materiálem pro zkoušení a vznik *LIFeshow*.

Během příprav projektu, ale i v začátcích generujeme ohromné množství materiálu, se kterým volně experimentujeme, dokud ho nezačneme zpracovávat do představení. To, co je navíc, je jednoduše „odpad“. Dost často se však stane,

---

<sup>20</sup> Intervence u příprav inscenace *My Funny Games* vyvrcholily „flash mobem“, tj.bleskovou akcí, která se opakovaně dělá v předem určený čas a na různých místech. K rozličným intervencím a interakcím ve veřejném prostoru došlo i během příprav projektu *LIFeshow*. *My Funny Games* v konečném stadiu dostala mnohem více divadelní formát. *LIFeshow* zůstala otevřeným tvarem, který zkoumá manipulaci v televizní a mediální realitě, okrajově pak fenomén „youtube narcisismu“ a zneužívání dokumentárního materiálu.



že nový projekt vznikne právě z toho „odpadu,“ který byl pro minulý projekt druhotný.

## **1.4 Myšlení a kroky tvorby ve fázích**

Na příkladu *Osobní anamnézy* v předchozí kapitole bylo vidět, že po práci se zdroji, tedy s východisky pro tvorbu, přichází samozřejmě další inspirace. Může to být kniha, kterou někdo četl, výstava, na níž byl, film, který viděl. Jsou to inspirační materiály, jež přicházejí během procesu a přímo ho ovlivňují. Tyto materiály mohou přinášet všichni spolupracovníci. Jsou středem dlouhých debat a rozhovorů. I při tvorbě projektů založených na devising existují fáze či postupy tvorby, které daná skupina aplikuje nebo se jimi řídí – a to vzhledem k charakteru projektu. Výstižný mi přijde stručný popis jednotlivých fází při tvorbě projektu bez scénáře podle režisérky a autorky několika knih o devised theatre J. Swale.

### **1.4.1 „Příprava“**

V této fázi se skupina připraví na skok do neznáma. Neexistují zde žádná pravidla, nebo jich je jen opravdu málo. Záměrem je bavit se, zapálit se po tvorbu. Cílem je poznat se ve skupině, najít společnou řeč či sdílet své dovednosti a rozcvičit se, rozcvičit tělo a mysl pro nadcházející práci.

Přípravy projektu *LIFeshow* začaly během ledna 2012. První část projektu vznikala v rámci krátké rezidence ARCHA.lab a veřejná prezentace projektu formou work in progress proběhla v Divadle Archa v lednu 2012. Následná premiéra a repríza pak v květnu roku 2012 taktéž v Divadle Archa. Ambicí projektu *LIFeshow*, vzhledem k tvorbě naší skupiny Sgt. Tejnorová & the Commando, bylo fungovat jako kompaktní skupina, tým, ve kterém se rozměňují hranice složky a profese. V každém je potencialita režiséra, herce, hudebníka atd. Toto jsme zastávali zejména v první části projektu.

Vstupním momentem pro tvorbu *LIFeshow* se staly diskuze s osobnostmi napříč obory. Byli jimi Aleš Roleček (religionista se specializací na alternativní náboženství a sekty), Simona Skrbková (marketingové a manažerské strategie), Štěpánka Šimlová (výtvarnice v oblasti nových médií, jež se zabývá mj. manipulací s digitálním obrazem), Jan Adámek (realitní makléř), Radim Knapp (z o. s. Za lepší život v Praze), Miroslav Dvořáček a Renata Řiháková (režisér a dramaturgyně TV pořadu *Pošta pro tebe*). Shlédli jsme instruktážní filmy, způsoby, jak vtáhnout zákazníky do hry. Paralelně jsme se zajímali o postupy sekt či firemních prodejců. Zúčastnili jsme se natáčení jednoho dílu pořadu *Pošta pro tebe* – a to nejenom z pohledu statistů přímo ve studiu, ale také z pohledu režie a střizny, kde jsme viděli, jak se pořad dále upravuje. Sledovali jsme výstupy veřejných mluvčích, ale i mluvčích v těchto diskuzích.

Jednotlivá pravidla, strategie a postupy – jako třeba: technika charismatu, technika řízení dojmů, kazatelská technika, technika soucitu atd. – jsme zkoušeli aplikovat i v rámci zkoušek. Pokoušeli jsme se také analyzovat techniky manipulace v každodenní komunikaci – „mistrovství všedního dne“. Všichni totiž v jistém smyslu slova manipulujeme, dalo by se říci denně. Instrumentalizace druhých, využití reakčních vzorců, to jsou mnohé z manipulativních technik, které probíhají automaticky. Jsou to automatismy, neuropsychologické procesy nebo chování, které v mnoha případech děláme nevědomě.

#### **1.4.2 „Generování“**

V této fázi jde o to vytvořit škálu nápadů a výchozích bodů. Materiál se začíná generovat. A to skrze hry a hravé techniky, iniciují se nápady, které začínají z kreativního materiálu vytvářet základní stavební materiál. Využívá improvizaci. Všechny materiály a nápady se vyzkouší a vygeneruje se nadbytek.

Generování materiálu pro projekt *LIFeshow* se v druhé fázi zúžilo na zájem o mediální moc, tedy moc reklamy, zábavního průmyslu se všemi talk a reality show. Sledování on-line a „youtube narcismus“. Tím pádem jsme se dostali také k publiku manipulovanému televizí. K ideologii televize, kterou je zábava, a k manipulaci emocí. Klíčovými slovy nebo slovními spojeními se pro další část

našeho výzkumu a generování materiálu staly: Emocionalizace. Klipovitost versus trvání. Jednoduchost versus trivializace.

### 1.4.3 „Zkoumání“

V této fázi se rozvíjí nápady, klíčové nápady. Vyberou se koncepty a struktury z druhé fáze, které skupinu nejvíce inspirují a zajímají. V tomto směru se pak pokračuje do větší hloubky. Stále jde o generativní fázi. Určují se už parametry, definují základní prvky příběhu, postavy a obrazy. Na konci této fáze by měla mít skupina představu o tvaru a tématech díla. Což je dobrým startovním momentem pro fázi následující.

Třídění a zkoumání materiálu u některých projektů probíhá paralelně. Hledání společné řeči a taktéž generování materiálu u projektů, jako jsou *Erekce srdce* či *My Funny Games*, probíhalo skrze hry a hravé techniky, cvičení a etudy. Je to prostý, ale účinný způsob, jak prozkoumat a objevovat hravost, napojení, soustředění, narativa, vyprávění příběhů a komunikační metody, možnosti dialogu, představivost a kreativity. Uvedu zde několik her, úkolů a cvičení, se kterými jsem přišla do kontaktu na různých workshopech a divadelně-tanečních laboratořích, a následně jsem je v různých variacích používala nebo z nich vycházela při tvorbě vlastních devised projektů. Autory her jsou lektoři a spolupracovníci, se kterými jsem se během různých tvůrčích procesů, zkoušení a workshopů setkala. V této fázi taktéž pracuji s improvizací – jako cestou k získání materiálu.

První hra se jmenuje Škrtnutí sirkou nebo také Match Point. Během této hry se otestuje v praxi staré dobré pravidlo, že „méně je více“. Zadání je jednoduché, odvyprávějte svůj příběh dříve, než zhasne plamen sirky. Hráči se jeden po druhém představí a řeknou svůj životní příběh. Je na to ale omezený čas, tedy mluvit mohou jen od chvíle, kdy jejich soused zapálí sirku, do chvíle, kdy sirka zhasne. Jakmile sirka zhasne, vyprávění musí skončit. Stává se, že v prvním kole se hráči pokusí sdělit co nejvíce informací, budou spěchat a budou nudit ostatní. Postupně, třeba až po druhém kole, po společné reflexi a debatě o prvním kole hry si však začnou uvědomovat, že bombardování informacemi není zajímavé, a začnou více přemýšlet o obsahu svého sdělení. Ty nejpůsobivější

výpovědi se obvykle skládají jen z několika slov. I v malém časovém úseku se dá komunikovat poutavě. Mnohdy je přeci zajímavější, když se o někom dozvíte jen jednu neobvyklou věc, než jeho celou rodinnou historii. Mnohdy se hra rozehraje v zajímavé tvůrčí momenty, kdy stačí opravdu jen jedno slovo a hráč sirku sfoukne sám. Důležité je podněcovat hráče k tomu, aby pečlivě přemýšleli o zvolených slovech a kvalitě sdílených informací. Každý by měl hledat vlastní techniku vyprávění příběhu. Využívat příležitost k tomu, najít různé způsoby vyprávění – vyprávět v první osobě, hrát si s pořadím událostí příběhu, mluvit ve tmě tak, že vidíme jen ústa vypravěče, odhalit příběh formou konverzace. Hravost, stručnost, analýza předchozího kola hry a touha najít správné časování jsou základní kroky k rozvinutí vlastních variací této hry.

Druhá hra se jmenuje Čí jsou ty boty a zkoumá souvislosti mezi kostýmem, fyzicitou a charakterizací. Uprostřed místnosti položíte krabici plnou nejrůznějších bot. Svojí normální chůzí dojde jeden hráč po druhém ke krabici, nahlédne do ní a jednu botu si vybere. Když si botu obuje, tak příslušnou polovinu jeho těla ovládne charakter této boty. Přes botu se proměň do své „nové role“. Existují různé variace této hry, například požádejte hráče, aby si našli kompletní pár a potom se zcela ponořili do příslušné role. Větší výzvou je vybrat si dvě odlišné, doslova kontrastující boty a hrát dvě postavy zároveň, jednu na levé straně těla a druhou na pravé. Hráči prozkoumávají a objevují způsoby, jak může chůze ovlivnit nejen držení těla a fyzicitu, ale také, jak pomáhá definovat osobnost. Charakterizace vzniká na základě vnějšího podnětu. Improvizace a představitivost jsou základní principy k rozvinutí vlastních variací této hry.

Další hra nebo zadání pro cvičení a etudy se jmenuje Svět podle Tima Etchellse. Tim Etchells je britský režisér a umělecký šéf skupiny Forced Entertainment. Zabývá se psaním textů k performanci. Zajímá se o proces jazyka jako takového. Záměrně volím slovo jazyk, nikoli text. Etchells se zajímá text jako událost, nikoli jako literární forma. Zadání je opět prosté, tady máte 26 písmen: a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z. A teď napište text k performanci. Variací tohoto zadání může být: Napište text, který by mohl být šeptaný u postele spícího dítěte, nebo text, jenž by se mohl nahrát cizím lidem na záznamník, či text, který by lidé, s odstupem času, když na něj zapomenou, mohli najít ve své peněžence. Text, který vyvolává pochybnosti o autorských právech. Text, jenž by měl být napsán krví. Text ve vymyšlené řeči. Text jako zbraň. Nebo napište text jako

sérii zaklínadel. Pokud chcete o půlnoci začarovat benzínovou pumpu nebo vyhnat zlého ducha ze sídliště či bojovat proti neupřímnosti v seriálu. Představitelství a touha hrát si jsou základní principy potřebné k rozvinutí vlastních variací této hry.

Čtvrtá hra se jmenuje Slovo za slovem. Dialog slovo za slovem nebo příběh vyprávěný slovo za slovem je úžasným procesem společné kreaace. Slovo je jako klíč k obrazu, otevírá imaginaci. Každý z hráčů má pouze jedno slovo a společně musí odvyprávět příběh nebo vést mezi sebou dialog. Každý vždy řekne opravdu jen jedno slovo a díky slovu za slovem vzniká příběh nebo se rodí dialog. Stačí se řídit heslem: překvap svého kolegu/spoluhráče.

Improvizace jako cesta k získání materiálu je taktéž základním principem k rozvinutí vlastních variací zde uvedených her. Než se začne i improvizovat, je potřeba vytvořit pocit jistoty. Chybu začít brát jako potenciál ke zlepšení. Hru brát jako výzvu, jako bezpečný prostor pro chybu. Mozek je nejvíce kreativní ve chvílích, kdy selžeme. Tuto kreativní sílu našeho vědomí je třeba využít. Pokusit se pocity trapnosti a studu změnit v proaktivní postoj – který nás motivuje ke zkoušení jiných, lepších, výhodnějších strategií, než byla ta první, byť s jistým rizikem, že zase selžeme. Měli bychom začít vnímat chybu jako skutečně přínosnou.

Improvizace stojí a padá na pozornosti. Rychlost reakcí na měnící se podmínky a zároveň koncentrace. Zkuste žonglovat s míčky a během toho někomu vyprávět příběh. Je to jedna z mnoha možností, jak rozšířit pozornost a zároveň zvládnout nějakou činnost vyžadující koncentraci<sup>21</sup>.

Společně s choreografem a tanečníkem Jarem Viňarským jsme sepsali 12 pravidel, se kterými jsme pracovali v rámci improvizace při přípravě *Erekce srdce* a *My Funny Games*:

1) Pokud začnete posuzovat to, co děláte, nebudete mít bezpečný prostor, ve kterém můžete experimentovat a skutečně hledat.

---

<sup>21</sup>VASQUES, M. Buďte mistry improvizace. (2013) Praha: Grada Publishing a. s. s. 120 – ISBN: 978-80-247-4556-5.

- 2) Když nevíš, jak dál, neboj se zastavit, uklidnit se, ale zůstaň vždy přítomný, pozoruj ostatní a teprve potom se rozhodni o dalším kroku.
- 3) Cesta k síle může vést i skrze křehkost a zranitelnost.
- 4) Neodpoj slovo a pohyb, pohyb může přejít v řeč a naopak.
- 5) Nevymýšlej, nekonstruuuj, vycházej z toho, co se děje kolem tebe, co se děje v tobě v přítomném okamžiku.
- 6) Zůstaň s každou věcí co nejdéle, vyčerpej její potenciál.
- 7) Rozvíjej první impulz, dokud nepřijde další, dokud se nepřemění v další impulz.
- 8) Přijímej výzvy – riskuj, nehledej jistoty – bez jistoty se můžeš posunout dál.
- 9) Vítej chyby s radostí –dávej prostor náhodě.
- 10) Hraj si a nabízej prostor ke hře.
- 11) Cíl hledej až v cíli.
- 12) Pravidla a zásady nastavují mantinely pro hru, ovšem mohou se vědomě porušit, aby se ve správný čas zase navrátily.

#### **1.4.4 „Extrakce (Destilace)“**

Zaměřuje se na detail, selektivně se rozvíjí a zdokonalují nápady, hra se pomalu vynořuje. Pokud se ve třetí fázi vytvořil obrys, ve čtvrté fázi se obrys zceluje, vyplňují se mezery, upravuje se a přehodnocuje se tvar i témata díla. Ještě je možnost experimentovat se strukturou, se zaměřením na dynamiku a dotváření. Artikuluje se narativní oblouk, dokud se skupina nedopracuje k představení, které by již téměř bylo možné „předvést“ publiku.

Během zkoušení projektu *LIFeshow* jsme nakonec museli vytvořit několik pravidel pro práci s kamerou na ulici. Tato pravidla byla organizační strukturou pro videa a rozvíjí a zdokonalují hru s kamerou na ulici. Zároveň neomezují prostor experimentovat se strukturou celého videa, s dynamikou videa. Díky těmto pravidlům vzniká umělý svět hry, který je pro herce doslova bezpečným světem, vyčleněným z toho našeho skutečného světa. Pravidla jsou v příloze této práce.

Herci jsou s kamerami na ulici, jsme svědky jejich pokusů o komunikaci s lidmi, které potkávají. Komunikují skrze řeč, skrze gesta. Hledají místo, kam patří, kam by mohli patřit. Je to takový jejich „video autoportrét“, kdy mění své identity v úmyslu s někým pobýt, zastavit čas, s někým splynout, stát se součástí života těch druhých.

Česká fotografka Dita Pepe, která dělá inscenované autoportréty, kde mění svůj věk, charakter, společenské postavení, je dokonalým chameleonem, ale v našem případě nelze na ulici dopředu připravit a zvolit místo, vybrat oblečení a převléci se. V našem případě si herci identity zkouší – „jaké by to bylo“. Mění jména. Mění postoje. Mění vztahy v zastavených „fotografiích“. Detail ve fotografii totiž posouvá význam. Uvedu to na příkladu, kdy herečka Johana Schmidtmajerová potkala ruské novomanžele. Postavila se vedle ženicha a v momentě, kdy ho chytila za ruku, se začal rozbíjet obraz novomanželů. Posouval se význam.

Na základě tréninku, jak zestylizovat realitu, zestetizovat ji, vzniklo naše „desatero pro kameru“, kde jsou modelové situace, se kterými jsme přišli do styku během zkoušení, a jejich možné řešení. Jde jen o to, připravit se na možné situace. Tato část pro nás vždy přináší velký adrenalin a je pokaždé pokusem, zda to vyjde, či ne. Je to risk. Samotné zkoušení této části nebylo zkoušením v pravém slova smyslu. Byl to trénink na nečekané situace, pokus zasahovat do každodenní reality a posouvat tyto situace do nečekaných oblastí či souvislostí. Herci nepoužívají skryté kamery, ale kamery nosí „odhalené“. Tak se setkání může stát výzvou, jak někoho strhnout pro hru. Vede k interakci, do které se buď zapojím, vstoupím – nebo ne. Náhled do výčtu pravidel je v druhé příloze této práce.

Skupina Gob Squad tvoří během destilace jasně definovanou strukturu. V kusech jako např. *Prater Saga 3, Kitchen, Revolution Now!* je jasně definovaný

dramaturgický oblouk. Dokonce i v performanci *Room Service*, která trvá více než pět hodin, jsou doslova naplánované vzestupy a poklesy. Prvních 45 minut je ponecháno jako uvedení základní situace představení. Teprve až poté se uskuteční první kontakt s publikem. Je jasné, že i když nepracují s lineárním vyprávěním, je nutné uplatnit logiku, která umožní vývoj cesty nebo úkolu. Je jasné, proč tam jsou, o co se snaží, a má to úhledný začátek, střed a konec.

*House* začíná jako instalace, která může být individuálně prozkoumána a navštívena. Otevřený prostor Domu nabízí různé cesty a možnosti procházení. Každá cesta vede k jinému představení. Každých 10 minut se povaha představení mění: v první části funguje zvuk jako pojící prvek pro všechny prostory. Protagonisti opustí mikrokosmy svých místností a v určitých bodech se sejdou. Z instalace se stává performance. *Work* byla 40hodinová performance v prázdné kanceláři v centru města; odehrálo ji sedm protagonistů v průběhu pracovního týdne (pondělí až pátek od 9 do 17hodin). V této době mohli diváci přicházet a odcházet, jak chtěli. Práce sestávala z dvanácti různých obrazů, které byly složené ze tří a půl hodin materiálu, který se potom opakoval ve smyčce v průběhu celého týdne. Obrazy nebylo možné identicky reprodukovat, protože se neustále měnily role a úkoly, a také díky otevřené struktuře jednotlivých částí, které byly různě improvizované. K tomu se přidaly externí faktory, jako jsou telefony a faxy. To byly nepředvídatelné prvky vkomponované do představení. Velká část práce Gob Squad se zakládá na struktuře. Hlavní část jejich dramaturgické práce je hledat rovnováhu mezi realitou a formou, rozvíjení strategií, aby mohli reagovat na nahodilé události v rámci dramaturgie. Gob Squad mají pravidlo čtyř R: Regule (pravidla), Rytmus, Realita a Risk.

Krátce se zastavím u rytmu, neboť ten je nejdůležitějším organizačním principem času. Když vytváříte dramaturgie přítomnosti, tak jediné skrze rytmus. U devised performance, které jsou na hranici reality a umělosti, je to zásadní věc. Rytmus je důležitým organizačním principem celé věci, doslova celého organismu. Gob Squad, aby improvizovaným hrám dodali rytmus, používají prefabrikované okamžiky, ve kterých se všichni protagonisté sejdou např. v komponovaných obrazech. Herec Petera Brooka Yoshi Oida často dělá to, že požádá ostatní herce, aby se posadili do kruhu, zavřeli oči a začali tleskat tak, aby to znělo jednohlasně. Bez toho, aby kdokoli vedl; bez udání rytmu předem. Pokaždé se stane to, že jakmile skupina najde společný rytmus, tak začnou pomalu a



nepatrně zrychlovat, dokud tempo dosáhne vrcholu. Potom opět zpomalí (ale ne až na původní rychlost), pak se rytmus opět zrychluje až k druhému vrcholu. A tak dále. Toto cvičení vychází z divadla Nó.

*„Každý jev ve vesmíru prochází určitým vývojem. Dokonce i ptačí křik nebo bzučení hmyzu prochází tímto vývojem. Říká se tomu džó-ha-kjú.“* Zeami – japonský mistr divadla Nó.<sup>22</sup>

Z učení mitra Zeamiho vychází i Yoshi Oida, který se zabýval způsobem prezentace a technikami herecké existence v divadelním časoprostoru. Mnoho konvencí v japonském divadle vychází z přesných pozorování přirozených vzorců. Zmiňovaný mistr Zeami zaznamenal jeden z těchto vzorců, rytmickou strukturu nazývanou džó-ha-kjú. (Slovo džó znamená „začátek“ nebo „otevření“, hapak „přerušeni“ nebo „vývoj“ a kjú má význam jako „rychlý“ nebo „vrchol“.) V rámci této struktury začnete pomalu, potom postupně plynule zrychlíte, až dospějete k velmi rychlému vrcholu. Po vyvrcholení obvykle následuje pauza a pak se celý zrychlující cyklus opakuje – nové džó-ha-kjú. Je to organický rytmus, který lze snadno sledovat například v těle, když spěje k orgasmu. Téměř jakákoli fyzická činnost, pokud jí necháme volný průběh, se bude odvíjet podle tohoto vzorce.<sup>23</sup>

Rytmus džó-ha-kjú se velice liší od západního pojetí „začátek, střed, konec“, které spíše vede k sérii postupných kroků než k plynulému zrychlení. Navíc se koncept „začátku, středu a konce“ většinou týká jen celkové struktury hry, zatímco džó-ha-kjú se používá k popisu každého pohybu v představení stejně jako celkové struktury. V japonském divadle má každá hra džó-ha-kjú, každé jednání a obraz má své džó-ha-kjú a každá jednotlivá řeč bude mít své džó-ha-kjú. Dokonce každé jednotlivé gesto, například vzpažení, začne určitou rychlostí a skončí trochu rychleji. Stupeň zrychlení bude různý; někdy si ho divák zřetelně všimne, jindy bude zrychlení tak nepatrné, že nebude vidět, ale vždy tam bude. Smysl pro vývoj je neustále přítomný. Někdy se zvenku může zdát, že se činnost zpomaluje nebo dokonce zcela ustala a džó-ha-kjú není vidět, ale je neustále

---

<sup>22</sup> OIDA, Y. *The invisible actor*. Londýn: A and C Black, 1997, s. 19–43.

<sup>23</sup> OIDA, Y. *The invisible actor*. (1997) Londýn: A and C Black. s. 19–43, ISBN: 978 0 413 69610 6

přítomné; vývoj džó-ha-kjú se odehrává neustále, tentokrát však na niterné úrovni.<sup>24</sup>

Publikum neustále vnímá, že je posunováno kupředu. V každém představení se na povrchu může odehrávat spousta různých rytmů, ale diváci nikdy nezažijí pocit, že by představení „polevovalo“.

Je tu ještě další faktor. Tím, že se džó-ha-kjú také odehrává v těle diváka, zažívá publikum pocit, že je to organicky „správně“, pokud herci tento rytmus používají. Těla herců a těla diváků se propojí a následný pocit je ten, že jdou společně a po stejné cestě<sup>25</sup>.

I mnoho západních herců používá princip džó-ha-kjú podvědomě. Cítí, když se představení „zadrhává“, kdy je třeba „sebrat se“, aby se „to pohnulo“. Ví, že pokud „se to hýbe“, tak z toho mají dobrý pocit. Japonské divadlo však tento vzorec rozpoznalo, pojmenovalo, kodifikovalo a vědomě ho aplikuje na všechny aspekty představení. Není to nic „exotického“ nebo platného pouze pro japonské divadlo; jedná se o užitečný nástroj pro jakéhokoli vystupujícího umělce. Není to žádný ezoterický divadelní pojem, ale rytmus, který diváci pociťují na vlastní kůži. Pokud si herec nebo režisér tuto skutečnost neuvědomí, pak se může stát, že ve výsledné inscenaci dojde k rozporu mezi vnitřními rytmy publika a inscenace.<sup>26</sup> V takovém případě se diváci nemohou uvolnit a nechat se vtáhnout do představení. Samozřejmě je také možné pracovat záměrně proti přirozenému rytmu publika. Mohli byste udělat představení, které by celé mohlo být velice pomalé nebo naopak velice rychlé po celou dobu svého trvání. To by rozhodně vyvedlo publikum z jeho přirozeného rytmu a diváci by mohli inscenaci vnímat jako velice „uměleckou“, ale v takovém případě by jejich požitek byl spíše intelektuální než instinktivní. Osobně někdy upřednostňuji představení, které mne vtáhne na fyzické a organické úrovni, spíše než by oslovovalo pouze můj intelekt. Lidské tělo je také vedeno rytmem. Rytmus je tedy důležitým organizačním principem divadelního organismu. Během stavby struktury celé *LIFeshow* jsme se nechali inspirovat právě vzorci a rytmickou strukturou

---

<sup>24</sup> Tamtéž.

<sup>25</sup> OIDA, Y. *The invisible actor*. Londýn: A and C Black, 1997, s. 20–43.

<sup>26</sup> OIDA, Y. *The invisible actor*. (1997) Londýn: A and C Black. s. 19–43, ISBN: 978 0 413 69610 6

nazývanou džó-ha-kjú. Další vybrané příklady učení mitra Zeamiho, ze kterého vychází i herec Yoshi Oida, uvádím v příloze číslo jedna, která je součástí práce.

Popis jednotlivých fází od přípravy přes „generování“ a „zkoumání“ až po „extrakci (destilaci)“ ovšem neberu jako návod, podle kterého lze, jako přes kopírák, zaručeně tvořit. U některých projektů struktura vzniká paralelně se zkoušením, ale někdy je pořadí jednotlivých částí definováno až těsně před prezentací. V rámci selekce a přehodnocování tvaru, ale i témat. Vzniká i textový materiál, jeho zdrojem je povětšinou improvizace, generuji ho ze zkoušek, vzniká na místě. Nebo je jeho zdrojem také samotné autorské psaní herců, psaní skupiny/kolektivu. Jsou to i přepisy rozhovorů (*Osobní anamnéza*), přepisy videozáznamů ze zkoušek (*My Funny Games*, *Erekce srdce*). Jazyk těchto textů je povětšinou hovorový, každodenní. Zadrhávání, nejistota a opakování nevyhnutelně k takovému textu patří. Jsou to struktury myšlenek, váhání. Formování tohoto materiálu lze nazvat scénářem, který vzniká paralelně s procesem – jako formování určitého materiálu – nebo expost a je vázaný na způsob inscenačního uchopení. V žádném případě nesupluje úlohu dramatického textu, není to ani „dramatizace“ nějaké knihy. Takový scénář by mohl být třeba podobný něčemu, co lze nazvat režijní knihou. V příloze práce s číslem tři předkládám zapsanou podobu scénáře v procesu ze zkoušení projektu *Edge* a náhled do technického scénáře jednoho obrazu z projektu *Nevina*.

Pracovat metodou devising pro mě taktéž znamená odmítat danost, zakonzervovanost, jistoty – tím pádem vnímat divadlo z jeho nejživější strany. Divadlo může vznikat z improvizace, z náhodné situace, z workshopu, z úvahy, z otázky. Devised theatre má subjektivní, individuální či kolektivní ráz, otevírá dostředivou sílu témat, spolupracovníků, ale i míst. Devising přístup z hlediska mé funkce režiséra je nejen o zodpovědnosti za celek, ale i za každou složku, respektive za každého spolutvůrce. Performance nejvíce zmiňované skupiny Gob Squad lze vnímat i jako „rámování reality“. Rámují reálný svět, skutečnost, a dělají to různými způsoby – jednou cestou jsou videokamery. Devised theatre tak rozostřuje hranice mezi realitou a jejím obrazem. Prostředky divadla/performance souvisí se širším kontextem možností prezentace současnosti (film, televize, videohry, internet) a se změnami ve společenské komunikaci pod vlivem nové mediální kultury. Pomalu jsme si zvykli na schopnost interakce s informacemi, které dostáváme. Máme k dispozici nové

nástroje, které můžeme integrovat do vytváření „živého momentu“. V projektech *Osobní anamnéza*, *LIFeshow*, *My Funny Games* atd. začínám pracovat i s technologiemi. Tyto projekty vychází z autentických dokumentárních materiálů a ty jako kdyby podtrhovaly možnost využití projekce, špionážní kamery, zvukové a další záznamy reality. S touto formou přichází i podtéma – průnik reality a divadla, zmiňované rozostření hranic mezi realitou a jejím obrazem.

Ať už ale pracuji s dokumentárním materiálem, nebo technologií, nebo pohybem, nebo slovem, vždy jde o tvůrčí akt, který směřuje ke komunikaci s divákem, jde o scénické prvky, skrze které chci komunikovat s divákem.

## 2. Dokument a technologie

Na jednu stranu věříme všemu, co vidíme, a na druhou jsme se stali tak cynickými a nedůvěřivými, že okamžitě podezíráme každý dokument z manipulace a inscenace událostí. V době „exponenciální podívané“ vládne hluboká nejistota ohledně statutu a hodnověrnosti obrazu. Společně s dokumentárními prvky (od *Osobní anamnézy*) začínám pracovat také s audiovizuálními prostředky, technologiemi a novými médii. Dokument používá vizuál sobě vlastní, tedy transparenty, video, film, diapozitivy, tyto prostředky jsou součástí jazyka dokumentu. Svědectví, které se „nepřenášší“ prostřednictvím herců v reálném čase představení, ale přehrává se jako záznam. Nová média pro mě tedy nebyla prostředkem k dekonstrukci klasiky, jako je tomu třeba u skupiny Wooster Group nebo v inscenacích režiséra Franka Castorfa. Například Wooster Group pracují s videem asociativně, jako když čtu knihu a napadají mě i jiné souvislosti a obrazy. Jedná se o individuální vklad, který je spojený s vírou v kolektivní paměť všech zúčastněných. Je to dekonstrukce, jejíž součástí je štěpení, prolínání a překrývání času a prostoru. Rozhodnutí začít pracovat také s audiovizuálními prostředky, technologiemi a novými médii pro mě nikdy nebylo vedeno touhou následovat módní trend, ale úzce souviselo se zpracováváním dokumentárního materiálu.

### 2.1. Dokumentární divadlo/Divadlo s dokumentárními prvky

Pouliční scénu Bertolta Brechta z roku 1940 lze vnímat jako předobraz dokumentárního divadla, očitý svědek silniční nehody informuje ostatní kolemjdoucí o tom, jak se to stalo. Nepředvádí událost fyzicky, ale demonstruje zásadní momenty události, prezentuje akce nebo postoje jednotlivých účastníků nehody, aniž by fyzicky jejich role ztvárňoval. Divadlo, které si tento příklad bere za vzor, je podle J. Roselta „demonstrací procesu v kontrastu s úplnou rekonstrukcí událostí“. Nejde tedy o úplnou transformaci – slovy Brechta: cílem není sjednotit svou vlastní identitu s identitou postavy, ale aby mezi mnou a postavou vznikl znatelný odstup. Brecht přišel na myšlenku Pouliční scény s ohledem na neprofesionální herce. Protagonisté německé skupiny Rimini Protokoll, která pracuje s neherci a lze ji brát jako výraznou a progresivní skupinu tohoto divadelního žánru, mluví a vypráví o událostech, u nichž nejenže

byli přítomni, ale které výrazně ovlivnily jejich životy. U Rimini Protokoll protagonisté vždy komentování a citování vztahují hlavně sami k sobě. Není to vztah mezi hercem a rolí – protagonisté vytvářejí odstup od své povahy a svého příběhu. Toto jsou charakteristické rysy díla Rimini Protokoll. Paradoxně tím je docíleno ještě větší přesvědčivosti – při práci s neprofesionály je to doslova fascinující moment. Otázka je, jak je to při známých a trendy reality show. Není to stejné? Není!

Při reality show sledujeme „protagonisty“ při výměně manželek, nakupování, jak žijí ve vile atd. Bez odstupu – jsou většinou „zjednodušení“ na typy jako chudák, drzoun, oběť, viník atd. Lze je zaškatulkovat. Je jim upřena autorita. Jejich osobnost mizí. A nezáleží na tom, jak moc dokážou křičet, nebo brečet.

Dokumentární divadlo<sup>27</sup> je založené na dokumentárním materiálu. Tímto materiálem mohou být výpovědi lidí, očitých svědků určitých událostí nebo zprávy, noviny, deníky, rozhovory atd. Materiál se stává podkladem pro vznik dokumentární inscenace. Tvůrci z něj vycházejí, a to buď jen z části, nebo úplně. Poměr inscenovanosti a syrovosti je různý a je případ od případu jiný, je to opět na rozhodnutí samotných tvůrců, na jejich postoji k dokumentárnímu materiálu. Dokument obecně, to je „víra“ ve „fakta“. Zájem o dokument dozajista přišel s všeobecným nadšením z možností, které začaly nabízet nové technologie, se zájmem zaznamenávat, dávat zprávu. Nebudu se detailně zabývat dokumentem, jakým způsobem se dokument projevuje ve filmu, literatuře atd. Tradice jsou různé, britské dokumentární divadlo je jiné než například v Severní Americe, taktéž dokumentární formy se mění. Lze však najít společné funkce, které pojmenovává Derek Paget ve své studii, která se zabývá dokumentárním divadlem a jeho nepřerušnou schopností vytrvat. Dvě funkce, které mi jsou asi

---

<sup>27</sup> „V inscenacích má pronikat na jeviště nefiltrovaná skutečnost. Režisér je zde spíše organizátorem situace a většinou i autorem jejího konceptu. Cílem není reprezentovat skutečnost, ale vytvořit skutečnou událost, zprostředkovat skutečný zážitek. Dokumentární divadlo navazuje ve smyslu stavby textové předlohy inscenace na ‚divadlo faktu‘, tak jak ho v 60. letech reprezentovala dramata Petera Weisse (*Přelíčení*, 1965), Heinara Kipphardta (*Ve věci Roberta Oppenheimera*, 1964) a dalších. Místo aby ale používala dokumenty (citace, historické záznamy atd.) a vkládala je do úst dramatickým postavám, přivádí na jeviště přímé účastníky a očitě svědky. Tato snaha dokumentárního divadla souvisí se stále populárnější metodou historického bádání, tzv. orální historií, která staví na zpovídání přímých účastníků historických událostí a jejich co nejméně komentovanému (a samozřejmě neupravovanému) využití k získání plastického a autentického obrazu. Jen logickým důsledkem této snahy je pak rostoucí význam tzv. malých dějin neboli ‚pohledu zdola‘.“ Škorpil, J. Hry na pravdu. *SAD* 19, 2008, č. 1, s. 46–54.

nejblíže a vztahují se k projektům *Edge*, *Jižák*, *město snů* a *Osobní anamnéza* jsou:

- a) funkce oslavující, možná by se dalo napsat i vyzdvihující funkce, kdy se najdou potlačované nebo opomíjené skupiny či komunity a vynášejí se na světlo jejich dějiny a jejich příběhy;
- b) funkce tzv. zkoumající, která se zabývá událostmi a tématy, která jsou kontroverzní, týkají se určitých míst a národů<sup>28</sup>.

*Edge* a *Jižák*, *město snů* nejsoudokumentárním divadlem, spíš bych řekla, že v těchto projektech pracuji s dokumentárními prvky. Dokumentární textový materiál ve formě přímých osobních svědectví je patrný už v projektu *Osobní anamnéza*. Herec se stával sám pro sebe materiálem a tématem ke ztvárnění. Herec – autor textu byl i interpretem. Zároveň herci spolupřispěli záměrně inscenaci v ideové, ale i estetické rovině – a nejen v rámci své „role“. Vzhledem k tomu, že přinášeli svá svědectví, tedy svědčili o svém životě, měli blízko k epičnosti – vypravovali své příběhy. Trochu jiná je ale podstata projektů, jako jsou *Edge* a *Jižák*, *město snů*. V těchto projektech jsem spolupracovala s neherci. Musím sice podotknout, že v projektu *Edge* byl nakonec jeden herec a dva tanečníci/performeři, přesto byli základem těchto projektů neherci, tzv. experti/odborníci všedního dne. Pojem expert – nebo divadlo expertů – pochází od skupiny Rimini Protokoll<sup>29</sup>, která, jak už jsem uvedla výše, do centra své divadelní práce staví autentické amatéry, které vzhledem k jejich životním zkušenostem označuje jako experty všedního dne, experty na život, experty na to být divadlu cizí. Nejedná se tedy o to, že vytvářím divadlo s amatérskými herci, tohle je jiný případ, nejsou to amatéři, kteří chtěli být nebo chtějí být herci. Motivace, proč dělají tito lidé divadlo, proč vystupují před diváky, nevychází z umělecké motivace nebo že by snad chtěli být herci. V tomto případě musí jít otázka estetické kvality stranou. Téma, text není reprodukován, ale

---

<sup>28</sup> Dále D. Paget pojmenovává funkci přehodnocující, tedy dokumentární divadlo přehodnocuje mezinárodní/národní/místní dějiny. Rozsévání informací, to je funkce, která přináší nové představy, že to, co může být poučné, nemusí být nutně v rozporu se zábavou. Tato funkce souvisí a zároveň jde proti počátečnímu směřování dokumentárního divadla k didaktickému účelu. A poslední funkcí dokumentu může být i zkoumat samotný dokument.

<sup>29</sup> Rimini Protokoll (Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel) vzbudili svými představeními a rozhlasovými hrami velkou pozornost, jsou držiteli mnoha prestižních evropských cen. Časopis *Theater der Zeit* je označil za „protagonisty a zakladatele nového směru ‚divadla reality‘“. Svoji práci chtějí rozvíjet další možnosti divadla jako žánru, neobvyklé pohledy na naši skutečnost. Zkouškám představení předchází obsáhlé rešerše, castingy a rozvíjení konceptů, které tvoří zhruba dvě třetiny práce. (O Rimini Protokoll na Theatre.cz – tisková zpráva k projektu *Zip*.)

prezentován. Je tedy na první pohled jasný jejich vztah k danému tématu, jsou doslova prezentací tématu, taktéž je jasný jejich vztah k inscenaci.

Nikdo nehraje roli, která by byla předem zachycena na papíře. Nechci psát, že aktéři těchto projektů zastupují svůj skutečný život, a že na jevišti stojí tím pádem skuteční lidé, neboť když na jevišti stojí herec, je to také skutečný člověk, ale to, o čem „expert“ mluví, se týká většinou jejich skutečných životů. Text tak má ve většině případů podobu monologu, na scéně pak podobu proslovu. Je sdělován přímo publiku. V mnoha případech se objevují i hromadné scény nebo nějaké akce, ty jsou však součástí jejich znalectví. Pokud se v jiných projektech, zejména v úvodu zmíněné dramaturgické linii „klasika trochu jinak“, snažím herecky, stylově sladit celý soubor – zde nemám co sladit, každý má svůj osobitý herecký styl.

Projekty s neherci<sup>30</sup> pro mě zastupují esenci divadla „teď a tady“. Takový projekt si nemůže „šetřit“ čas na svou budoucnost, vypočítat si své reprízy, teenageři dospějí, oldageři zestárnou. U obou projektů je chyba, která potvrzuje lidskost, selhání a nezdar (zapomenu text, zmeškám „nástup“) důležitou součástí. Jako by chyba potvrzovala živost. Dokonalost je bez chyb a je uzavřená. Dokonalá je norma. Dokonalá je představa. Kdo akceptuje dokonalost, akceptuje normy.

V divadelním diptychu *Jižák, město snů* a *Edge* jsem používala videodotáčky. Prostředkem, jak zpracovávat videonahrávky rodičů v projektu *Osobní anamnéza* přímo na scéně, byly herní konzole „Wii“. Technologie byly součástí celé dramaturgie projektu. Práce s videem v těchto projektech byla založená na zpracování konkrétního dokumentárního materiálu.

---

<sup>30</sup> V některých projektech (*Kolik váží vaše touha?* a *TimING*) jsem spolupracovala taktéž s tanečníky-performery. V inscenaci *IAS ON ME DE A* jsem zas spojovala mezigenerační herce.



## 2.2 Technologie

Technologie v divadle existují už po staletí, divadlo je vždy různě používalo – otáčivé jeviště, barokní divadlo atd. – a video, to je jen další technologie, která přišla a možná i odejde nebo neodejde či odejde postupně, ale měla přijít a je potřeba ji vzít v potaz, neboť mění přítomnost, která je pro divadelní teď a tady zásadní<sup>31</sup>. Technologie doslova pluralizují naši identitu, ohledávají možnosti fyzického (ne)kontaktu. Dalo by se napsat, že technika plní nejrůznější funkce: vytváří atmosféru, efekt zcizení, dotváří obrazy, konfrontuje živou a imaginární přítomnost, nepochybně také pracuje s detailem, který lze zachytit kamerou. Umožňuje prostupnost hranic mezi skutečností a inscenovaností, živou a imaginární přítomností, mezi realitou v divadle a divadlem v realitě. Tato prostupnost hranice mě začala zajímat už v souvislosti s viděnými populárními filmy konce 90. let (*Záhada Blair Witch*, *Vrtěti psem*, *The Truman Show* atd.) a s velkolepým boomem kolem reality show. Reality show jdou však mnohem dál. Jejich ukazování „skutečného života“ je obrazem vykonstruovaného života, reality show v podstatě brání skutečnému životu být skutečným.

Richard Schechner, režisér a tvůrce nové akademické disciplíny performativní studia, ve svých teoriích uvádí příklad z roku 2001, když Dr. Ronald S. Shemensi působil jako jediný lékař v Rothera Research Station na Antarktidě a zjistil, že má vážný problém se žlučníkem. Najednou měla média událost, která přišla jako na zavalanou. Stateční piloti se dobrovolně hlásili, že v zimní tmě přeletí z jižního Chile na Antarktidu, přistanou na sněhu a po krátkém odpočinku nemocného lékaře odvezou. Tento „skutečný“ příběh sledovaly miliony diváků. Shemensi sám po příjezdu do Chile pronesl: „Kdybych si mohl vybrat, byl bych na pólu. Ale možnost dostat mě pryč přišla teď. Nemohl jsem tam jen sedět a čekat.“ Případy jako tento se však vyskytují jen „jednou za uherský rok“, a tak producenti i nadále servírují pořady, jako jsou např. reality show *Kdo přežije*, *Výměna manželek* atd., dokud zájem veřejnosti o tento žánr neopadne.<sup>32</sup> Nejblíže

---

<sup>31</sup> Mnohé zahraniční skupiny (She She Pop, Gob Squad, Rimini Protokoll, Blast Theory, Forced Entertainment atd.), ale i české skupiny (Handa Gote) pracují výhradně s technologiemi. Prostor performance, v tomto případě je vhodné bavit se o performanci, je pro ně prostorem ke hře s identitou. Zkoumají možnosti interaktivity. Umělci zůstávají fascinováni tím, jak technologie, zejména mobilní zařízení, skype, real-time video, vytváří nový kulturní prostor, novou „přítomnost“.

<sup>32</sup> SCHECHNER, R. *Performance Studies*. (2006) Oxon: Routledge ISBN:0-415-37245-3 (hbk).

zmíněné reality show je projekt *LIFeshow*. U *LIFeshow* je ovšem realita zdvojená – vidím obraz v TV a zároveň původní akci mimo TV – vidím, jak vše vzniká, vidím hru se zobrazováním. Nejblíže „realitě“ u *LIFeshow* jsou záznamy z ulic, které jsou však hudbou hyperbolizovány, hudba je zcizuje. On-line propojení z jiného místa v reálném čase, nebo právě zmíněné záznamy z ulic v *LIFeshow* i díky pravidlům pro „hru“ v podstatě nalézají divadlo v realitě, tedy tam venku. Průniky reality a divadla díky technologiím v *LIFeshow* fungují – jsou to možné cesty propojení reality a obrazu reality.

Ale vraťme se k *Záhadě Blair Witch*, *Vrtěti psem*, *The Truman Show*. Film má k možnostem průniku reality a iluze mnohem snadnější cestu už ze své podstaty, stejně jako reality show. Na divadle ovšem před vámi stojí herci tady a teď. Z tohoto hlediska mi přijde potřeba vzít technologie, video, nová média v potaz – a to hlavně proto, jak „přepisují“ těla a mění chápání vyprávění, reality a obrazu reality. Protože – jak říká Tim Etchells – návrat k nejstaršímu pojetí divadla, tedy že herec stojí před publikem, není tak snadné. „Není to něco, co by se dalo udělat snadno, bez pochopení složitosti toho, co může znamenat, herec a ‚před‘.“<sup>33</sup>

### 2.2.1 Dotáčky

Dotáčky jsou prvním video-filmovým materiálem, se kterým jsem pracovala a který vzniká paralelně se zkoušením nebo ještě před samotným začátkem zkoušení. Jsou to v podstatě předtočené situace ze hry. Je to jeden typ zdrojového filmového materiálu.

V divadelním diptychu *Jižák, město snů* a *Edge* jsou použity zejména videodotáčky. Ty v úvodu zprostředkovávají divákům teenagery v jejich autentické podobě – v přímém rozhovoru týkajícím se jejich světa, jejich pohledu na Jižní Město. Stejně tak v inscenaci *Edge* jsou úvodní video dotáčky – portréty jednotlivých účastníků inscenace, odpověď na jednu otázku týkající se tématu inscenace. Závěrečné dotáčky jsou odehrány v jazyku filmové fikce. Teenagery diváci vidí ve světě „JIŽÁK 2300“, který na scéně doposud aktéři jen slovně vyfabulovali. Teenageři s pistolemi, s prostřelenými hlavami, dívka si kupuje

---

<sup>33</sup>ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment*. (1999) New York: Routledge. ISBN: 978-0-415-17382-7 (hb).

snídani a pije mléko, zatímco vedle bolesti sténá muž, přibitý na kříži jako Kristus. Zůstávají v současném věku, nehrají starší. Estetika závěrečných dotáček vychází ze stylu počítačových her. V inscenaci *Edge* pak filmová fikce (opět v závěru) patří návratu do momentů zlomu, zásadních životních rozhodnutí, do momentů „edge“. O těch se v inscenaci doposud jen mluvilo. Oldageři mládnou a znovu trhají letenku, která by jim zajistila život jinde než v komunistickém Československu, žena se vrací zpět v čase do doby, než porodila své dítě a musela se vzdát začínající kariéry atd.

Prostředkem, jak zpracovávat videonahrávky rodičův projektu *Osobní anamnéza* přímo na scéně, byly herní konzole „Wii“. Šikmá plocha, která byla součástí scénografie, byla místem, na které se promítaly fragmenty dotáček – videorozhovorů s rodiči herců. Konzole „Wii“, se kterými přišel autor interaktivního designu Jonáš Strouhal, student supermédií u Federica Diaze, jsou přes bluetooth propojeny s počítačem a umožňují obraz spustit, přetočit, přeskakovat mezi jednotlivými stopami videí. Herci tedy videa spouštěli přímo ze scény. Jednotlivé sekvence byly interaktivní s děním na scéně nebo obraz doplňovaly. Samplování s videem souviselo s tématem paměti. Paměť selhává, není faktem, o který se lze opřít, je v mnoha momentech nespolehlivá. V souvislosti s dotáčkami nelze nezmínit ifound footage, což je pojem z filmové historie, ze sféry experimentální i dokumentární kinematografie, doslova se jedná o nalezenou stopu – označuje tak záznam, tedy formu obrazové montáže, vytvořenou z již existujících materiálů. S takovouto formou dotáčky jsem nepracovala, ale již zmíněný režisér F.Castorf jich hojně využívá.

### **2.2.2 Videomapping**

Videomapping je směr vizuálního umění, který skrze projekci proměňuje reálný prostor. Ze zámku se může stát sídliště, z reálných oken domů může začít stékat voda, mohou padat cihly atd. Videomapping tedy umí vytvořit dokonalou iluzi. V inscenaci *Modrovous/suovordoM* jsme s videomappingem pracovali, ale neměl zde vytvářet dokonalé iluze, z reálných „kulis“ udělat „virtuální kulisy“. Využili jsme schopnosti přesné světelné projekce, která vymezí prostor pro hru. Světlo dokáže přesně obrýsovat jednotlivé části bytu a části prostoru příběhu. *Modrovous/suovordoM* je totiž žánrovým a příběhovým konstruktem inspirovaným mj. korejským filmovým konstruktem, kdy si divák skládá příběh v hlavě sám

jako skládačku. Kromě takových korejských snímků (např. režisér Park Chan-wook) stojí za zmínku i film *Věčný svit neposkvrněné mysli*, který má taktéž složitější naraci příběhu.

V hlavě diváka se vytvoří mentální mapa příběhu. Vrcholné propojení videomappingu s celým příběhem, hereckou akcí a děním na scéně vidím v momentu, kdy si Martha Issová jako Žena C skrze pár indicií, které získala, doslova skládá obraz minulosti svého přítele. Její verze je samozřejmě vyfabulovanou, přehnanou, naprosto smyšlenou „pravdou“ o tom, kdo vlastně ten, s kým teď žije, doopravdy je. Videomapping v krátkých sekvencích obrysává prostor tak, jak šly jednotlivé situace po sobě. Když tedy Martha Issová jako Žena C sestaví celý „obraz svého současného přítele“ a zjistí, že jeho minulost by mohla být minulostí násilníka a vraha, videomapping, který opisuje světelně dveře (ze kterých Muž – Jarda Plesl – vyšel v den, kdy se s Ženou C poprvé potkal), se pomalu začne pohybovat, deformovat, rozpadat a následně opět získávat svůj původní tvar. Videomapping je přímým zobrazením mentálního stavu Ženy C, jde paralelně s jejím monologem, skrze který si Žena skládá minulost svého muže jako puzzle.

### **2.2.3 Živý přenos/live cinema**

Další variantou projekce je živý přenos. Ten ještě nemá co dočinění s live cinema. Živý přenos je v reálném čase promítán na scénu či plátno a sleduje aktuální, ať už viditelnou, nebo skrytou, ovšem v každém případě živou akci. Propojuje tak přítomné dění na „jevišti“ s „virtuálním“ obrazem. Typické jsou ruční kamery, které snímají kontinuálně, v rámci jednoho záběru, není zde možnost (pře)střihnutí na jinou kompozici scény. Střih tak typický pro kinematografii pak zjednodušeně vymezuje rozdíl mezi využitím prvků živého přenosu a live cinema, jejímž rysem je právě využití více kamerových zdrojů a orientace dle plánu snímání, který do výsledné projekční podoby manipuluje živý střih. Pokud tedy živé natáčení a projekce užívá střihový postup, lze považovat využití v rámci divadelního jazyka za již zcela blízké jazyku filmu.

V projektu *LIFeshow* se kromě digitálních videokamer používal taktéž iPad a Skype přenos. Akce přímé i předtočené byly přenášeny na dvě oddělené LCD obrazovky. Technika zde byla úzce spjata s tématem manipulace a s hranicí skutečnosti a inscenovanosti. V kapitole Myšlení a kroky tvorby ve fázích v části „Extrakce (Destilace)“ jsem uváděla popis natáčení videokamerou herců na ulici. V závěru *LIFeshow* dochází taktéž k propojení divadelního prostoru s ulicemi kolem divadla přes oboustranný videohovor. Diváci sedí v hledišti a na LCD obrazovce sledují akci jednoho z herců venku na ulici. Ten opustil divadlo, aby našel „chybějící článek pro rodinu, aby mohla být kompletní“ – otce. Snímá akci iPadem. Herec Petr Vančura odešel ven, herečka Johana Schmidtmajerová zůstala v divadle. Jde o to najít v ulicích města tátu a pak následně v divadle – v publiku – mámu. Vše směřuje k usmíření nalezených rodičů. Realita a reálný čas opět do divadla začíná prorůstat, akce je dlouhá, stejně jako úvodní „naladění“ – tedy mezi 15–20 minutami. Oboustranný živý přenos je vrcholnou součástí *LIFeshow*. Diváci v divadle mnohdy nevěří, že se jedná o „live“, že se vše děje tady a teď. Tato obava zmizí v momentě, kdy herec venku potká prvního člověka, který je ochoten komunikovat. Celá scéna vrcholí dojemným usmířením rodičů – skrze papír (s dialogem) poskytnutý herci „náhodným“ rodičům. Dialog čtený neherci, byť s písmeny bojují a škobrtají, je v něčem autentičtější, než kdyby jej četli/zahráli herci.

V inscenaci *My Funny Games* jsme zas pracovali se špionážními kamerami. Živý přenos ze špionážních kamer byl v reálném čase promítán na scénu. Kamery ukazovaly doslova až voyeursky detaily ze scény, detaily akce, zachycovaly různé pohledy na situaci, které by byly normálně divákům skryty. Živý přenos ze špionážních kamer byl kombinován s dotáčkami – krátkými rozhovory s diváky. Důležitým elementem těchto dotáček bylo „svalení viny“ na diváka tím, že předtočené odpovědi diváků na otázky nenápadně oblečených herců v divadelní kavárně ještě před samotným představením jsou zneužity proti divákům samotným. Odpovědi (ano, ne, nevím, určitě atp.) byly zasazeny do kontextu schvalování násilí či relativizace jasné čitelnosti dobra a zla. Tento prvek dokonce zachází tak daleko, že herci divákům sugerují za pomoci videa, že to právě oni mohou za násilí přítomné na scéně. Tato hra se zodpovědností a násilím na druhých, lhostejností a terorem totiž nemá žádný důvod; začíná, aniž by k ní byl dán jasný podnět.

V posledním projektu *Nevina* šlo o práci s videem, šlo o zájem o filmový jazyk. Propojení divadla a filmu směrem k performativnímu scénickému projektu. Vždy mě doslova fascinoval potenciál, který v sobě nese kombinace těchto jazyků, a jsem přesvědčena, že dokážeme obohatit film živostí divadla a živou divadelní událost umělým odstupem a iluzí filmu. Nevina tak propojuje realitu performance, živého natáčení – s čistou interpretací, prostor příběhové fikce ve filmu na plátně. Při práci s videem jsem záměrně omezovala touhu po dokonalosti a kinematografických zážitcích – a to jen v dychtivosti po ryzích setkáních, opravdové přítomnosti lidí z masa a kostí a nepopíratelné existenci skutečných předmětů.

### **2.2.3.1 Film a živé kino**

Předchůdcem filmu je fotografie, poskládáním fotografií za sebe vzniká film. Fotografie je pro nás obecně dokladem reality. Film si udržuje tento dojem reality, dokumentárnosti. Proto jsem psala v podkapitole Technologie, že k možnostem průniku reality a iluze má mnohem snadnější cestu už ze své podstaty film. V divadle divák vědomě přistupuje na hru, je to „jenom jako“, je to fikce. První člověk, který objevil jedinečnost filmu, byl paradoxně divadelník – G.Méliése. Film pro něj byl divadelní podívanou. To on objevil stříh. Pás se v kameře jednoho dne zablokoval a začal natáčet dál, ale až po nějakém čase. Nikdo si toho nevšiml a při promítání se najednou muži změnili v ženy. Stříh jako kouzlo a trik. Náhoda, která změnila a posunula vnímání a možnosti filmu. Stříh tak typický pro kinematografii odlišuje žánr live cinema neboli živé kino od klasické práce s živým přenosem na divadle.

Používání statické diaprojekce na divadle můžeme nazývat takovým stadiem před používáním filmu na divadle. V momentu, kdy se film stal nedílnou součástí jevištního celku (tedy když se film zapojil, stejně tak jako hudba, tanec či herecké akce v podobě plnohodnotné a partnerské), se objevil potenciál filmového jazyka – říkáme tomu montáž.

Snaha překročit hranice filmu a divadla, stejně tak jako ostatních druhů umění je stará jako umění samo. Evropské moderní divadlo (Spojené se jmény, jako

jsou E. Piscator, S. M. Ejzenštejn, V.E.Mejerchold, dokonce i B. Brecht pracoval s filmem – spíše se nechal filmem ovlivnit v dramaturgické rovině, ale opět v duchu své teze proti iluzivnosti, proti zážitku, pro „vyrušení“.), ale i česká divadelní scéna (E. F. Burian, Laterna magika, A. Radok atd.) má svou velkou a bohatou tradici práce s filmem jako výrazovým prostředkem, který v rámci divadelní inscenace plnil různou funkci (výtvarnou nebo ilustrativní, narativní, ale i informační).

Již v české avantgardě 20. a 30. let 20. století se film objevuje ve vztahu k divadlu především skrze malá divadla. České divadelní prostředí pracovalo především s dotáčkami. O několik let později vrcholí syntéza filmu a divadla v díle E. F. Buriana<sup>34</sup>, který se zaměřuje na interaktivní formát divadla, na propracovanou syntézu všech složek, bez dominance divadelního textu. Burian začal skrze film pracovat s detailem, tedy s tím, s čím divadlo nikdy nemohlo pracovat, způsob práce s detailem vedl k tomu, že mohl vzbudit u diváka různé asociace nebo vyvolat pocity, které v danou chvíli potřeboval. Spojením slov divadlo a kino (theatre-cinematograph) vznikl Burianův a Kouřilův (scénograf E.F.Buriana) „Theatergraph“ – propojení světelné techniky, diaprojekce a filmu, založené na použití různých typů tylových pláten (ekranů). Akce se skládaly z dění za ekranem – poloprůhlednou oponou, ve spojení s přední projekcí.<sup>35</sup>

Dalším nepřehlédnutelným českým objevem byla Laterna magika<sup>36</sup>, která vzniká v návaznosti na práci E. F. Buriana a Miroslava Kouřila a přináší nové přístupy a formy v kombinacích filmu a divadla a je spojena se jmény režiséra Alfréda Radoka a scénografa Josefa Svobody. Laterna navazuje taktéž na umělecké směry 20.století, jako jsou poetismus a surrealismus. Tzv. polyscéničnost, tedy simultánní prostory, sloužily k zaznamenávání několika současně se odehrávajících dějů na různých místech. Různé filmové plochy v různých kombinacích se scénou dostaly název polyekrán. Na jevišti se děje reálná akce,

---

<sup>34</sup> Počátky tvorby E. F. Buriana jsou spjaty s divadlem Dada a Osvobozeným divadlem, zde se formovaly základní rysy jeho budoucí práce. Společně se svým scénografem Miroslavem Kouřilem vytvořil koncept multimediálního divadla D, které svoji činnost zahájilo v roce 1933 a jmenovalo se vždy podle letopočtu druhé půle divadelní sezony.

<sup>35</sup>GROSSMAN, J. Analýzy. (1991) Praha: Československý spisovatel. s. 440 – ISBN: 80-202-0323-0

<sup>36</sup> Laterna magica je přístroj, který rozšířil jezuitský mnich Athanasius Kircher v polovině 17. století. Jedná se o skříňku se zdrojem světla určenou k promítání diapozitivů.

Citováno podle: *Základní pojmy divadla: teatrologický slovník*. Praha, 2004. 2

THOMPSONOVÁ, K. a BORDWELL, D. *Dějiny filmu*. Praha: AMU a NLN, 2007, s. 22–23.

kteřá v kombinaci s filmovou projekcí působí až montážním dojmem. Čím více se prvky vzdalují realitě, tím blíže se dostávají k vnitřní podstatě. Na světové výstavě EXPO 58 Alfréd Radok se svými spolupracovníky doslova otevřel dveře experimentálním myšlenkám o polyfonním divadle. Radok se Svobodou vytvořili krátké divadelní představení, které nebylo ani iluzivní, ani mechanické. Jak řekl Svoboda: „Film zůstane filmem a jeviště jevištěm, využívat budeme pouze způsob, jímž spojíme obsah akcí odehrávajících se na scéně s obsahem akcí na filmovém plátně.“<sup>37</sup>

Opačným příkladem přiznané vazby mezi divadlem a filmem (divadelní principy ve filmu) je například film Petra Zelenky – podle stejnojmenné divadelní hry Dejvického divadla – *Karamazovi*, kdy se v jednom prostoru propojují příběhy herců divadla, tedy herců jako postav, diváků v továrně, kde se děj odehrává, a románových postav. Zelenka pracuje s prostorem divadla, s vrstvením skutečnosti a fikce. Divadelní odstup skrze herce, kteří hrají role, a fikce románových postav s divákem těká, jeho pozice a vnímání jsou neustále znejišťovány. Dva světy se neustále propojují a vymezují. Inspirace divadlem a divadelním představením v rámci filmu je zjevná. Film často kopíruje divadelní dialog na jevišti. U některých tvůrců zas film přijal celkovou divadelní stylizaci. Popření realističnosti filmu, který se odehrává přímo v divadelních kulisách či v omezených prostorech. Toto se děje například ve filmech vycházejících z manifestu Dogma 95. *Dogvill* režiséra Larsa von Triera se odehrává ve vyprázdněném prostoru, film opustil realismus, divadelnost je až doslova demonstrována. Divák oproštěný od „plného“ prostoru a vržený do prostoru „prázdného“ se soustředí na vlastní proces vnímání, na vlastní myšlenky. Proces percepce není nepodobný tomu, jako když čteme knihu. Jiným příkladem jsou filmové variace původně divadelních inscenací, které lze najít i ve tvorbě Petera Brooka – například proslulá adaptace *Mahábháraty*. Fascinaci filmem lze vysledovat i u divadelníků, jako jsou Vladimír Morávek (*Nuda v Brně*, nebo *Hrubeš a Mareš jsou kamarádi do deště*), David Jařab (*Vaterland – Lovecký deník*, nebo *Hlava-ruce-srdce*) či Miroslav Krobot (*Díra u Hanušovic*). Zajímavým případem adaptace je pak *Odpad město smrt* – filmová verze v režii Jana Hřebejky je variací divadelní inscenace Dušana Davida Pařízka, adaptující původně filmový scénář Rainera Wernera Fassbindera.

---

<sup>37</sup>GROSSMAN, J. Analýzy. (1991) Praha: Československý spisovatel. s. 440 – ISBN: 80-202-0323-0



Stírání hranic filmu a divadla vlive cinema–poměrně novém a neustále se vyvíjejícím žánru mediálního umění – se projevuje v propojení experimentálních přístupů k vyprávění a non-narativní filmovou tvorbu s živou hudbou a s divadelně-performativním uměním. Projekt *Nevina* je založený na živém přenosu, který probíhá v reálném čase, je promítán na scénu a sleduje aktuální, ať už viditelnou, nebo skrytou akci, využívá tři kamery a orientuje se dle plánu snímání a střihu.

V přednášce Manifesty Live Cinema Martina Blažíčka – českého filmaře, audiovizuálního performerera a pedagoga, který působí také jako lektor na Institutu intermédií při ČVUT v Praze a neustále se zajímá o vývoj a proměny experimentálního filmu v ČR – je žánr live cinema definován jako performance v mediálním prostoru, tedy na plátně, ne v reálném prostoru. Zjednodušeně by se dalo napsat, že je to něco, co vypadá jako kino, ale odehrává se živě. Někteří tvůrci live cinema označují za finální stupeň filmu. Žánr live cinema je založen na pravidlech a prvcích improvizace, synestezie, živosti, nelinearity. Live cinema jev mnoha manifestech definován také jako film, který se promítá jako předem nepřipravený: je realizovaný přímo na místě – bez předem daného scénáře – vzniká spojení obrazu, světla a zvuku. Existují různé manifesty, které definují styl live cinema. Existuje spousta umělců, jako např. M. Makela či P. Greenway, kteří ve svých manifestech definují live cinema, taktéž britská organizace Live Cinema Foundation se zabývá definicí tohoto žánru. Někteří tvůrci definují tento styl blíže k tradici expanded cinema. Mia Makela nabízí zajímavé srovnání s principy montáže S. Ejzenštejna a s poetikou dada. Live cinema v jejím podání sice nemá narativní linku, ale pracuje na bázi vyprávění s čistě vizuální konotací, s rozvolněnými principy montáže – kdy jde zejména o srážku náhodných obrazů. Filmový režisér Peter Greenaway zas zakládá svou teorii na faktu, že film je třeba zbavit rámu – vzhledem k tomu, že dnes již lze sledovat film na telefonu, existují nová média, mapování, obrazy jsou všude kolem nás. Manifesty však spojuje základní vymezení se vůči filmu a klasické filmové naraci. Manifest M. Makely pramení zejména z touhy vymezit se v rámci sociálního kontextu – vychází z toho, že tento styl může sice vypadat jako klasický VJing, avšak základně nevyvěrá z kultury „parties“ – ale z prostředí uměleckého výzkumu, zkouší formy, odklání se od komerce atd. Umělci a performeři sedí v přímé konfrontaci s dílem/plátem – VJ stejně jako DJ je tedy umístěn frontálně a naživo vytváří film.

Tento film ale opustil textovou informaci na začátku, před vznikem díla neexistoval scénář. Live cinema se tedy ve zmíněných manifestech přibližuje k formě improvizace, bez předem daného skriptu. Live cinema je ovšem také označení, které se spojuje s hudebním doprovodem k němému filmu.

### 2.2.3.2 Live cinema Nevina

V projektu *Nevinase* před vašimi očima odehrává živé natáčení. Projekt neopustil textovou informaci na začátku, před vznikem díla existoval scénář. Před začátkem zkoušení *Nevinyjsem* natočila také dva krátké filmy. První film *Kniha o plánu* vznikl v rukou týmu, který měl velice málo zkušeností s tím, co to vlastně obnáší natáčet, vytvořit film. Kameraman byl profesí fotograf, jediný herec byl dvanáctiletý vietnamský chlapec. Druhý krátký film – *Das Mädchen und die Waffe* – zas vznikl díky týmu, který byl tvořen studenty filmové fakulty. Plán točení byl jasně definovaný, idea byla skvělá, ale náročná: jednozáběrový film a k tomu ještě rovnou na filmový materiál. Oba dva projekty mě vedly k myšlence pokračovat v práci s filmovým médiem, filmovým jazykem – ale zkusit jej dostat do přítomného okamžiku, samo natáčení je fascinující moment, který vytváří i náhoda a nehoda.

Natáčení na filmu, ano, stačí, když se to povede jen jednou. Nic z těch divadelních věcí kolem reprodukování a opakování – od improvizace přes zkoušky k vystoupení před diváky. Místo toho – udělej to dobře – natoč to – stačí to. Pak hodiny ve střížně a nakonec vás překvapí „materiál“, který byl natočený navíc. Tak dopadla *Kniha o plánu* – s postupem času a vzhledem k procesu mi teď přijde ten název dost paradoxní. Druhý film *Das Mädchen und die Waffe* ze svého základu jako jednozáběrový film byl blíže divadlu. Aranžované scény – kterými v přesný moment „pluje“ kamera. Bylo tedy na co navazovat a z čeho vycházet. Než se projekt *Nevinanazval* tak, jak se jmenuje teď, realizovala jsem společně se scénografem, herci, střihačkou a kameramanem dva testy. Po přečtení několika divadelních scénářů a pár knih jsem nakonec vybrala divadelní hru od Dey Loher *Nevina* jako ideální text pro tvorbu živého kina.

Text Dey Loher v sobě nesl mnoho znaků filmového scénáře, nebo spíš principů „jak dělaných“ pro kameru (střih v psaném textu, montáž jako tříštění příběhu atd.)<sup>38</sup>. Jediným zádrhelem se jeví, že hra Dey Loher je příliš poetická ve svém jazyce, dalo by se říct, že se díky tomu v mnoha momentech doslova přičila snaze docílit filmového realismu. Přímocharý převod těchto obrazů by byl jen popisem, který nepřináší novou kvalitu nebo posun v inscenování textu. Co se ukázalo jako velice filmově potentní, byly komentáře. Tento základ v komentářích pak skvěle fungoval jako voiceover pro jednotlivé scény. Po radikální dramaturgické úpravě byl text Dey Loher ideálním materiálem pro práci s live cinema. Záměrnost zvolených prostředků dostala svého jmenovatele: rozpor.

Práce se střihem, montáží, s úhly pohledu pak podléhala základnímu rozporu. To, co nevidím, si jako divák domýšlím, kamera mi dává „proti-záběr“. Potvrzují nebo komentují. Zapojení filmu přímo do jevištního prostoru, tedy kameramani na scéně, možnost vidět reálně nějaké akce – toto vše s klíčem „rozporu“ rezonovalo dobře a inscenace *Nevinav* těchto momentech paradoxně nejvíce fungovala jako celek. Osobně mi text Dey Loher už po prvním přečtení asocioval filmové scénáře tzv. mexického nebo i korejského konstrukt<sup>39</sup>, o kterém jsem psala už

---

<sup>38</sup> Režisér E. Piscator zkoumal literární postupy v díle Jamese Joyce jako inspiraci pro experimenty s filmovým jazykem na divadle. James Joyce, Virginie Woolfová – to jsou literární principy a podoby kamerové jízdy nebo práce s filmovým detailem tříštění poezie, příběhu atd. Pamatuji si na svůj první literární zážitek ze čtení *Pusté země* od T. S. Eliota nebo z knih W. Burroughse. Metoda střihu v psaném textu a montáže nabízí odhalení nových a překvapivých souvislostí, nikdy jsem ji nevnímala jen jako anarchistickou destrukci, ale naopak filmem ovlivněnou inspiraci, která jde daleko za to být jen formálním postupem. A nakonec propojení času a prostoru, kdy se výtvarné umění stává filmem – je to v rámci fúze, kterou můžeme nazvat videoartem či videoinstalacemi. Mnohdy bez děje, jen rozjímání, divák jako pozorovatel s vlastním časem, jako v galerii, na výstavě. Zajímavé pro mě byly vždy pokusy mexické umělkyně C. Maldonado, která ve svých videoinstalacích experimentuje s videem, zvukem a koláží. Ve svém posledním kusu *Stereopresence* se zabývala vrstvami přítomného okamžiku, mezi jedním a druhým obrazem – v záběru videa – lze nalézt zpětnou vazbu, která opticky vypadá jako fraktálové obrazce, z reality do nerealit – moment, když přetáčíte čas sem a tam, dopředu a zase zpět, otevřete úzkou škvíru, okamžik, který není v žádném případě prázdnotou, jen „ne-realitou“, něčím mezi předtím a potom.

<sup>39</sup> Park Chan-wook se zapsal do povědomí jako vynikající režisér a scenárista tzv. korejského konstrukt – snímkem o pomstě *Sympathy For Mr. Vengeance*. Velmi syrové podání odplaty, které se původně mělo jmenovat *The Broken Man*, tak položilo základ jeho známé filmové trilogii. Parkova tvorba je podle jeho slov nejvíce ovlivňována osobnostmi, jako jsou Sofokles, Shakespeare, Kafka, Dostojevský, Balzac či Kurt Vonnegut, a z filmového světa pak mistry jako například Alfred Hitchcock, Robert Aldrich, Ingmar Bergman nebo korejský režisér Kim Ki-young. Režisér Park Chan-wook je, jak už bylo výše řečeno, představitelem tzv. korejského konstrukt. Obecně existují dva dramaturgické principy: postavy vedou žánry, nebo

v souvislosti s ukázkou z inscenace *Modrovous/suovordoMv* části Videomapping. Za mexický konstrukt lze označit například filmy, které vznikly z pera scenáristy Guillerma Arriaga (*Amores perros*, *Tři pohřby*) akteré byly jasně ovlivněné přístupem ke konstrukci vyprávění, jako je tomu u Tarantinova kultovního filmu *Pulp Fiction – Historky z podsvětí* (prostřednictvím několika postav se přibližujeme k centrální události filmu z různých stran a pod různými úhly pohledu). Pro analýzu narace těchto konstruktů lze použít dva klíčové termíny: fabule a syžet.

Fabule představuje chronologický sled událostí, který si divák konstruuje na základě předkládaných vodítek a pomocí potvrzování nebo vyvracení hypotéz. Fabule zahrnuje jednak události ukazované přímo v průběhu filmu, ale i ty, o kterých se například jen mluví a které se odehrály dávno před příběhem, jenž vidíme. Fabule obsahuje divákovo přeuspořádání kauzálních a časoprostorových souvislostí. Syžet je naopak více či méně komplikující způsob, jakým je nám fabule předkládána. Může užívat opakování, zdržovací epizody, subjektivní pohledy postav, rámuující příběh a jiné formálně komplikující struktury a postupy. Syžet *Neviny* byl nechronologický, zajímavé byly flashbacky nebo flashforwardy, které se staly pro *Nevinu* klíčovými.

Takovéto konstrukty lze brát jako příběhové puzzle. Ty vyžadují od diváka, aby přišel smyslu příběhu na kloub za pomoci často různých, někdy záměrně matoucích vodítek, jako je tomu například u výše zmíněného korejského konstruktu. Je to hra s divákem, která pracuje s kognitivními procesy a psychologickými jevy v labyrintu lidské mysli. Některé české recenze používají termín „chytré filmy“, což implikuje chytré diváky, které baví hra s domněnkami a slepými uličkami a kteří mají chuť na opakované, interaktivní sledování třeba doma i na DVD. Mezi tyto filmy patří – jmenuji alespoň ty, které jsem viděla – *Klub rváčů*, *Mechanik* či *Počátek*.

---

žánry vedou postavy. Zde se jedná o kombinaci těchto principů, v nichž se postavy podřizují proměnám v žánrových polohách uvnitř filmu. To otevírá možnost nechat skrze postavu kolidovat dva či více žánrů. Nebo žánr se podřizuje postavám.  
FLÍGL, J. Kombinatorika žánrů a postav in *Cinepur*, 2008, roč. 16, č. 57, s. 15–18. ISSN 1213-516X.

### 2.2.3.2.1 Úskalí a plusy živého kina

Práce na live cinema projektu *Nevinavšak* s sebou nesla jisté limity, které vycházejí z kombinace těchto dvou jazyků. Uvedu zde několik příkladů z konkrétní zkušenosti s *Nevinou*.

1. Vztah mezi jevištní akcí a v hledišti přítomným divákem, který je od dění oddělen neproměnnou vzdáleností ve stále stejném úhlu, se stále stejnou perspektivou – tím nejsou film a filmová projekce svázány, s tím si lze hrát/prověřovat/zkoušet.
2. Věci ze scény se k divákovi mohou skrze film opticky přibližovat, vzdalovat se od něj, nebo ho dokonce provést jiným prostředím, prostředím, které na scéně nevidí, a to z různých úhlů a stran.
3. Detailní záběry upozorní na ty skutečnosti, které jsou při pozorování z dálky snadno přehlédnutelné, ale přitom ne nepodstatné.
4. S jevištní realitou lze pracovat jako se souhrnem „celku“ a „části“ nebo například detail mohl exponovat postavy. Ne všechny možnosti – vzhledem k velikosti projektu – jsme mohli vyzkoušet. *Nevina* je nesmírně náročný projekt, co se týká produkční, ale i technické stránky.
5. Flashback a flashforwrd – dopovědět příběh, a to především s použitím obrazu, případně s minimem textu. Na tomto faktu stojí celé vyústění ve filmové části.
6. Použitím filmu v divadle je najednou možné v pozadí dramatického děje poukázat na potřebné souvislosti, jiné postavy, než na které je soustředěna pozornost, dokreslit divákovi prostor podporující jeho představivost a imerzi do děje. Na scéně přístavní město žilo, i když zde nebyli zrovna kameramani nebo zabírali jinou část scény. Probíhali zde paralelní děje.
7. Složku tvoří „mikroděje“ – mají intimnější charakter a jsou využívány v lyrickém ději.

## 2.2.4 Interaktivní film– živý přenos a videokamery v práci Gob Squad

Skupina Gob Squad vnímá „dominantní kinematografii“ jako předpřipravenou sbírku kulturních odkazů, které reflektují naše fantastické a okázalé tužby. Jejich obrazový slovník se postupně vytvářel na základě toho, že vyrůstali s filmovými obrazy. To také ovlivnilo, jak vnímají sami sebe a svou identitu. Tento lexikon pohyblivých obrazů v televizi a kině je ovlivnil bez ohledu na to, jestli považují tuto úroveň kultury za příležitost, nebo za omezení. Nebo zda nazývají tuto kulturu laciností a kýčem, či je to jen odkaz na naši popovou současnost. Vycházejí z jednoduchého předpokladu, jestliže považujeme určitý okamžik ve skutečném životě za perfektní (třeba romantický večer), často ho popisujeme, že to bylo „jako ve filmu“. Kdo by nechtěl alespoň jednou zkusit život jako v úspěšném filmu? Toto je základní „ideologie skupiny“, ze které vychází i jejich práce s videem a kamerami. Kamera ukazuje svět „větší než ve skutečnosti“. Film je spektakularizace všedních životů. Spektákl vždy lže, neukazuje pravdu. Kamera tedy vždycky lže. Hranice mezi kulisou a realitou, dokumentem a fikcí jsou díky všem manipulačním možnostem multimédií tak proměnlivé, že už nedokážou spolehlivě rozlišovat mezi „skutečnými“ a „falešnými“ obrazy. Gob Squad fascinují možnosti manipulace, inscenace a projekce, které nová média nabízejí. Integrace těchto nových médií do divadelního nebo performačního kontextu využívají jako manipulační sílu– a i ta se může stát samozřejmě i samostatným tématem. Příkladem toho může být, jak probíhá proces tvorby obrazů naživo hned vedle promítání obrazů a jak se s nimi propojuje. Lidé dost často říkají, že kamera nikdy nelže. Gob Squad si dovoluji nesouhlasit: kamera vždycky lže. Není divu, že je v některých kulturách používání kamer buď přísně kontrolováno, nebo dokonce zakázáno. Způsob, jakým Gob Squad používá prostředky divadla/performance, souvisí se širším kontextem možností prezentace současnosti (film, televize, videohry, internet) a se změnami ve společenské komunikaci pod vlivem nové mediální kultury. Živý přenos využívají Gob Squad ve svých interaktivních filmech. Formát „interaktivního filmu“, který skupina vyvinula, se pokouší kombinovat formální prostředky filmu, divadla a live performance v různých kontextech a nastaveních. Také se pokouší vytvářet možnosti pro přímou účast v rámci živé interakce – prostřednictvím kamery nebo obrazovky–paradoxně tak lze umožnit blízkost a subjektivní zkušenost pomocí zprostředkované vzdálenosti. *Room Service* je dobrým příkladem „interaktivního filmu v živém přenosu“. V zasedací místnosti

hotelu pozoruje publikum na monitorech čtyři protagonisty. Jsou někde v tom samém hotelu, každý izolovaný v jiném pokoji a jejich jediné spojení s vnějším světem představuje telefon a videokamera. *Room Service* si hraje s novými možnostmi divadelní zkušenosti, která se snaží zpochybnit a prozkoumat pojem „tady a teď“. Jedna složka *Room Service* zřetelně odlišuje toto představení od pouhého sledování filmu a definuje ho jako live event. Publikum může kontaktovat protagonisty prostřednictvím hotelových telefonů a tím se jeho role mění z pasivní na zúčastněnou a zodpovědnou. Z tohoto důvodu má projekt podtitul „Pomoz mi přečkat noc“.

### **3. Identita současného divadla**

Prožívání toho, čím jedinec je, – tedy vlastní autenticity, jedinečnosti, konzistentnosti v čase a prostoru – je označováno termínem identita. Identita se vždy vyvíjí v konkrétním sociálním a kulturním kontextu. Studie, úvahy a reflexe týkající se devised divadla, divadla autorského, dokumentu a technologie nepostihly dozajista všechny aspekty tvorby, neměly být ani manifestem, který deklaruje, že například devising metody jsou jedině divadelně správné. Tyto formy, žánry a metodiku vnímám jako hlavní pilíře, o které se identita mé současné divadelní tvorby opírá. Vzhledem k tomu, že tvořím i pohostinské režie kromě vlastních projektů, tak bytí mezi, bytí na hraně, je pro mou tvorbu ve všech ohledech nějak konzistentní. Stejně tak jako ohledávání hranic, průniků a jemných rozdílů mezi inscenací/událostmi, divadlem/performancí, hercem/performerem, divákem/svědkiem. Taková je i linie – nakousnuté a trochu skryté podtéma – která se táhne napříč celou prací. Pokud se totiž ještě vrátím k pokusům nacházet a definovat rozdíly mezi devised a autorským divadlem, tak projekty zmiňovaných zahraničních devised skupin se explicitně zajímají o průniky reality do divadla a fikce do performance. Většina zmíněných devised projektů je na pomezí reality a fikce. Osvobodit divadlo od umělosti je mnohdy jejich nepsaným manifestem. Ovšem má smysl osvobodit divadlo od jeho umělosti? Oddivadelnit divadlo? A je moment překračování mezi skutečnou a divadelní realitou důležitý z hlediska tvůrců, nebo z pohledu diváka? Popírá se ryzí divadelnost tříštěním textu, použitím autentických zlomků příběhů a jiných fragmentů? Co nabízí takové divadlo – bez souvislé akce nebo postav – svému divákovi?

#### **3.1. Moment, kdy realita naruší znakovost**

Na počátku 60. let se hranice mezi druhy umění začaly stírat a umělci vytváří místo děl tzv. události. V divadle šlo především o změnu ve vztahu mezi představiteli a diváky. Divadlo už neukazuje „fiktivní realitu“. Divadlo vzniká právě děním mezi aktéry a diváky. Váhu začalo dostávat to, že něco se děje, spíš nežli to, co se děje. Tyto události, jejich začátek – střed – konec, jsou ovlivněny setkáním s publikem, zúčastněním těch zúčastněných. Události, které mají



performativní charakter, utvářejí z diváků svědky. Pokusy o interpretaci ustupují stranou.

Samotný pojem „performativní“ je spojen se jménem J.L.Austina, ten odvodil výraz „performativní“ od slovesa „vykonat“ – „člověk vykonává čin“ – tedy „to perform“. Austin zjistil, že někdy vyřčené věty nabývají platnosti. Např. při svatbě -nebo když se křtí dítě. Řekne se „nyní jste manželé“ či „křtím tě jménem Kateřina“ – a nová skutečnost je utvořena, jsou manželé a dítě se jmenuje Kateřina. Je to performativní výpověď. Ta se obrací ke společnosti, kterou zastupují přítomní aktéři. Performativní se postupně z „řeči jako události“ – „řeči jako jednání“ – dostalo také do performativní stránky kultury: došlo k novým konceptům performativ, která zahrnovala i fyzická jednání.<sup>40</sup>

Nechci se tady zabývat detailně estetikou a podobami performativ, spíše mě zajímá otázka, proč vůbec došlo k performativnímu obratu? Erika Fischer-Lichte se detailně zaměřila na přelom 20. a 21. století, aby našla „rodopis“ zmíněného všudypřítomného „performativního obratu“ 60. let, který byl svědkem důrazu na performanci v celém západním světě. Vnímá významný vliv divadelních experimentů na tento obrat – jako Maxe Reinhardta na Maxe Herrmanna, který se při vývoji své teorie divadelního výkonu (coby tělesného společenského rituálu) odklání od těla (coby „nositele znaků“) a přiklání se ke „skutečnému tělu“ a k vnímání publika jako prvku, který má „tvůrčí“ schopnost skrze „fyzickou účast“. Podle Eriky Fischer-Lichte předjímal Herrmann „performativní obrat“ 60. let dlouho předtím, než J. L. Austin tento termín poprvé použil.

Max Reinhardt, stejně jako divadelní režiséři Antoine, Craig, Appia, Mejerchold a později Artaud vynesl do popředí druh divadelního autorství, které se neorientovalo na literaturu, ale právě na autonomní divadelní jazyk. Protože slovy Hanse-Thiese Lehmana se „autonomizace“ divadla objevila jako přirozený důsledek „krize dramatu“, která začala již v 80. letech 19. století. Tento důsledek nebyl krokem „namyšlenosti“ (post)moderních režisérů, kteří pahnou po uznání, ale krokem vycházejícím nebo vztahujícím se k „formě prezentace“ – která stále více objevovala své prostředky a nástroje, jež jsou divadlu vlastní i bez ohledu na text. A tak lze nahlížet na krizi dramatu a kult silných režiséřských

---

<sup>40</sup>FISCHER-LICHTE, E. Estetika performativity. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konáři – ISBN: 978-80-904487-2-8)

osobností jako na „záchranu“ před konvenčním a muzeálním přístupem k tvorbě a taktéž jako předvoj a příčinu následného performativního obratu. V tomto ohledu lze najít možnou odpověď, proč vlastně došlo k tomuto obratu. Popírá se ovšem performativním obratem specifikum divadla, nebo je tomu naopak? Došlo k tzv. oddivadelnění divadla?

Mám pocit, že k oddivadelnění divadla nemůže nikdy dojít, nebo spíš nesmí nikdy dojít, alespoň ne k úplnému, to už by pak nebylo divadlo. Nic to ovšem nemění na tom, že je zajímavý moment průniku reality do umělé divadelní reality, či naopak, když se v performanci objeví fikce. A to dozajista jak z pohledu tvůrců, tak z pohledu diváka. Položím si tedy jinou otázku – proč vůbec došlo k potřebě oddivadelnit divadlo? Jaroslav Vostrý se zabývá scénováním v době všeobecné scénovanosti. Poukazuje na to, že zabývat se současností znamená zabývat se dobou všeobecné scénovanosti, která je všude kolem nás, v reklamě, v médiích, na internetu, prostě všude lze najít formy scénování. Realita našich životů začíná být umělá, zrežírovaná, aranžovaná. Možná v tomto lze najít kořen všeobecné snahy dostat do divadla realitu.

Budu pokračovat popisem několika scén z inscenací skupiny Forced Entertainment. V kusu s názvem *Hidden J.* vstupuje herečka Claire Marshall na jeviště sama a ze židle vezme kus kartonu a pověsí si ho na krk: „LHÁŘKA“. Sedne si na židli a oplácí publiku jejich pohledy. Je to, jako by se nepohodla se zbytkem svých kolegů, kteří na scénu ještě nepřišli, protože byla odsouzena k veřejnému ponížení, ještě než začne samotná hra. Ve hře *First Night* zas první obraz začíná situací, kdy herec Richard Lowdon několik minut škrtí svého kolegu Robina Arthura. Robin Arthur kňučí, zatímco Richard Lowdon pije sklenici vody. Celou tu dobu se diváci smějí, ale zároveň se cítí nesví. V dalším kusu s názvem *Showtime* zas herečka Cathy Naden vtáhne publikum do své detailně rozvinuté fantazie o sebevraždě a diváci pozorně, se směsicí hrůzy a fascinace, poslouchají každé její slovo, ale vzápětí je publiku přímo do tváře doslova „vmeteno“ několik pěkně drsných obvinění:

„Co tu sakra čumíte? Máte nějaký problém? Jděte do hajzlu! Šmíráci! Tohle už je fakt moc. Kde je lidská slušnost? To si říkáte lidi? Proč nevypadnete, nevysmahnete, nejedete do prdele, čuráci, šmíráci. Vypadněte. No tak, seberte si

ty své krámy, kabáty a podělaný tašky a prostě vodprejskněte někam do prdele!"

Tyto druhy ponížení fungují pouze v případě, že publikum spolupracuje. Uvedu ještě jeden příklad, jeden popis události<sup>41</sup> – J. Beyus, po tom, co ho student udeřil do tváře, stojí krvácející před publikem, vytáhne tabulku čokolády a začne ji házet po divácích. Pak zvedne v levé ruce krucifix a zařikává, doslova vyhání dav, zatímco pravou rukou gestem dav uklidňuje.<sup>42</sup> V příkladech z několika prací Tima Etchellse a jeho skupiny Forced Entertainment, stejně jako v performanci J. Beyuse, šlo hlavně o nastolení vztahu mezi všemi zúčastněnými. Etchells i Beyus usilují o svědky událostí. Režisér Tim Etchells tuto strategii popisuje tak, že umožní divákovi, aby se dostal co nejbližší, jen aby ho vzápětí mohl odstrčit. V takovém případě se divák ze svědka či voyeurů stává přímo předmětem pohledu. Momenty, kdy realita převládne nad umělou realitou – nad znakem, dochází k přechodu z jednoho řádu do druhého. Připomíná mi to hru s dvojí perspektivou, jako u optických klamů. Koupíte si pohled a obraz ženy se proměňuje v kytku

---

<sup>41</sup> Nelze v tomto kontextu nezmínit performační činnost jugoslávské umělkyně Mariny Abramovic, její práci znám pouze z videozáznamů a z filmu, který o umělkyni vznikl, a také z diskuzí a rozhovorů s americkým tanečníkem a performerem M. Rogersem, který v performancích M. Abramovic vystupoval. Osobní povaha jejího díla s prvky transcendence a šamanských rituálů se vztahuje mnohdy až k psychoanalýze, která využívá tělo jako autobiografický materiál pro zkoumání struktury identity a zápisu dějin na tělo. Uvedu tedy jeden příklad její performance, který zdůrazňuje procesy vztahující se k identitě a k tělu. *Role Exchange*, kterou Abramovic prezentovala v roce 1975 v Amsterdamu, trefně ilustruje, jak performační umění zdůrazňuje procesy, které utvářejí náš smysl pro identitu a náš vztah k prostoru prostřednictvím těla coby uměleckého média. Při *Role Exchange* se Abramovic spřátelila a spolupracovala se zkušenou prostitutkou ze „čtvrti červených luceren“ v Amsterdamu tím způsobem, že si vždy na čtyři hodiny vyměnily role. Abramovic seděla v prostitutčině výloze a prostitutka zaujala místo umělkyně v galerii. V *Role Exchange* je otázka vztahu těla k architektonickému prostoru zkoumána díky přemístění těl, jejichž úkolem je hrát určité role – roli prostitutky a roli umělkyně. Prostitutčino pracoviště vzbuzuje otázky týkající se ženské podstaty. Tělo umělkyně Abramovic beroucí na sebe roli prostitutky přebírá úlohu, která je jasně definovaná a vytvořená mužským prostorem a významovými systémy. Následně vznáší otázku, co vlastně prostitutčino tělo představuje, když je v práci. Performance tak ukazuje tělo ve fyzickém a společenském prostoru coby společenský koncept, prostřednictvím prohození pracujících ženských těl umělkyně a prostitutky, v případě ženského těla však definovaný mužskými významovými systémy. Výloha má také funkci hranice mezi tím, co by mělo být veřejné, a tím, co je soukromé, a mezi tradičně mužsky dominovaným světem ulice a nevěstincem, což je svět, jehož prostředí je kontrolované a ovládané ženami a kam muži chodí kvůli „obchodním zájmům“. Navíc funguje jako vitrína, ve které žena vytváří určitou fantazii, konstruovanou identitu, odpovídající mužským touhám. Výloha jako vchod do bordelu, vchod, za kterým se fantazie mění na skutečnost, představuje prostor, v němž se osobní a společenské tělo střídavě proměňuje a destabilizuje (veřejný/soukromý, hraný/skutečný). Nabízí tedy zamyšlení nad tím, že veškerá identita je performační a je utvářena společenskými systémy.

<sup>42</sup>FISCHER-LICHTE, E. Estetika performativity. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konári s. 336 – ISBN: 978-80-904487-2-8)

nebo lev ve smrt. Pozornost se přesouvá k samotnému aktu vnímání. Divadlo je najednou mezi procesy společenského charakteru a estetikou. Při překračování hranic mezi divadlem a performancí, mezi realitou a jejím obrazem je dle mého názoru důležité uvědomění tvůrců: pokud překračují hranice, představení se může vyvíjet i nepředvídatelným směrem, o kterém nemám tušení. Ovšem při zkoumání těchto hranic je nejdůležitější samozřejmě divák. Hranice totiž musí rozpoznat hlavně on, aby nedošlo k jeho totálnímu zmatení. To zas ale neznamena, že nelze diváka na chvíli zmást, mluvím opravdu o jeho totálním zmatení. Vzpomínám si na příklad, který jsem četla v knize *Estetika performativity* od E. Fischer-Lichte, kdy při první repríze inscenace P. Handkeho *Spílání publiku* v režii C. Peymanna někteří diváci vstoupili na jeviště, reagovali na text, ale režisér zasáhl a všechny poslal zpět si sednout, chtěl pokračovat podle plánu. Režisér měl pocit, že přece všichni ví, že je to jen inscenace, tak proč zasahují? Nechtěl jiný průběh, nechtěl využít možnosti, že diváky Handkeho text doslova vyburcoval k akci. Doufal, že jeho inscenace bude vnímána dle tradice, jako umělá realita. Diváci ovšem nevnímali divadelní realitu, ale měli pocit, že se jedná o událost, do které mohou vstoupit. Zásahem režiséra se performativní povaha Handkeho textu zabila. Událost se nekonala.<sup>43</sup>

### 3.2 To vy jste téma

„To vy jste téma...” zazní ve zmíněné hře P. Handkeho *Spílání publiku*. Tuto větu říkají čtyři mluvčí divákům. Diváci jsou chtě nechtě vytrženi z navykého pohodlného konzumování a jsou doslova vtlačeni do nepříjemné role aktérů. Herci a diváci – nakonec splynou do jednoty hry: „Tady je jenom nyní a nyní a nyní.” Tady se hraje s vámi.

Od performativního obratu už neexistuje žádná záruka dodržení divadelní konvence o oddělení herců od publika. Ačkoli se dnes diváci na svých sedadlech již nemusí cítit tolik ohrožení (avantgardní divadlo vyvinulo mnoho strategií, jak vyzdvihnout aspekt společně stráveného času, svedlo hodně bojů s publikem nebo pro něj; křičelo se na něj, uráželo, zapojovalo, bylo umístěno na jeviště nebo překvapováno v ulicích...), je jejich důležitost v roli pozorovatelů uznávána

---

<sup>43</sup>FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konári – ISBN: 978-80-904487-2-8)

více než kdy jindy. Dnešní divadlo usiluje o zmocnění diváka jako – dle slov E. Fischer-Lichte – „svrchovaného pána nad všemi možnými druhy semiózy“.<sup>44</sup>

Možnosti, jak se vztahovat k divákovi, jsou různé. Gob Squad se snaží, aby mělo obecnstvo nějakou aktivní roli. Už od svých počátků vytrhávají diváky z jejich pozorovatelské pasivity. Při každém novém projektu přichází na další a další způsoby, jak rozvinout svůj vztah s diváky. Zpočátku měla divácká účast jen funkci prostorovou, ale postupně se vyvinula do přímější účasti na představení a k přidělení tzv. role. Jako divák definujete svoji roli diváka tím, jak moc se přiblížíte, jak moc se zapojíte, kdy vstoupíte a kdy odejdete. V *House* se diváci stávají exkluzivními hosty, mohou se pohybovat po místnostech prázdného domu, jak sami chtějí. Diváci mohou přecházet z pokoje do pokoje a nechat se vést svým voyeurismem, aniž by byli jakkoli zapojeni do událostí performance. V *Room Service* se účinkující prezentují jako potřební lidé – hledají kontakt nebo pomoc. Diváci se tedy mohou na této fikci podílet v jasně definovaném čase a rámci událostí: stávají se rukojmími, generálními řediteli, nejlepšími kamarády. Než se vrátí do svých vlastních světů, vytvářejí jiné podoby sebe sama. V *Kitchen* jsou na plátno napnuté mezi účinkujícími a publikem promítány živé rekonstrukce raných filmů Andyho Warhola. V průběhu večera se účinkující jeden po druhém nechávají nahrazovat diváky, kteří za ně po zbytek večera hrají jejich filmovou roli. Jeden účinkující za druhým vystupují zpoza plátna do hlediště a snaží se najít diváky, kteří by je ve filmu nahradili. Účinkující a diváci si vymění strany a účinkující režíruje – do určité míry „dálkově ovládá“ – diváka, sedí při tom v hledišti a mluví do sluchátek, které má hrající divák na uších. V *King Kong Club* se dostává publikum do hlavní role. Všichni diváci se oblečou do lidoopích kostýmů, takže zůstanou v anonymitě. Zjistí, že jsou na natáčení bizarního filmu, na události, ve které splývá produkce s konečným produktem. Pro mnohé je možnost zahrát si anonymně hlavní roli nezapomenutelným zážitkem, i když jde třeba jen o minutu. Gob Squadv podstatě vytváří prostorové podmínky, které zaručí svobodu a poskytnou širokou škálu možností. Diváci v *House* byli pozváni, aby přišli prozkoumat prázdný dům, pokoj po pokoji. Aby, pokud chtěli, nahlédli do každé skříňky. Doba, jakou jednotliví diváci strávili v jednotlivých pokojích, a úhly pohledu, které zvolili, záležely vždy jen na nich. Na tyto možnosti upozorňovaly diváky dvě cedule. Jedna u vchodu a druhá na schodišti. Vyzývali k

---

<sup>44</sup>FISCHER-LICHTE, E. Estetika performativity. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konári s. 336 – ISBN: 978-80-904487-2-8)

nezávislé prohlídce domu: „Pojďte dál! Uvnitř je toho k vidění mnohem víc!“ a „Prosím, procházejte se bez omezení.“ Tím, že diváka povýšili na pozici kapitána týmu nebo nahrávače, se divák najednou dostává do středu dění. Když Gob Squad hovoří o účasti publika, tak to není to, co bývalo v 60. a 70. letech. Nejde o konfrontační reorganizaci údajně pasivního davu. Pro Gob Squad je interakce uctivý pokus o svádění. Spolupracují s publikem, které je vůči nim otevřené.

Když si v *Room Service* jeden z členů Gob Squad vymyslel hru „Na koho chcete zapomenout?“ při telefonátu s divákem, vynořilo se najednou z publika téma temnoty a stalo se tématem celého představení. Tak může publikum řídit představení. Sdílený prostor a sdílený čas vždycky představují zodpovědnost. Zodpovědnost za všechny přítomné, jeden za druhého a za situaci, ve které se nacházejí.

Větší zodpovědnost diváků při performancích lze vysledovat u děl Mariny Abramovic jako například *Imponderabilia*, ve které si diváci měli vybrat, na které ze dvou nahých těl se mají otočit, když se mezi nimi měli protlačit úzkým vchodem do galerie. V *Rhythm 0* diváci dokonce zasáhli, aby ukončili performanci ve chvíli, kdy měli pocit, že je život umělkyně Abramovic v ohrožení.

Rozlišování mezi divákem/svědkiem je stále živé a provokující, protože nám připomíná, abychom se stále tázali, kde je umění důležité a kde zanechává své stopy – ve skutečném světě nebo v nějakém fiktivním – a komu předává své břemeno. „*Umělecké dílo, které z nás dělá svědky, nám především nedovolí přestat přemýšlet, mluvit a vyprávět o tom, co jsme viděli. Stejně jako lidé v Brechtově Pouliční scéně, kteří se stali svědky silniční nehody a potom stáli na rohu ulice a probírali, co se stalo, i nás ovlivní naše zodpovědnost vůči událostem.*“<sup>45</sup>

Události – naživo – doslova nutí účastníky uvažovat o své zodpovědnosti za způsob, jakým jednají ve společnosti, nebo ji alespoň vzít na vědomí. Byl to sám Tim Etchells, který ve své sbírce esejů *Certain Fragments* použil citát z poznámek Michaela Herra, válečného reportéra z Vietnamské války, v souvislosti s prací *Forced Entertainment*: „*Vždy se nám v něm moc líbila tahle myšlenka – to, že*

---

<sup>45</sup>ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment*. (1999) New York: Routledge. ISBN: 978-0-415-17382-7 (hb).

*člověk zodpovídá i za události, které pouze vidí.*"<sup>46</sup> Je to zodpovědnost člověka, který se stane svědkem nějaké události, nehody, nepráví nebo i milostného výjevu, obrazu usmíření či prostě jakékoli běžné situace. Je to zodpovědnost za dívání se – a zaujetí postoje k tomu, co je viděno. Pro Etchellse se tak divák stává svědkem – opakem pasivní bytosti, která „nemá pojem o ničem a nárok na nic“ a která „se dívá jen proto, aby jí neunikl další díl seriálu“. Na rozdíl od televizního diváka však není divák v divadle sám; nedívá se na ukončené umělecké dílo nebo film; naopak, divák se tam stává součástí události, existuje v tom samém prostoru a čase.

*„Být svědkem události znamená být u ní nějakým zásadně etickým způsobem přítomen, cítit závažnost situace, své místo v ní, i když to místo v daném okamžiku může být třeba pozice přihlížejícího.“* (T. Etchells)<sup>47</sup>

Psychoanalytické pojednání o pozorování traumatu argumentuje, že ke svědectví dochází až tehdy, když trauma jako takové odezní. Tj. během odvíjení traumatické události si svědek neuvědomuje, že se stává svědkem, ale soustředí se na přežití. Aby mohl být etický svědek vtažen do divadelní události, je třeba, aby jedinec důvěřoval tomu, že hranice performance přesahují prostorové a časové hranice. Ačkoli si divadlo vypůjčilo definici svědectví z psychoanalýzy a politické etiky, mně se zdá, že bylo trochu plaché v uplatňování toho, co to může pro sílu svědectví znamenat. Svědectví v divadle nemusí být jen etickou reakcí na trauma, nehodu a smrt, ale také může pomoci objevit schopnost reagovat na stejně tak zrádnou a naléhavou potřebu pozorovat radost, blaho a rozkoše.

Moment, kdy se divák objeví v prostoru, v citovaných ukázkách z některých inscenací Gob Squad, je momentem, kdy se divák může volně pohybovat a stává se z něj ještě více voyeur. Ukázky z práce M.Abramovic jsou hraniční událostí, kdy divák může/nemusí zasáhnout, až po situaci, kdy musí zasáhnout, musí něco udělat.

V mých projektech, jako jsou *Osobní anamnéza*, *Krajina paměti* atd., autentické zlomky příběhů, útržky citátů a jiné fragmenty rolí a akcí (tedy žádné souvislé

---

<sup>46</sup>ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment.* (1999) New York: Routledge. ISBN: 978-0-415-17382-7 (hb).

<sup>47</sup> Divák jako svědek, voyeur – cítí „závažnost záležitostí“ a jeho přítomnost je „jakýmsi fundamentálně etickým způsobem zapojena“ – dle slov T. Etchellse. Je to divadlo, které divákovi ukazuje, že potřebuje zaujmout postoj.

akce nebo postavy)nutí diváka aktivně spojovat a vytvářet si vlastní příběh – přesto, že divák pasivně sedí. Tento postoj je ryze aktivní, divák se stává spolutvůrcem. Divák je spoluautor. Provokovat vlastní kreativitu, imaginaci a nezahlit doslovností je velká reteatralizace divadla. Na svých projektech si čím dál častěji začínám uvědomovat, že přibývají diváci, kteří se chtějí aktivně spolupodílet na představení, chtějí pokládat sami sobě otázky, nehledají odpověď v inscenaci, ale někde v nich samotných. Divadlo je jen jedna část procesu, která u diváka mohla začít už někde před inscenací, někde před tím, než se rozhodl jít do divadla, a bude dozajista dále pokračovat, i když divák divadlo opustí. Divadlo je v tomto ohledu nezastupitelné – stejně jako divák.

### **3.3 Neostré hranice herectví**

Pokud pracuji v kamenném divadle, snažím se maximálně vyjít z daného souboru. Společným kreativním dialogem, vedeným do jisté míry na základě předem daných možností, vycházím ze specifických schopností každého jednotlivce. Pohybových, vypravěčských, dramatických a hudebních.

Spolupracovníky herce v projektovém způsobu tvorby si vybírám na základě daného tématu nebo čistě skrze vlastní intuici, vždy s velkým respektem k odlišnostem, které by mohly být základem pro kreativní dialog. Herec je aktivním spolutvůrcem inscenace, je součástí autorského kolektivu. Spolupracovala jsem s tzv. totálními herci – což pro mě znamená to samé jako pojem „synkretické herectví“. Tedy herec, který umí tančit, umí pracovat s tělem a textem, zpívá, zjednodušeně „umí mluvit všemi prostředky“. Pracovala jsem nebo pracuji taktéž s herci-hráči, kteří dokáží improvizovat, kreativně a bezprostředně zacházet se hrou s divákem, se svými kolegy, s nadhledem. Pracuji taktéž s performery, nebo také s „more than performery“ – záměrně používám spojení „more than performery“, protože umí být přítomným performerem, být za sebe, a přesto si s touto prezentací dokáží vědomě hrát, ukazovat své různé a proměnlivé „já“. Pracuji taktéž s herci-autory, režiséry a diváky v jednom. S herci, kteří chápou, že když je základem divadla komunikace, dá se tedy s komunikací experimentovat. Vydat se mimo divadelní black box a experimentovat v



bezprostředním kontaktu s lidmi. S herci, kteří se nebáli přesáhnout hranice své „role“ a byli taktéž třeba zvukaři a osvětlovači.

Pokud bych ale měla něco napsat o studiu herectví nebo přípravě herce pro to „vše, o čem ve své práci píš“, mohu vycházet opět jen z vlastních zkušeností, které jsem získala během čtyřletého cyklu vedení ročníku na KALD DAMU a z vlastních projektů. Vždy ovšem půjde o herectví v alternativních divadelních formách. Divadlo pohybové, taneční, loutkové, nový cirkus, site specific, autorské a umění performance. Vlastně opak interpretačního – i když zkušeností s textem a interpretací si studenti prochází taktéž – ale velmi okrajově. Jenomže to je taková trochu zjednodušená definice alternativy. Alternativa se neustále proměňuje – takže zkoumá své hranice a vymezení, tudíž musí být herci KALD otevření hledání na nepojmenovaném poli, musí umět riskovat, improvizovat – a teď mám na mysli obě polohy improvizace, tedy improvizaci jako cestu k vytvoření materiálu, ze kterého se pak inscenace skládá, ale i improvizaci okamžitou, kde víte, že tvoříte i „produkt“, jenž divák s vámi rovnou sdílí. A když už tady píšu o sdílení, tak je potřeba zmínit hlavní slovo a tím je „hra“. Herci musí umět rozehrát, hrát si sami se sebou, hrát s diváky – komunikaci brát jako hru. Herectví je tvořivá a vědomá existence v prostoru s diváky a zároveň by herectví nemělo být izolováno od ostatních složek. V praxi budou studenti vystaveni protichůdným nárokům, vždy si představuji, zda jsou alespoň základně připraveni – nebo si prošli zkušeností, jak fungovat u jiných režisérů a skupin, které spadají pod pojem alternativa. Zda by třeba dokázali vytvořit i svůj vlastní autorský projekt. A zda budou schopni i v budoucnu pokračovat ve „studiu herectví“ a v procesu hledání esence herectví skrze své další existování.

M. Krobot ve své práci s názvem *O studiu základů herectví* píše o tom, zda lze herectví studovat a zda vůbec „...myslím si, že se studovat může, a nemusí, ale je lepší, když se studuje...“ – s tím souhlasím. Souhlasím taktéž, že ročník by měl být tvořen menším počtem uchazečů. Ideální stav je pět chlapců a čtyři dívky. Celistvost devíti lidí je znatelná. Ovšem je to zase takový počet, který je náchylný k ponorkám a averzím. Ale s tím se dá počítat. Jejich uplatnění by nemělo být vázáno jen na divadlo. Cílem je vychovat kreativní, komunikativní a komunikující osobnosti. U těch, kteří mají předpoklad pro tvorbu obecně, bývá herecký vývoj trochu složitější, ale mnohem perspektivnější.

Můj herecký program vycházel samozřejmě ze základních, společných a obecných principů herectví, jejichž zvládnutí je předpokladem pro další specifické zaměření programu. V prvních semestrech se tedy studenti herectví soustředili na své tělo jakožto základní vyjadřovací prostředek a nástroj vnímání sebe v prostoru a v interakci s ostatními spoluherci na jevišti–i s diváky v hledišti, ve vztahu k dramatické situaci, divadelnímu času. Velký důraz byl kladen na seznámení studentů s postupy a herectvím v již zmíněných alternativních divadelních formách, ke kterým patří pohybové a fyzické divadlo, konceptuální divadelní projekty založené na procesu svého vzniku, i divadelní tvary, v nichž je herec vnímán především jako „site-specific“ (herec se stává aktivním spoluvůrcem inscenace, a to nejen v rámci své role – devised divadlo). Součástí studia byla taktéž zkušenost s prací s textem, interpretace a směřování k pevné inscenační struktuře. Přístup k roli ovšem беру jako přístup k partnerovi, text a role jsou partneři – nikdy nejde o úplné ztotožnění se s rolí, role je podnětem ke hře.

Student herectví si tak prošel procesem práce na roli, současně si ovšem vyzkoušel i být tzv. přítomným performerem. To vše ve výrazné týmové spolupráci s ostatními komponenty jevištní struktury, ve spolupráci s pedagogy a studenty režie – dramaturgie (pod vedením doc. M. Krobota, poté D. Jařaba i J. Adámka) a scénografie.

Z obecného základu si taktéž studenti prošli interakcí s objektem, loutkou, kostýmem, prostorem, světlem a vůbec každým materiálem v inscenaci užitým a přítomným. Až k vlastní „autorské“ herecké kreativě. Absolventské inscenace směřovaly vždy k autentickému a spontánnímu hereckému projevu, přitom však k projevu vědomému, improvizovanému, ale nenahodilému. Ne všechny absolventské inscenace se však povedly. Role vedoucího programu byla pro mě velkou zodpovědností, nelze být u všech procesů tvorby, někteří přizvaní/hostující režiséři mnohdy zapomněli na studentskou nezkušenost a z toho vyplývaly různé problémy, které mnohdy blokovaly zkoušení. Přesto přese všechno je pro mě podnětným poznatkem, že i absolventské inscenace by měly probíhat v laboratorním módu hledání. Přeci jen důraz byl kladen na herecké osobnosti více než na dokonale vyrobené „vázy“, „produkty“ a nástroje se „skvělým zvukem“. To by se pak celé zkoušení bralo jen jako výroba nebo malba obrazu, který v den premiéry je v podstatě hotový a má se jen prodat.

Existuje několik dílčích problémů nebo vracejících se otázek, na které jsem narazila během vedení jednoho hereckého cyklu. Pokusím se tedy na ně odpovědět.

### **3.3.1 Zdravá herecká schizofrenie (formou rozhovoru)**

#### Jak lze vnímat pedagoga jevištní mluvy a výuku jevištní mluvy?

Tato výuka, kdy se herec soustředí nejvíce na sdělení textu, je taktéž potřebná kvůli základnímu návyku jít větu po větě k smyslu celého textu, text neříkám – textem sděluji. Schopnost studentů opakovat sice s proměnou, ale opakovat, fixovat a dokázat znovuzrodit text patří k dovednostem, které si student musí osvojit. Zvládnutím této části hereckého řemesla si student musí projít.

#### Častý zádrhel u projektu, kde se pracuje i s technikou a dalšími jevištními komponenty, je, jak nakládat s časem na zkoušce, který není věnován mé „roli“ herce. Jak nakládat s proměnlivostí inscenace a s technickými komplikacemi během hraní?

Student se musí naučit ten čas, který není věnován jemu, prostě využít pro sebe. Taktéž počítat s okamžitou inspirací – která může věci zpracovat jinak – vzhledem k partnerovi, divákům a atmosféře představení. Herec je pro mě suverénním tvůrcem – autorem – je tvůrcem všech stránek, byl u procesu stavby představení, nepřevzal text od autora. U „secvičených“ věcí je jednání partnera předvídatelné: čekání na narážku, která přichází vesměs v podobné intonaci s malou obměnou—to není ale divadlo, ke kterému studentu byli vedeni. Herec není naprogramovaný! Herec, je mnohem více barometrem a seismologem celé inscenace<sup>48</sup>. Tím pádem je tvůrčí i během představení – tím pádem se před zraky diváků odehrává další zkouška – u které je další partnerjmenem divák, který zkoušku (v tomto případě představení) může ovlivnit. Herec v den představení zůstává neustále v tvůrčí atmosféře –před divákem neprezentuje jen to, co se hezky „secvičilo“.Pokud jsem dost často před svými studenty zmiňovala slovo proces, tak jsem měla namysli i proces „před“ a „s“ diváky–před jejich zraky se všerodí a vzniká. I tento proces je otevřenýnehodě/náhodě a z toho

---

<sup>48</sup>HANČIL, J., MAKONJ, K., VYSKOČIL, I. Osobnostní herectví. (2009) Praha: NAMU. ISBN: 978-80-7331-134-6.

vycházejí potřeby okamžité improvizace. Ta by měla být neustálou součástí každého hereckého projevu – okamžitá tvorby tady a teď. I když se to jede technicky po xté, tak nenahazují přeci jen narážku – tvořím. Tvořím na hřišti, které je volné, přestože jsou pravidla jasná. Pravidlem můžeme nazvat text partnera, reaguji na tah, strukturu atd. Pružná a svobodná reakce jde ovšem vždy s vědomím smyslu a tématu hry. Autentičnost v této hře vzniká právě pohotovostí inspirace, proměnou situace, vlivem partnerské souhry. O té se nemusí uvažovat – ta v takovém tvůrčím prostředí prostě je, vzniká. Je to čistá reakce, která se nehraje, ale je. Co to znamená – že je? Když člověk nehraje, chytí se konkrétního impulzu a jedná doopravdy. Z toho vzniká autentické hráčství.<sup>49</sup>

#### Má tvorba pravidla? Má zkouška pravidla?

Spíš než pravidla, jsou to podmínky. Východiska a dohody, výzvy a překážky. Dohody a podmínky jsou ovšem porušovány, přizpůsobovány. Je to věčný koloběh, kdy ze zmatku, chaosu a nepořádku se tvoří řád a z řádu chaos. Proto je dobré někdy méně diskutovat a více tvořit.

#### Improvizace herecká a taneční, kde se slučují a kde se rozcházejí?

Ta herecká hledá situace, taneční jde po pocitu a emocích, nesnaží se „mluvit“. Tanec prostě používá jiné výrazové prostředky. Vtěluje se, ne jako herec do role, ale do celého prostoru a času. Slovo – věta má začátek a konec. Slova imaginují obrazy v mysli a pomáhají nám chápat smysl. Tanec naopak v jednom pohybu rozvine velké množství asociací a obrazů. V čem se shoduje improvizace herecká a taneční, je, že obě vytvářejí dramatickост a překvapení. Improvizace je vlastně takový trénink vnímání – pokud improvizujeme, pracujeme současně na mnoha úrovních vnímání: posloucháme se, díváme se, hýbeme se, reagueme na sebe a partnery, kteří jsou s námi ve stejném prostoru a čase, zůstáváme otevření k podnětům z venku i zevnitř, přijímáme a současně zpracováváme. Poskytujeme materiál v nepřetržitém toku zpětné vazby. Improvizace má pro proces dvě podoby, je potřeba odlišovat improvizaci jako cestu k vytvoření materiálu, ze kterého se pak inscenace skládá, a improvizaci okamžitou, kde víte, že tvoříte i „produkt“, který divák s vámi rovnou sdílí.

---

<sup>49</sup>HANČIL, J., MAKONJ, K., VYSKOČIL, I. Osobnostní herectví. (2009) Praha: NAMU. ISBN: 978-80-7331-134-6.

CÍSAŘ, J. Herectví v alternativních formách. (2010) Praha: NAMU. ISBN: 978-80-7331-182-7

Dají se najít nějaké herecké „jedy“ – se kterými je potřeba vědomě pracovat a nenechat herce, aby ho „otrávily“?

Ano, například nepružný postoj, absence flexibility – to je moment, kdy kritická stránka osobnosti převládne nad tou tvůrčí, tak je to také v případě dominance levé mozkové hemisféry, tedy kdy je vše hodnoceno jen logikou a lineárním myšlením. Ale ještě horší je egocentrický charakter osobnosti. Ego je skvělým motorem, impulzem pro práci, ale nemůže se mu dát prostor a váha, neb může vše zničit. Jakoukoli připomínku pak herec bere osobně a překážky nevnímá jako možnost rozvoje. Se strachem se dá pracovat – většinou se objevuje v podobě obavy ze zesměšnění nebo nezvládnutí. I s tzv. konzervativními návyky jako neochotou vzdát se známých postupů a hledání lze pracovat. S potřebou kontroly se dá také něco udělat, horší je pesimismus, který ubíjí už v zárodku. Je dobré vše zkusit a pak teprve rozebírat. I zdánlivá hloupost vás může „odpálit“ k něčemu základnímu. Když nepochopíte zadání nebo přeslechnete připomínku, tyto nehody a náhody jsou součástí tvůrčího procesu. Pokud tedy nechápete zkoušení jako secvičování, to pak je hrozné někomu vysvětlovat, že sice zadání nesplnil, ale vytvořil něco nového, což je víc zajímavé a nese to větší potenciál, než kdyby jen splnil zadání. Protože zadání jsou v podstatě mantinely pro hru – hra není o vítězích a cíli, který vidím dopředu, třeba ještě před momentem, než hra začne.

Někteří ze studentů herectví se objevili taktéž v projektu *Nevina* – lze herectví v takovémto projektu označit jako filmové herectví?

Herec v takovéto formě musí zredukovat a eliminovat prvky, na které je zvyklý z jeviště. Před kamerou se musí jednat civilně, málo, ale nelze nedělat nic. Známé heslo herectví před kamerou je – méně je více! Síla věčnosti, herectví tlumené je leitmotivem takovéto práce. Filmový jazyk zpracovává střih a montáž, ta otevírá imaginaci, fantazii diváka. Herec je tady nejvíce součástí celku. Být hercem v takovémto projektu znamená, že najednou kromě hereckého partnera máte za partnery i střih a jiné záběry. Jazyk je tedy založen na montáži různých záběrů, nevytváří se charakter, ale sled drobných charakterizací. V *Nevině* se jednalo o herectví v prostředí filmového natáčení, protože *Nevina* je živé kino, sledujete, jak před vámi vzniká film.

Pokud je zkouška o podmínkách – neexistují tedy pravidla pro práci s herci?

Pravidla se mění, vycházím z lidí a procesu. Myslím, že nelze vytvořit nějaký návod. Mohu tady popsat několik pravidel nebo zkušeností, které jsou ovlivněny myšlenkami režisérky Katie Mitchell a režiséra Tima Etchellse a vztahují se k hercům i režisérům.

Při tvorbě *Investuj a riskuj* – být zabrán do toho, co děláš, investovat a riskovat je nutné minimum pro tvůrce. Nutné minimum pro herce, kteří tvoří a spoluvytvářejí autorskou věc. To, co děláš, pro tebe musí mít význam. Nikdy se tak nelze dostat do situace, kdy se ptá někdo na diskuzi účinkujícího na určitou část kusu, ve kterém hrál – a účinkující odpoví: „To já nevím, zeptejte se autora...“ Když sebe investuješ do procesu, vytváříš tak spojnici mezi sebou a svým textem, svým projektem, vaší autorskou inscenací. Investováním se – ale nikdy nesmíš vytvářet egocentrické dílo nebo zeď, která by bránila vstupu pozorovatelům. Naopak investování se pro tebe musí znamenat, že nás, pozorovatele, vtahuješ dovnitř. Investování a riskování s sebou nesou „uklouznutí a slabiny“, s tím, že ještě nejsi a nikdy si nebudeš jist, se vším tím, co právě probíhá, co není dokončené, s tím, co je nejasné, a tudíž je to třeba vyřešit. Tím pádem nikdy nebudeš dávat pravdu, která je obecná, zafixovaná.

Nestarej se o *oblíbenost* – je samozřejmé, že režiséři i herci musí myslet na své diváky – koneckonců dílo vzniká pouze pro ně. Existují však myšlenky týkající se publika, které jsou pro herce užitečné, a myšlenky, které užitečné nejsou. Pokud se stane divák tvým policistou, bude se veškeré dění na scéně řídit jen tím, zda je policajtovi tvé chování a jednání libé. Divák nikdy nesmí být tvým policistou. Stejně tak jako herec nesmí být policistou pro režiséra. Pokud si, jako režisér, budeš dělat příliš velké starosti, jestli budeš u herců oblíbený, pak se ti nepodaří vytvořit „čisté dílo“. Když se budeš snažit získat u herců oblibu, pak se budeš automaticky vyhýbat situacím, ve kterých bys měl říkat cokoli obtížného nebo náročného, ze strachu, že by tě pak neměli rádi. Anebo budeš ztrácet čas tím, že se budeš snažit, aby se všichni dobře bavili, místo toho, abys zpřesňoval akce a výkony herců. Jestliže je tvým cílem oblíbenost, je stejně nepravděpodobné, že ji tímto způsobem získáš. Místo obliby u herců si raději dej za cíl jejich respekt.

Zachovejte *klid* – v každém procesu zkoušení nastávají momenty, kdy se režisér soukromě – nebo veřejně – neovládne. Také se objeví chvíle, kdy se zkušebna najednou nečekaně promění na místo, které bude děsivé. To se může stát, pokud

před vámi vybuchne vztah dvou herců (o kterém jste neměli třeba ani tušení) nebo pokud jeden herec neustále podráždí nohy tomu druhému. Zachovejte klid. Důležité je hledat řešení problémů. Zanalyzujte, co se stalo, a promyslete si ty nejlepší kroky, které můžete podniknout pro to, abyste všem zúčastněným připomněli, že jste v tvůrčím prostředí. A pokud náhlé výbuchy emocí, agresivity nebo pláče blokují průběh zkoušení, je potřeba dobrat se řešení.

#### Co lze definovat jako „předpoklady“ pro autorskou a devising tvorbu?

Studio Ypsilon vnímá divadlo jako kolektivní hru a sebehru. Takže by se dalo uvažovat o předpokladu pro kolektivní tvorbu, hru a schopnost sebehry. Jedním z předpokladů pro autorskou/devising tvorbu je určitě silná herecká osobnost, která má své téma nebo je schopna nalézt si téma a to rozvíjet, sdělovat a uplatňovat. Důležité jsou tedy „osobnostní“ předpoklady. Schopnost spontánního rozvíjení nejrůznějších podnětů tak, že sami herci vytvářejí další a nové situace volnou řadou asociací a postojů k výchozím. Je to dozajista i otevřenost, neb devising projekty jsou v podstatě projekty nepodobné „otevřenému divadlu“. Termín otevřené divadlo, o kterém jsem psala už v souvislosti s tvorbou Divadla na provázku, je formou autentického divadla, plnokrevného, přesahujícího formy. Tato programová otevřenost znamená i otevřenost vůči experimentům – pochopitelně nejde o samoučelný experiment.

### **3.3.2 Performance Gob Squad: jsem, co jsem**

Mottem performerů Gob Squad by mohlo být: jsem, co jsem. Nepovažují se za herce. Jsou autoři a performeři ve svém vlastním díle.

*„Jako dítě ve vánoční hře, které má na sobě masku ovečky. Je mnohem dojemnější a zajímavější, když jsou v masce vidět oči toho dítěte a vy můžete pozorovat, jak se vypořádává s pobytem na jevišti a s tím, že je ovce. Věříme tomu, že pozorování představitele a představované role (demonstrátora a demonstrovaného) zároveň, vypovídá o našich jednotlivých povahách a navíc ukazuje na rozpor mezi přáním a skutečností. V naší práci nejde o rozložení se do role, ale o vzdálenost. Mezery mezi pravdou a lží, skutečností a fikcí, ty tam pro všechny účinkující i diváky zůstávají pořád. Podobně jako principy travestishow,*

*se kterými se cítíme spjatí: nebýt tím, co hraju, ale zároveň si to užívat; vytvořit si kostým z fetiše, takže je vidět tvorba efektu a není to jenom efekt samotný..."(Gob Squad)<sup>50</sup>*

Je to opravdu druh selfproduction. Je to hra, ve které se odhalují principy samotné struktury hry. Sami se stávají pěšáky ve své vlastní hře. Nejde o to být dokonalým interpretem, který své „chyby“ dokáže skrýt, ale přiznají své nedostatky a dovolí jim, aby se staly součástí představení. Vše je v duchu metody: pokus – omyl. A omyly se stávají součástí představení.

A selfprodukce nejde moc oddělit od diváků. Gob Squad se od svých počátků snaží vytrhnout diváky z jejich pozorovatelské pasivity. Při každém novém projektu přichází na další možné způsoby, jak rozvinout vztah s diváky. V průběhu let se jejich postoj k účasti publika změnil, vyvinul se až k přidělení „role“. Tedy role je přiřazena nikoli tomu, kdo „produkuje“, ale tomu, kdo „přijímá“. V *House* se diváci stávají exkluzivními „hosty“, mohou se pohybovat po místnostech prázdného domu, jak sami chtějí. Účinkující si vytvořili velký odstup od publika; takový, že na ně nikdo nemluví a oni je ani nevybízí k jakékoli interakci. Diváci mohou přecházet z pokoje do pokoje a nechat se vést svým voyeurismem, aniž by byli jakkoli zapojeni do událostí performance.

V *Room Service* se účinkující prezentují jako potřební lidé – hledají kontakt nebo pomoc. Diváci se tedy mohou na této fikci podílet v jasně definovaném čase a rámci událostí: stávají se rukojmími, generálními řediteli, nejlepšími kamarády a milenci. Než se vrátí do svých vlastních světů, vytvářejí jiné podoby sebe sama.

V *Kitchen* jsou na plátno napnuté mezi účinkujícími a publikem promítány živé rekonstrukce raných filmů Andyho Warhola. V průběhu večera se účinkující jeden po druhém nechávají nahrazovat diváky, kteří za ně po zbytek večera hrají jejich filmovou roli. Jeden účinkující za druhým vystupují zpoza plátna do hlediště a snaží se najít diváky, kteří by je ve filmu nahradili. Účinkující a diváci si vymění strany a účinkující režíruje – do určité míry „dálkově ovládá“ – diváka, sedí při tom v hledišti a mluví do sluchátek, která má hrající divák na uších. Dokážou, že jsou „lepší“ nebo „autentičtější“ verzí Warholových Superstars a postupně

---

<sup>50</sup>GOB SQUAD Reader and the impossible attempt to make sense of it all (2010) Anglie: Lottery Funded.



ovládnu filmovou situaci. V *King Kong Club* se dostává publikum do hlavní role. Všichni diváci se oblečou do lidoopích kostýmů, takže zůstanou v anonymitě.

Gob Squad se snaží vytvořit prostorové podmínky, které zaručí svobodu a poskytnou širokou škálu možností. Jsou to až „živé instalace“, které dopřávají divákům možnost volby... Nepovažují za důležité vytvářet jevištní situace, které by tzv. „procvičily porozumění“ – ale vytváří prostory, ve kterých herci nebo performeři nereagují na přesně dané nářky, ale jsou připraveni improvizovat. Jejich práce je založená na zážitku mnohem více než na něčem, co lze pozorovat z divadelní sedačky.<sup>51</sup>

V kapitole Neostré hranice herectví jsem uvedla, že spolupracuji také s „more than performery“. To „trochu víc“ pro mě znamená dialogizace momentu: jsem, co jsem – a to jako prostor pro: hraní si sám se sebou, hrát si s tím, jak se prezentuji. Protože i když ukazuji své já, vždy to bude třeba směšné já, nudné já, divné já... Dost to souvisí s citací Schmidtových a Hořínkových termínů – „sebehra“ či „sebeprojekce“ – v kapitole týkající se autorského divadla. Je to proces, ve kterém se budují a ničí klišé, obrazy a identity. Role a identity se vytvářejí dočasně přímo před našima očima, aby nám nakonec ukázaly svou umělost, aby se znovu rozpadly a byly úplně odhozeny.

---

<sup>51</sup>GOB SQUAD Reader and the impossible attempt to make sense of it all (2010) Anglie: Lottery Funded.

## Závěr

Pokud se s odstupem času podívám na svou práci, vidím jistou linii – kterou odstartovaly právě projekty devised divadla, následná práce s dokumentárními materiály a technologií. I když v dřívějších inscenacích byl patrný autorský přístup, až autorství, které se projevuje ve všech složkách inscenace, vnímám jako větší krok na neprobádanou půdu v mé divadelní praxi. Je to doslova ten hlavní výzkum, který se děje zejména v praktické činnosti. Jednotlivé složky se postupně staly rovnocenné – dialogické – partnerské – doslova autorské. Udělat tento krok však zpětně znamená ptát se po svých východiscích a základech nového směru tvůrčí práce, které jsou pro mě podstatné zejména vzhledem k divadelnosti. A to ne ve smyslu hodnoticím, zda ten či onen způsob je lepší, ale vzhledem ke komunikaci divadlem s divákem. Revitalizaci divadla vidím právě v opuštění dramatu a v přiklonění se k nehotovému procesu, který potřebuje diváka – už ze své podstaty jako spoluautora. Snaha dostat do divadla realitu, ať v podobě práce s neherci (v projektech *Edge* nebo *Jižák, město snů*) nebo v zapojení živých skype hovorů z ulice či přes snahu aranžovat realitu na ulici (jako tomu bylo v projektu *LIFeshow*) až po návrat k čisté interpretaci v kombinaci s performancí (jako v live cinema projektu *Nevina*, kdy sledujete živé kino, tedy odhalenou filmovou mašinérii a na plátně naživo sestříhaný film) byla snahou směřovanou vždy s ohledem na zážitek diváka, který jej má aktivizovat a zapojit.

Autentické zlomky příběhů, útržky citátů a jiné fragmenty rolí a akcí nutí diváka aktivně spojit a vytvářet si vlastní příběh. Provokovat imaginaci – ať už skrze využití dotáček, živých vstupů z ulice, nebo živě nastříhaného filmu – znamená nezahlit doslovností a v tom je také velká síla a jedinečnost divadelního druhu umění.

Už meziválečné avantgarda začala pracovat s metodou rozbíjení obrazu, jednoty obrazu. Začala pracovat s koláží a montáží. Němec E. Piscator, Čech E. F. Burian jako první používali filmový jazyk a filmové dotáčky. Vpád technologie v konkrétním příkladu *Neviny* vnímám také jako způsob návratu teatrality – ve smyslu pozitivně vnímané podívané. Dozajista souhlasím s faktem, že technologie na tři gracie divadla časovost-prostorovost-tělesnost doslova útočí, ale dle mého

názoru je neničí, naopak redefinují je. Tělo mění svůj obraz – vlivem nových médií se mění i vnímání času a prostoru. Jaké je to zbavit se fyzické přítomnosti protagonistů (což je obvykle zásadní předpoklad pro divadlo), nicméně s vědomím, že jsou jen o pár pokojů vedle, jako je tomu v mnoha projektech skupiny Gob Squad, nebo že sedí před kamerou a hrají „v přímém přenosu“ jako v *LIFeshow*? Jsme připraveni připojit se navzdory – nebo díky – kameře? Jestliže se tímto způsobem vyhýbáme „riziku“ blízkosti a tělesného kontaktu, je možné zažít jiný druh intimity a přímosti? Můžeme být skrze nová média více přítomní? Je intimita, která vzniká díky prostorům, jež nás paradoxně oddělují nebo nám zprostředkovávají kontakt, opravdovou blízkostí?

Formy zprostředkované komunikace jsou součástí našeho každodenního života: e-maily, chaty a komunikátory (například ICQ, Instant Messaging), které se liší především tím, co všechno a v jakém množství si lze poslat (text, přidané soubory, fotografie...). Rychlejší než psaní zpráv je komunikace prostřednictvím zmíněného video chatu (Skype, Google Chat atd.). Video chat partnerům/lidem v dialogu zprostředkovává vizuální stránku, lze ho proto využít nejen ke konverzaci, ale také k paralelním a sdíleným aktivitám partnerů. Velká vlna současné komunikace také probíhá skrze nepočítačové formy, díky telefonování, posílání SMS zpráv a zpráv z mobilních aplikací. V takovémto kontextu je potřeba zabývat se charakterem současné komunikace a teď se nesnažím ani hodnotit to, zda „správné a současné“ divadlo by mělo tyto formy používat, nebo naopak. Jen by je mělo brát v potaz. A to z pohledu, že naše schopnost dostat se k lidem stále méně závisí na fyzické vzdálenosti mezi námi. V divadle jsme si fyzicky blízcí. Komunikace není zprostředkovaná, ale je přímá.

Svědci utvářejí performační akt, diváci divadlo, stejně tak jako čtenáři utvářejí literaturu. V zaměření se na zkoumání hranic, které nedefinuji, abych vytvářela škatulky, ale abych objevila možnosti přesahu a průniku, doslova dialekticky zkoumalamnohvrstevnatou identitu, realitu, prostor a čas, vidím potenciál živého druhu umění, kterým divadlo je.

Dialektické je divadlo tady a teď, stejně jako každá doba musí projít procesem, kdy prověřuje svou vlastní specifičnost. Naše povaha se mění v čase a prostoru, naše identita se mění v čase a prostoru, divadlo se mění, divák se mění. Už teď bych nejraději začala psát svou práci znovu.

## **Příloha č.1 – Šógun a čajový mistr (Úryvek z učení mistra Zeamiho v podání Yoshi Oidy)**

V dávných dobách byl šógun Hideyoshi patronem mistra čajového obřadu, který se jmenoval Rikyu. Jednoho dne řekl Hideyoshi mistrovi Rikyu: „Slyšel jsem, že máš letos na jaře na své zahradě nádherné květiny. Rád bych je viděl.“

Rikyu souhlasil a pozval šóguna, aby se přišel druhý den podívat. Ten se dostavil plný očekávání, ale když vstoupil do zahrady, byl šokován, protože tam nebyl ani jeden květ. Rikyu všechny květy ostříhal. Hideyoshi se zeptal: „Proč jsi to udělal? Přišel jsem především proto, abych viděl květiny!“

Rikyu mu odpověděl: „Nestarej se a pojd' do vnitřní zahrady.“

Muži vstoupili do vnitřní zahrady, ale i tam byly všechny květy ostříhané. Šógun se zlobil stále více, protože to vypadalo, že mistr záměrně odmítl vyplnit jeho žádost. Obrátil se na mistra Rikyu a zeptal se: „Proč jsi to udělal?“

A Rikyu mu klidně odpověděl: „Prosím, netrap se tím. Pojd' do mého čajového altánu.“

Šógun a čajový mistr vstoupili do malinkého altánu uprostřed zahrady. V rohu místnosti byla jediná květina. Byla to mimořádně nádherná květina, a když ji obdivoval, pochopil Hideyoshi jednání mistra Rikyu. Svým způsobem byla tato jediná dokonalá květina krásnější než tisíce květů, které před tím na zahradě byly. Byl to jediný květ, ale vypovídal mnohem více. Zastupoval pojem „Květina“. Stal se esencí všech květin, nejen těch na zahradě mistra Rikyu toho roku na jaře, ale všude.

Když jsem pobýval v zenovém klášteře, tak nám jednou kněz navrhl, abychom zvedli talíř nebo šálek čaje a pak si představili, že váží čtyři nebo pět kilogramů. Nevím proč, ale když si představíte, že je nějaký předmět velice těžký, tak váš vztah s tím předmětem získá v očích diváků na významu. V běžném životě si neděláte starosti s věcmi kolem vás nebo se staráte jen o sebe. Váš vztah k hrnku a talíři je velice všední. Ale pokud budete třímat váš předmět, jako by byl extrémně těžký, pak jste nuceni uvědomovat si váš konkrétní vztah k němu. A ten vztah už není „všední“, začne vypovídat, že je to „něco víc“.

Existují techniky, které vám pomohou projevit tuto vlastnost, aniž byste sklouzli k hloupému přehrávání. Například je třeba, abyste v obraze ušli dva metry: dobře, uděláte to; ale jako herec máte vnitřní záměr jít kupředu k obzoru. Pokud jste divák, pak cítíte, že tělem klesáte ke středu země. Když se postavíte, tak si představujete, že se zdviháte směrem ke středu vesmíru. V běžném životě

pracujete se skutečnými vzdálenostmi. Židle je od vás dva metry, takže vaším záměrem je pouze ujít tyto dva metry. Pak si sednete tím nejjednodušším způsobem. Ale na jevišti hrajete s celou šíří života, a tak vaše akce musí být něco víc než jen, že ujdete dva metry nebo se posadíte. „Nepředvádíte“ ani se nesnažíte, aby publikum vidělo, jak „hluboký význam“ mají tyto akce. Vy si prostě představujete, že prostor, se kterým pracujete, je větší. Když přecházíte přes jeviště, tak ve své představivosti kráčíte k obzoru.

Pokud stejným způsobem uvažujete o předmětech, tak do jejich zvedání máte sklony zapojit celé tělo. Na jevišti je velice důležité, abyste zapojovali celé tělo do všeho, co děláte, i když pohyb, který vidíme, je malinký. Nemusíte předvádět, že je ten předmět těžký jako v pantomimě, ale ve vaší představivosti váží hodně.

Stejně tak je i tělo herce „předmět“, který lze učinit znělejší a významnějším. Máte své běžné tělo, které chodí dopoledne nakupovat a po obědě myje nádobí. Také máte umělecký „předmět“, který dokáže hovořit na jiné úrovni lidského prožitku. Když trénujete své tělo, je důležité mít na mysli, že trénujete „herecké tělo“, které je „větší“ a „zvučnější“ než „běžné tělo“.

Velký mistr čajového obřadu byl svým pánem vyslán do Tokia, aby tam navštívil šóguna. Pán mistrovi přikázal, aby si s sebou vzal meč, aby měl bezpečnější cestu. Obvykle však meče směli nosit jen samurajové, ale protože oděvy samurajů a čajových mistrů byly stejné, tak pán doufal, že svého poddaného ochrání, pokud ho bude vydávat za nebezpečného válečníka, kterého by si nikdo, kdo je při smyslech, netroufal obtěžovat. Zcela přirozeně, čajový mistr neměl o boji ani ponětí, ale pán doufal, že jeho bojovný vzhled bude stačit k tomu, aby odradil jakékoli útočníky.

Tak si mistr připjal meč a vydal se na cestu do Tokia. Cestou nechtěně vrazil do jiného (skutečného) samuraje. Ten, rozzuřený touto urážkou, okamžitě vyzval mistra na souboj. Čajový mistr se hluboce omlouval a vysvětloval, že není samuraj, že jen plní pokyny svého pána. Samuraj mu však nechtěl věřit a prohlásil: „Na tom nezáleží. Máš meč, a proto máš i povinnost přijmout výzvu.“

Mistr čajového obřadu si uvědomil, že stojí tvář v tvář smrti a tak odpověděl: „Neumím bojovat, takže pokud mne chceš zabít, tak to udělej.“

Samuraj to odmítl, protože by bylo nečestné zabít muže, který by ani nevytasil meč. Celou situaci spolu rozebírali a dohodli se, že souboj odloží o hodinu. To mělo dát čajovému mistru čas na to, aby se připravil. Chtěl zemřít

důstojně a trochu na úrovni, aby při tom alespoň meč držel správně. Chtěl se naučit alespoň základy techniky.

Tak se odebral do školy bojových umění, která byla nedaleko, a vyprávěl učiteli celý svůj příběh. Místo, aby dal učitel čajovému mistru lekci, jak se drží meč, požádal ho, aby vykonal čajový obřad. Ten se k tomu uvolil a říkal si při tom: „Tohle bude poslední obřad, který ve svém životě vykonám.“

Po obřadu řekl mistr bojových umění čajovému mistrovi: „Výborně. Jsi dokonalý. Nepotřebuješ se učit bojové techniky, protože už jsi na boj připravený. Tvé samurajské vystupování je dokonalé, takže jediné, co potřebuješ udělat, je uchopit meč, jako jsi držel šálek čaje. Vždyť je to vlastně to samé.“

Čajový mistr se pak šel utkat se svým soupeřem. Řekl mu: „Naučil jsem se držet meč a jsem připraven zemřít. Nyní mě můžeš zabít.“

S těmito slovy vytasil meč a očekával útok. Vyzyvatel pozoroval postoj čajového mistra a místo, aby se vrhl kupředu a zabil ho, pomalu sklonil svou zbraň se slovy: „Ne, odstupuji od své výzvy. Je vidět, že umíš bojovat. Nedokázal bych tě zabít. Omlouvám se za svoji neomalenost.“

Pokud každý den fyzicky pracujete a soustředíte se na všechny úrovně vědomí, jasnosti a propojenosti, tak se „herecké tělo“ nakonec stane vaší přirozeností. I když budete požádáni, abyste udělali něco zcela nového a neznámého, bude vaše tělo reagovat správně. Automaticky si najde snadný a správný způsob, jak dělat téměř cokoli.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup>OIDA, Y. The invisible actor. (1997) Londýn: A and C Black. s. 19–43, ISBN: 978 0 413 69610

## **Příloha č.2 – LIFEshow (několik pravidel pro nahrávání videa z ulice)**

První pravidlo zní: strávit s jedním člověkem (kolemjdoucím) co nejvíce času, co nejdéle to bude možné – zjistit jeho osobní příběh, jeho zpověď. Pokud k tomu nedojde, tak existuje cesta, jak posunout tento vztah pouhého kolemjdoucího dál:

- a) zastavená fotografie (zastavený čas, kdy se s kolemjdoucím zastavíš, vytváříte společně fotografii);
- b) umělý text (monolog);
- c) inscenovaný výjev (viz rybičky, zajíci, sehrání scény – Petr – porcelán) – např. rybičky vyšly z toho, že si paní přála být u moře, takže jí herečka plnila přání, nebo když herec tancoval s Polkou polku;
- d) převezmeš jeho činnost –viz herec se stává metařem.

Druhé pravidlo: komunikace skrze gesta

- a) tzv. autisticky začneš sám v prostoru přeplněném lidmi, až se někdo chytne, začneš komunikovat pouze s ním;
- b) rovnou začneš skrze gesta s vybraným člověkem komunikovat.

Třetí pravidlo: použij papíry, na kterých jsou napsané úkoly, které do kamery neukazujeme. Např. když tlesknu, otočte se.

Čtvrté pravidlo: kostýmy, převleky, kouzla –herec se objevil v záběru se psem, kterého měl na vodítku (nevíme, kde se tam vzal), vidíme Petra v modré mikině, pak pokračuje v červené.

Páté pravidlo: triky dvou živých záznamů – setkání herce Petra s herečkou Johanou – v úvodu začínají ze stejného místa a kamery mají namířené navzájem na sebe. Nebo předání kamery kolemjdoucímu, který teď natáčí vás.

## **Příloha č. 3 – Krátké medailonky citovaných skupin**

### **Forced Entertainment**

Forced Entertainment je britská experimentální divadelní skupina, kterou založil Tim Etchells v roce 1984. Divadlo Forced Entertainment se zabývá etikou a identitou divadla současnosti, je politické a vychází z kontextu (sociální, kulturní) Británie 80. a 90. let. Přitom však předchází pochybným jistotám o tom, co jiní lidé nazývají politickým divadlem. Jejich kusy se nachází v prostoru mezi skutečným a fantazijním, mezi skutečnou krajinou a mediální, mezi tělem a imaginací. Pracují a spoléhají se na intuici, náhodu, sny, nehody a impulzy.

Slovy Tima Etchellse: *„Krajina, kterou jsme zmapovali, byla krajinou měst, noční televize, duchů a napůl pamatovaných příběhů. Témata, ke kterým jsme se vrátili, byla láska a fragmentace, hledání identity, hranice sexuality, potřeba zpovědi. Dlouho jsme se odevzdávali nikoli konkrétním formálním strategiím, ale prostě vyzývavému a provokativnímu umění – dílům, která kladou otázky a podněcují sny.“*

Heslem tvorby Forced Entertainment je: divák jako svědek.

### **Rimini Protokoll**

Rimini Protokoll je berlínská divadelní skupina, jejím ředitelem je Stephan Kaegi. Tato skupina pracuje zejména s neherci – lidmi z různých společenských skupin, vytváří dokumentární projekty, ale tvoří také intervence ve veřejném prostoru a rozhlasové hry. Autoři nezobrazují skutečnost, nesnaží se ji umělecky zdramatizovat, ale přenést na scénu – jejich přístup je jednoduchý a důsledný. Všechny jejich projekty začínají téměř publicistickými rešeršemi, rozhovory s lidmi, kteří svým životem a svými odbornými znalostmi poskytují látku, z níž umělci ze skupiny Rimini Protokoll dělají divadlo. Divák někdy neví, zda sleduje drama, nebo skutečný život.



## **Gob Squad**

Gob Squad založili v roce 1994 Alex Large, Sean Patten, Liane Sommers a Sarah Thom z kurzu kreativního umění na Nottingham Trent University spolu s Johannou Freiburg a Berit Stumpf z giessenského Institutu pro aplikovanou divadelní vědu. Dnes skupinu tvoří Johanna Freiburg, Sean Patten, Berit Stumpf, Sarah Thom, Bastian Trost (od r. 2003) a Simon Will (od r. 1999). Jsou to umělci dvou národů, kolektiv sídlící v Nottinghamu a Berlíně. Zabývají se jak devised theatre, site specific a social specific projekty, tak instalacemi. Ačkoli v případě Gob Squad lze mluvit spíše o life artu. Když byla skupina na festivalu DISKURS v Giessenu, zaměnili pořadatelé „v“ za „f“ – a tak z živého umění vzniklo „životní umění“. A to se skupině Gob Squad zalíbilo, osvobodilo je to od (pro ně) starých pojmů, protože svou práci nikdy nechtěli prezentovat jako divadlo.

## **Live art**

V roce 1996 se na britské scéně, ve městech jako jsou Londýn, Bristol, Manchester, Nottingham a Cardiff, objevil live art. Postupně začal vzbuzovat zájem umělců a diváků i v Evropě. Britská scéna live artu se jmeny, jako jsou např. Tim Etchells, Lois Keidan a skupinami, jako jsou Gob Squad, Blast Theory apod., zastupuje interdisciplinární myšlení. Neustále analyzují svůj každodenní život a středobodem jejich práce se stávají jejich vlastní zkušenosti; z toho čerpají energii, která je nejen inspirativní, ale i přesvědčivá. Výsledkem tohoto přístupu je hledání nových forem výrazu a stále větší nedůvěra k vysoké kultuře, díky níž se např. Gob Squad odvolávají na populární hudbu, filmy, nová média. Live art je spíše než na konečném „produktu“ založený na jeho zpracování. Existence a důležitost díla je především v jeho přítomnosti, v procesu, nikoli ve výsledném tvaru.

## **Příloha č. 4– Z rozhovoru s Gob Squad**

Gob Squad existuje od roku 1994. Pamatujete si ještě, jaké to bylo na začátku? Měli jste tenkrát pocit, že chcete dělat alternativní divadlo? Mohli byste třeba stručně nastítnit, jak jste se dali dohromady?

- Angličtí členové spolu studovali umění na Nottingham Trent University. Johanna a Berit přijely na jeden semestr v rámci výměnného programu.
- Pár lidí z Nottinghamu předvádělo svou práci na festivalu DISKURS, což je mezinárodní festival pro začínající umělce, který pořádají studenti univerzity v německém Giessenu, kde jsme studovali. Líbilo se nám to. Chtěli jsme je lépe poznat.
- Samozřejmě, v Nottinghamu jsme se soustředili hlavně na praktické umění, naše tvorba spadala někam mezi divadlo, vizuální umění a konceptuální umění. Náš umělecký manifest vychází z tohoto. Nikdy jsme nebyli v opozici k určitým formám divadla, stejně jsme moc nechodili na „normální“ divadelní představení. Vzniklo to velice přirozeně.
- V Nottinghamu nám také připadalo osvobozující to, že jsme za výchozí materiál považovali sami sebe. S tím jsme začali už v Giessenu, a proto nám dávalo smysl s tím pokračovat a pracovat na běžných místech jako v domě, kanceláři, obchodním centru, městských ulicích nebo na náměstích. Jít tam a ne na nějaká uměle vytvořená místa.
- Nejdřív jsme vystupovali téměř výhradně v Nottinghamu. Náš první projekt se jmenoval *House* (Dům). Byla to performance/instalace, skrze kterou diváci procházeli. Byl to dům, ve kterém jsme byli my. Tyto prvotní projekty jsme produkovali s velmi malými rozpočty a prvních pět let jsme žili více méně na státní podpoře.
- Musím uznat, že prvních pár let se ujímali vedení angličtí členové skupiny, brali na sebe iniciativu a přicházeli s většinou nových projektů. Zvali nás do Anglie i přes omezené rozpočty a investovali do našich letenek a to v té době hodně znamenalo. Říkali, že s námi chtějí spolupracovat. Takže jsme takhle každý rok strávili pár týdnů v Anglii a věci se začaly vyvíjet, protože jsme viděli, že to funguje. Později jsme začali zkoumat možnosti, jak financovat projekty v Německu.

### Bylo v Gob Squad vždycky šest lidí?

- Někdy nás bylo sedm, ale během let dva odešli a jiní dva se přidali.

### A z toho se asi vyvinula dobrá struktura, že?

- Myslím, že to má co do činění se vzájemnými vztahy. Je to jako žít ve vztahu, být ženatý s pěti lidmi.
- Neumím si to představit s více než šesti, sedmi.
- Bylo by těžké jenom dát všechny dohromady na setkání u stolu. Některá rozhodnutí musíme dělat všichni společně, třeba když jde o změnu směru, začátek něčeho nového do budoucna nebo změnu základních principů, na kterých jsme se shodli. Když se změní kombinace lidí, řekněme, že někdo odejde na mateřskou, tak je rovnováha přirozeně narušena. A čím je skupina menší, tím větší to hraje roli. Je asi pravda, že šestka je zdravý počet.
- Je stabilní. Pořád ještě můžete pracovat, když dva chybí. Když potřebujeme na některé projekty víc lidí, můžeme si pozvat hosty. Také si často zveme hostující umělce na video a zvuk.

### Projevili se časem různé dovednosti?

- Samozřejmě, že máme různé schopnosti, které se snažíme využívat. Tak to platí v divadelní branži, ale tam je ta klasická hierarchie, že je režisér, který vytvoří svůj rezervoár nápadů, a jeho jméno se nakonec objeví v programu. Osobně to považuji za neuspokojivý způsob spolupráce.

### Nestává se ale, že jeden časem převezme zodpovědnost za kostýmy a někdo jiný zase častěji stříhá video?

- Já jsem třeba šil závěsy do kanceláře.
- A já se starám o harddisky, které jsou tak hlučné, že byste asi měl problém natočit tento rozhovor.
- Nikdo z nás nemá všechna potřebná nadání, takže každý musí dělat trochu od všeho.

### Jste v běžném životě kamarádi, nebo je to jen profesionální vztah?

- Naše soukromé i profesionální životy se kompletně překrývají, jinak bychom nemohli dělat to, co děláme.
- Není možné oddělit soukromý a profesionální život, protože jsme to my a naše vztahy se promítají do naší práce.
- Myslím, že je to nakonec o důvěře. Můžeme se navzájem hecovat, protože si věříme. Někdo řekne: „Můžeme udělat tohle, pojďme a udělejme to.“ A ty možná řekneš: „Nemůžu, to po mně chceš moc, pro mě je to moc těžký.“ A když ti ostatní řeknou „My víme, že to dokážeš.“, tak se pokusím překonat své zábrany a zkusím to, protože mě znají a já věřím, že by mě nedostali do situace, která by pro mě byla špatná. Beru na sebe riziko, které si uvědomuji. Vím, že když něco, co udělám, nebude fungovat, že mi to ostatní řeknou. Možná proto se z nás stali tak dobří přátelé nebo je to třeba naopak: protože si důvěřujeme, můžeme spolu pracovat.

### Je estetická koncepce představení a vaše práce v kolektivu neoddělitelná?

- Ano, protože role autora, divadelní postavy a herce se setkávají v roli interpreta. Musíme naše nápady testovat sami a dát sami sebe v sázku kvůli těmto nápadům. Jako kolektiv odrážíme rozmanitost a složitost kultury, v níž žijeme. Nemáme šest identických postojů a vkusů.
- Vždycky máme sklony dělat sborová díla. V pracích Gob Squad vlastně nikdy není hlavní role. Nikdy tam není samotný hrdina, hrdinka nebo protagonista. *Room Service* (Pokojevá služba) je toho velmi dobrým příkladem. Je to o čtyřech lidech, kteří přicházejí do popředí a odcházejí dozadu v průběhu celého kusu.

### Uvažovali jste někdy o tom, že skončíte?

- Ano.
- Ano, těsně před *Room Service*.
- Ze skupiny odešli dva ze zakládajících členů.
- Telefon moc často nezvonil. Skoro nikdo nám nevolal.
- Připadali jsme si opuštění, udělali jsme smutný kus a nikdo nás s ním nikam nezval. Stárli jsme. Naše životní styly se čím dál víc oddalovaly. Někteří z

nás měli děti. Jiní pracovali na externích projektech. Bylo těžší se sejít. Dříve to byl takový krizový stav. Sešli jsme se tak jednou za rok a udělali nový kus. Překypovali jsme nápady. Pak se z toho začala stávat součást našich každodenních životů a bylo těžší vyhovět různým potřebám ve skupině.

Jak dlouho už spolu jste?

- 15 let.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup>GOB SQUAD Reader and the impossible attempt to make sense of it all (2010) Anglie: Lottery Funded.

## **Příloha č. 5– Scénář/exposttextový záznam Edge**

Edge byla mezinárodní autorská inscenace mezi dokumentem a fikcí, divadlem a tancem, humorem a sentimentem. Česko-slovensko-polsko-německo-maďarská sonda do života lidí starších 50 let.

Kalendář je zafixovaný čas. Notový zápis fixuje hudbu. Notový zápis je v Evropě univerzální, symbolický jazyk, noty dělají s hudbou totéž, co písmo s jazykem. Notový zápis hudbu fixuje. Je možné naučit se skladbu bez osobního setkání s autorem. Mám pocit, že některé autorské projekty a devised projekty prostě nelze fixovat do podoby scénáře, nebo spíš je potřeba najít jinou formu fixování. Tónení part, který by bylo možné dát někomu k nastudování. Anebo možná právě ano – jako velká výzva a silný autorský potenciál nového týmu a režiséra.

### **Obraz první – nejstarší muž přichází do prostoru**

#### **Pan Bálik**

A tu to bude? V minulém tisíciletí to vypadalo úplně jinak. Tenkrát, když jsem studoval sochařství, jsem dokonce věděl, jak se jmenuje ten mramor. Už som všetko zabudol. V osemdesiatke mi vypli pamäť. */Jde k Tomášovi – směrem k hudebníkovi./*

### **Obraz druhý – první filmová dotáčka – „oldageři se představují“**

#### **Jáno Sedal /vlak/**

Jako malý jsem byl od stáří oddělen, protože stáří podléhalo zkáze a smrti. Já byl nesmrtelný, ale měl jsem obavy a neidentifikovatelný strach, že ho budu muset mít rád a bejt s ním, a tím ztratím svou nesmrtelnost. Jako starý nábytek jsou ti staří lidé, chvíli si tam odpočineš, v bezpečí usneš, ale ne na dlouho. Abys to stáří nedostal taky.

### **Mária Zagátová /tanec, kavárna/**

Vyrastala som na dedine medzi dvoma babkami, babkou Kalačkou a babkou Belankou. Babka Kalačka nemali dedká, lebo ten vraj padol v prvej vojne svetovej. Babka Belanka tiež nemali dedká, lebo vraj boli slobodná matka. Babka Kalačka a babka Belanka se medzi sebou stále hádali a hašterili, babka Kalačka nemali rády moju mamu, svoju nevestu a tým bol poznačoný aj moj vzťah ke starým ľuďom. Keď som stretla na ulici starých, utiekala som od nich, keď bola nablízku mama, schovávala som sa za jej sukňu.

### **Krzysztof Raczkowski /tanec u tyče/**

Když jsem byl dítě a sledoval jsem staré lidi, věděl jsem, že nás dělí věčnost a že čas je jakoby z gumy, že přijde chvíle, kdy vymyslí nějaký medikament, který zastaví proces stárnutí. Pak budu věčně mladý, navěky zdravý, podaří se mi utéct, uchránit se před stářím. Rodiče mě učili, že se patří vážit si starých lidí, pouštět je sednout. Bohužel jsem neměl možnost vážit si starých lidí.

### **Ildikó Móger /bazén/**

Možná proto, že mezi mnou a prvním manželem byl až 23letý rozdíl. Možná proto, že ve škole a v divadle existovala úcta. Možná proto, že mě tak jednoduše vychovali... Možná toto všechno způsobilo, že jako malá jsem měla úctu ke starým lidem. Říkala jsem si: starý člověk už ví a já možná budu také něco jednou vědět. Když je život jeden dlouhý proces, tak pociťuji, že v určitém věku, tak po třicítce, začne člověk věnovat svoji pozornost starým.

### **Trixie /záchod/**

V mém povolání tanečnice bylo všem tanečníkům přes 35. Koukalo se na ně už jako na někoho „mimo dobro a zlo“, i v každodenním životě člověk na starší lidi moc nenarazil. Zdá se mi, že jsem vůči stáří byla trochu arogantní, a myslela si, jak důležité je být mladý a jak ti starší už vůbec nechápu dobu, ve které žiju...

### **Obraz třetí – pohyb, nezvratné plynutí času, choreografie tematizuje dráhy času, linii času**

**Jáno:** Vyplním tělem svým šaty své? Bude poslední slovo opravdu poslední? Zálohovány stíny jsou.

## **Obraz čtvrtý – monolog o zlomové padesátce**

**Krzysztof:** Padesát. Co pro mě znamená hranice padesát a více let? Strach před bolestí a bolest ze strachu. Rozbité kolo. Prohlubující se den ode dne vědomí, které probouzí pochybnosti a staví člověka před novou výzvou. Stačí mi síly, abych se s tím poměřil? Důstojně stárnout. Připadám si bezradný jak Ježíš přibitý na kříž. Jak se to daří ostatním, co nebo kdo je inspiruje? Sting, 61 let, chodící důkaz zdraví a úspěchu v showbyznysu. Co z něj dělá někoho tak silného? Jóga, dieta, sex nebo sláva? Nebo takový Sylvek Stallone – stroj vyhlazení. Pumpování hory žilnatých svalů. Neomylný jak kalašnikov. One man, one decision, one desire. 66 let! Co ho udržuje ve formě? Viagra, prozac nebo jeho anabolika? Přesto dále dělá dojem.

Divadlo je čímśi odlišným. Něčím těžším. Lze v něm zahrát někoho, kým člověk není. Život se nedá oklamat. Když bolí, tak bolí. Toto nepředstírám. Máme na výběr – podlehnout, anebo bojovat. Vždyť kdo jiný než my o tom může rozhodnout?

*Pozn.: Originální jazykem této scény je polština.*

(Co dla mnie znaczy granica 50+? Strach przed bólem i ból ze strachu. Błedne koło. Pogłębiająca się z dnia na dzień świadomość, rodzi zwątpienie i stawia przed nowym wyzwaniem. Czy starzy mi siły, żeby godnie się z tym zmierzyć? Godnie się starzeć. Czuję się bezradny jak Jezus przybity do krzyża. Jak sobie inni z tym problemem poradzili co lub kto ich inspiruje? Sting. 61 lat. Okaz zdrowia i sukcesu w showbiznesie. Co go czyni sprawnym? Joga, dieta, sex czy sława? Albo taki Sylwek Stallone. Masyzna zagłady. Pompowanie góry żylastych mięśni. Niezawodny jak kalasznikow. One man, one decision, one desire. 66 lat! Co jego wspiera? Viagra, prozac, anaboliki? Jednak działa i robi wrażenie. Teatr to coś innego. Coś trudniejszego. Można zagrać kogoś, kim się nie jest. Życia nie da się oszukać. Kiedy boli, to cię boli. Tego nie udaję. Mamy do wyboru – albo się poddać albo walczyć. Bo kto jak nie my sami możemy o tym decydować.)



## **Obraz pátý – konfrontace (Jáno a Krzysztof)**

*Jáno přichází za Krzysztofem, který se přehrabuje ve své tašce a vyhazuje z ní léky.*

**Krzysztof:** To je na bolest, to na hemeroidy, na strach, to je na všechno.

**Jáno:** Co to máš na sobě? Tobě je padesát a ty nosíš jsou šušťáky... to bych na sebe nikdy nevzal. Co koukáš? Jsi katolík? Jako Polák bys měl být katolík. Když řekneš škaredý slovo, měl by do tebe jebnout blesk. Řekni piča. Normálně nahlas.

**Krzysztof:** Piča.

**Jáno:** Počkej, ještě jednou. Já teď projdu jakoby náhodou kolem...

**Krzysztof:** Piča.

**Jáno:** Ty vole. Nic se s tebou nestalo.

**Krzysztof:** A co to je piča?

**Jáno:** Slzavé údolí. Grand Canyon. Tam taky vidíš ty vrstvy, vývojová záležitost.

**Krzysztof:** A jaké máš rád? Černou, blondýnku?

**Jáno:** Máš takhle louži a v ní je piča na hladině. Nad ní stojí ženská, ale když odejde, piča v louži zůstane. Podívej. Jak ty, podíváš se, jsi tam, na chvíli odejdeš a už na té hladině znovu nejsi. Koukni.

*J. a K. se zastaví nad hladinou, do zastaveného obrazu vstoupí Beatrice.*

## **Obraz šestý – monolog Beatrice (Trixie)**

**Beatrice (Trixie):** Jmenuji se Beatrice Schönnherr, také se jmenuji Beatrice Cordua a vlastně se jmenuji Trixie. Zbožňuji klasický balet, je radikální taneční formou. Umění musí být radikální. Jako když je ostrou tužkou nakreslena radikální krása. Prostá a komplexní. A teď moje inscenace. Je také radikální, ale jinak. Nazývá se Beztvaré vaginální sólo. Drobná Mozartova skladba. Šplhám na horu. Mozart stále hraje. Sundávám si kalhoty. Začínám onanovat. Nepředstírám to. Představení trvá někdy dvacet, jindy osmnáct minut. Pak zapínám chechtací pytlík. Teď prožívám orgasmus. Popelka běží, hledá koště. Hopsá do šatny, chichotá se. Toto je moje tělo. Až nyní mám toto tělo ráda. Mám je tak ráda.

*Pozn.: Originální jazykem této scény je němčina.*

(Ich heiße Beatrice Schönherr, ich heiße auch Beatrice Cordua und eigentlich heiße ich Trixie. Ich liebe das klassische Ballet, es ist eine radikale Tanzform. Kunst muss radikal sein. Wie mit einem spitzen Bleistift zeichnen von radikale Schönheit. Einfach und komplex. Jetzt mein Stück. Es ist auch radikal, aber anders. Es heißt Formloses Vaginal Solo. Ein kleines Mozartstück. Ich besteige ein Berg. Mozart ist doch dabei. Ich ziehe die Hose aus. Ich fange an zu onanieren. Ich schummle nicht. Die Stück dauert manchmal 20 oder 18 Minuten. Dann kommt der Lachsack. Jetzt der Orgasmus. Cinderella läuft, sucht den Besen. Hoppelt, chichern, in die Garderobe. Diese Körper ich liebe jetzt. Ich liebe ihn so.)

*Trixie si sedne do křesla, obraz J. a K. nad louží opět ožije.*

### **Obraz sedmý – cukr káva limonáda**

**Krzysztof:** Kolik je ti let?

**Jáno:** Kolik je mi let?

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** Kolik je ti let?

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** Kolik ti bylo včera?

**Krzysztof:** 65

**Jáno:** Kolik ti bude zítra, kolik je nám oběma, kolik je nám všem?

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** Kolik máš dětí?

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** To je blbost.

**Krzysztof:** Dvě.

**Jáno:** Kolik je tvým dětem, kolik je tvé ženě, kolik je celé tvé rodině, kolik je tobě, když odečteš můj věk, kolik je nám všem v této místnosti?

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** No počkej, nám všem je 65? A třeba pan Bálik má asi 65+20 let, má tak o 475 méně než město Žilina.

**Krzysztof:** A Gott?

**Jáno:** To je něco neprozkoumané nad námi.

**Krzysztof:** Ne. Karel Gott.

**Jáno:** Karel Gott je věčný, on nemá věk. Stvořil se sám. Vzal tužku, zapíchnul ji do pupíku, namaloval se.

**Krzysztof:** Kdo byl první? Karel, nebo Gott?

**Jáno:** No Gott přeci a pak byl teprve Karel. Když něco neznáš, musíš to pojmenovat, aby ses toho nebál. Co tam vidíš za tou zdí?

**Krzysztof:** Cukr káva limonáda čaj rum bum. 58, 65, 71, 76.

**Krzysztof:** 76.

**Paní Zagatová:** Můj sen je zatancovat si s viacasobným mistrem světa v společenských tancích Bobom Irvinom.

**Krzysztof:** 71.

**Trixie:** Přišel čas, kdy jsem se musela rozhodnout mezi přítelem a manželem. Vrátila jsem se k manželovi (po sedmi letech manželství a dvou letech odloučení) – dneska bych se rozhodla stejně.

(Es gab eine Zeit, wo ich mich zwischen meinem Freund und meinem Ehemann entscheiden mußte, ich bin zurück zu meinem Mann /nach 7 Ehejahren und 2 Jahren Trennung/, ich würde heute diesselbe entscheidung treffen...)

**Ildikó:** Rozhodla jsem se. Nakonec je to život můj, ale i toho dítěte. Chci to dítě, chci i bez otce.

**Krzysztof:** 65.

**Jáno:** Sovětská okupace. Máš letenku do USA, roztrháš ji kvůli mámě a zůstaneš tady. Kde je spravedlnost?

**Trixie:** Merce Cunningham řekl: Nedělej to! Buď tím! John Cage řekl:

Neimprovizuj, umění je o invenci! A já si ukradla: Ó PODÍVEJ SE NA NEBE... TO JE LETADLO... TO JE PTÁK... TO JE SUPERMAN...!!!

(Merce Cunningham said: Don't do it! Be it! John Cage said: Do not improvise! Invent! Art is about invention. And I stole: OH LOOK UP IN THE SKY... IT IS A PLANE... IT IS A BIRD... IT IS SUPERMAN...!!!)

**Paní Zagatová:** Člověk potřebuje k svému životu pět elementů – vzduch, který dýcháte, vodu, kterou pijete, jídlo, které jíte, a teplo, které cítíte. Co je to páté? To je magnetické pole. To ani necítíte, ani nevidíte. V Žilině jsem si koupila magnetickou tyčinku do vody, dodnes ji nosím v láhvi. Je to moje ŽIVÁ VODA.

**Krzysztof:** Jak bys chtěl zemřít?(Jak bys chcial umrzeć?)

**Jáno:** V kostele při mši, zastřelen na ulici, v náručí milované ženy – ne při souložích, jen tak v kuchyni s ní u stolu, v divadle při hraní – krása.

**Krzysztof:** To jsou romantické představy. Stejně nakonec umřeš na hajzlu při srání, v momentě, kdy to nejmíň čekáš.) To są romantyczne wyobrażenia. Tak czy siak umrzesz w kiblu robiac kupe we chwili, kiedy tego najmniej oczekujesz./

### **Obraz sedmý – Krzysztof jako Bruce Lee**

**Krzysztof:** Opakuje se mi takový sen, kdy hledám záchod. První varianta je, že k záchodu vede síť chodeb, že ho vůbec nemohu najít. Druhá varianta je, že ho najdu, ale je to něco mezi mušlí a dámským záchodem a nevím, co s tím. Probouzím se vyděšený jako malý kluk, který se musí rozhodnout. Hledal jsem něco, co mě může inspirovat. Inspirace. Alle raus! Bruce Lee a balet. (Powtarza mi sie taki sen, ze hledam toalete. Pierwsze rozwiazanie jest, ze do kibla wiedze siet korytarzy i w ogole go nie moge znalezc. Albo go znajde, ale jest to cos miedzy pisuarem i toaleta dla kobiet i ja nie wiem, co z tym. Obudzam sie przestraszony jako maly chlopak, który sie musi zdecydowac. Szukam czegoś, co mnie może inspirować. Inspiracja. Alle raus! Bruce Lee i balet.)

*Krzysztof tančí – kombinace baletu a bojové techniky Bruce Leeho.*

### **Obraz osmý – monolog Ildikó**

**Ildikó:** Před třemi lety jsem ještě bez problémů mohla vyskočit, točit se, ale jako ředitelka Maďarského kulturního institutu v Sofii jsem měla sedavou práci. Díky tomu jsem ztratila svoji pružnost. Ale pokud toto pominu, stále cítím, že i blíže k šedesátce mám stále přijatelné tělo, ale co je nejdůležitější, dobře se cítím navenek i v sobě. Mými vzory jsou: Pina Bausch, Maja Pliseckaja, Zoltán Huszárik, Miklós Jancsó.

*Ildikó se snaží při demonstraci tanečních stylů (Bausch, Pliseckaja...) vypadat dobře, krásně...*

**Trixie:** Beautiful women is this. This is beautiful, this is women.

*Trixie a Ildikó se hádají, kdo a co je „beautiful women“.*

**Paní Zagatová:** Nehádejte sa!!! Ja som nikdy nikomu neublížila, narozdíl od ostatných dochodcov já nezávidím. Nezávidím ani auto, ani chatu, ani luxusnú dovolenku a naopak žičím každému, kto je úspešný a všetko nadobudol vlastnou pracou. Som spokojná, čo som v živote dosiahla. Mne sa moje dobré srdco vždy oplátilo.

**Jáno:** Babi, ty to máš už také za krátko a neříkej, že sis také něco nenakradla. Volám sa Mária Zagatová, prišla som zo Žiliny a takto zblízka vám chcem povedať, vám Čechom, že vás Češi nemám rada.

**Paní Zagatová:** Já ho zabijem. Čechov mám ráda.

**Jáno:** Lebo nám kurvítě bryndzu. Omylom si ju dávať na halušky, lebo bryndza pre nás je hojivá masť na naše slovenské hriechy.

**Paní Zagatová:** Čo to trepe? Trepe jak Palacký před volbama.

**Jáno:** Odchádzam a stále sa volám Maja Zagatová.

### **Obraz devátý – Jáno komunikuje s diváky (hra na avantgardu)**

**Jáno:** Typický příklad, jak německá stařena poučuje maďarskou baletku. Československá avantgarda by to dělala jinak. Nejlépe ve tmě, zády k divákům. Řekni barvu.

### **Obraz desátý – Jáno je Krzysztofovou smrtí v zádech**

**Krzystof:**PODÍVEJ SE NA NEBE... TO JE LETADLO... TO JE PTÁK... TO JE SUPERMAN...!!!

(OH LOOK UP IN THE SKY... IT IS A PLANE... IT IS A BIRD... IT IS SUPERMAN...!!!)

**Jáno:**

Mám rád dům, co labuť se na něm točí

Bydlím v slonu i v houseti

v huse i v praseti

jsem šíp, co tě zabije

a předtím tě hledal

tvá chuť i pachůť

Jáno Sedal

## Obraz jedenáctý – pohřeb babičky

*Krzystof přiváží babičku na kolečku, aby ji hodil do jámy do toho hrobu, aby ji vyklopil nebo ona nějak zajímavě sleze. Sedne si nad ni, zapálí doutník, zatímco pan Žilina přichází k jámě a také si s ní zatančí. Pan Žilina nám řekne, jaké to s tím životem je.*

**Bálik:** Život to je láska i nenávisť. Život je u každého inný.

**Jáno:** Ten kouř, to jsou ty vaše vzpomínky. Řekněte nám, jak to bylo s tím vaším sokem, co se zajímal o vaši ženu.

**Bálik:** Mali sme pekný život, ale vlúdil sa medzi nás milenec mojej ženy. Chcel to riešiť jednoducho tak, že sa ma zbaví, že ma pripraví o život. Chcel to riešiť tým spôsobom, že o poschodie vyššie uvázal na balkoně lano, spustil sa v noci k nám domov na balkon do kuchyně. Keď som ho zbadal, ona sa bez váhania pustil do mňa. Začali sme sa biť, stažil som sa utiec, ale nie mohol som odemknúť. Mal som ale v domu takú skrinku na ktoré bola železná tyčka a hodil som ho na ňu. Zlomil som mu ruku a čo teraz? Dal som mu slivovice, ošietril som mu ruku a odviezol som ho do nemocnice.

## Obraz dvanáctý –babička vstane z mrtvých, lekce společenských tanců

**Paní Zagatová:** Dámy a pánové, nástup na taneční parket. Dobrý den, volám sa Maja Zagatová a som diplomovaná učiteľka spoločenských tancov zo Žiliny. Mojou úlohou dnes je naučiť vás valčík. Valčíky sú vlastne dva. Pomalý, anglický tzv. english waltz, ktorý ma 32 taktov za minútu, a valčík rýchly, viedeňský, tzv. wiener waltzer, ktorý má 60 taktov za minútu. Valčík má trojštvrťový takt a valčíková figura sa tancuje na dva takty, pretože my sme párová civilizácia. Máme dve oči, dve uši, dve ruce, dve nohy.

**Krzysztof:** Dvě vejce.

**Paní Zagatová:** Pretože to tančikové tempo je veľmi rýchle, viedeňský valčík voláme kráľom tancov. Za minútu zataňcovať 180 krokov je veľmi náročné. Ted' vás naučím párový tanec. A ted' vás naučím ozdobnou tanečnú figuru.

## **Obraz třináctý – monolog pana Bálika**

**Bálik:** Bylo nebylo. Byla dvě království, v jednom žila princezna, v druhém princ, kterému se ale zlá čarodějnice pomstila za to, že si nechtěl vzít jednu z jejích dcer, a proměnila jej za trest v žábu. Jako loutkář a scénograf jsem vymyslel mnoho patentů a jedním z nich je i mechanismus této loutky. Obvykle se v této pohádce, když se proměňuje princ v žábu, schovala za paraván loutka prince a vyndala se loutka žáby. Chtěl jsem ukázat tuto proměnu přímo na scéně, aby se loutka mohla proměnit sama. A teď mě omluvte, musíme odejít.

## **Obraz čtrnáctý –společenský tanec pokračuje, babička si splní sen**

*Pro paní Zagatovou přišel Bob Irwin, tančí, až odtančí.*

## **Obraz patnáctý – déjà vu**

**Trixie:** To jedéjà vu: Začalo to před pár lety, že jsem najednou začala vidět lidi, o kterých jsem si myslela, že je znám. Byli ale z úplně jiné generace... Život se opakuje, všimla jsem si, že jsem již téměř vše viděla nebo zažila – dějiny, umění, smích, pláč, milování... Všimla jsem si, že přicházím na samou hranici svého života, protože ale také smrt považuji za dobrodružství, je pro mne normální a v pořádku. Svým způsobem logické... ALE JEŠTĚ ŽIJÍ!

(déjà vu: es fing an vor ein paar jahren ,das ich menschen sah, die ich meinte zu kennen. sie waren aber eine ganz andere generation.... das leben wiederholt sich, ich merkte, das ich eigentlich fast alles schon einmal gesehen oder erlebt hatte: die geschichte, die kunst, dass lachen , das weinen, beim lieben..... ich merke ich komme an die grenzen der kapazität meines lebens..... da ich aber den tod auch als abenteuer empfinde ist das für mich normal und ok, irgendwie logisch..... ABER ICH LEBE NOCH!!!)

**Krzysztof:** ... hranice, hranice, hranice. O hranici věku se vůbec nemusíme bavit. Hranice jako oblast rozhodnutí. Čas je neviditelná linka, jednosměrná cesta, po které kráčíme. Jsme svobodní a můžeme mít vliv na její kvalitu. A já jsem v momentě proměny, přechodu ze světa iluze do skutečného světa, se zřetelem na duchovní obrodu. Jsem v tom samém bodu. Scheisse. Scheisse.

**Trixie:**déjà vu: Začalo to před pár lety, když jsem náhle začala vidět lidi, o kterých jsem si myslela, že je znám. Byli ale z úplně jiné generace...

Život se opakuje. Všimla jsem si, že jsem již téměř vše viděla nebo zažila – dějiny, umění, smích, pláč, milování...

**Krzysztof:**

Co ty?

Měl jsi v roce 68 letenku do Ameriky, a přesto ses rozhodl vrátit do Československa a za mámou. Lístek jsi roztrhal. Lituješ? Ne. *(Mluví k Jánovi.)*

A ty? Byla jsi těhotná a porodila jsi. Moc dobře jsi udělala, když se ten blbec neuměl rozhodnout, zda chce, nebo nechce dítě. *(Mluví k Ildikó.)*

Vrátila ses po dvou letech odloučení k manželovi. A dneska? Udělala bys to stejně.

**Trixie:** Všimla jsem si, že přicházím na samou hranici svého života...

**Krzysztof:** ...hranice, hranice, hranice. O hranici věku se vůbec nemusíme bavit. Hranice jako oblast rozhodnutí. Čas je neviditelná linka, jednosměrná cesta, po které kráčíme. Jsme svobodní a můžeme mít vliv na její kvalitu. A já jsem v momentě proměny, přechodu ze světa iluze do skutečného světa, se zřetelem na duchovní obrodu... Jsem v tom samém bodu...Já jsem v tom samém místě.Scheisse. Scheisse.

*Krzysztof stojí na stejném místě jako na začátku. Spouští se videoprojekce – druhá filmová dotáčka - oldageři mládnou až do hraničného bodu – do momentu EDGE, o kterých mluvili ve hře cukr káva limonáda – Jáno s letenkou, Trixie s předchozím partnerem, Ildikó před otěhotněním – Pan Bálik také mládne/transformuje se do loutky „žábáka" –tuto loutku měl ve svém monologu...TMA.KONEC*

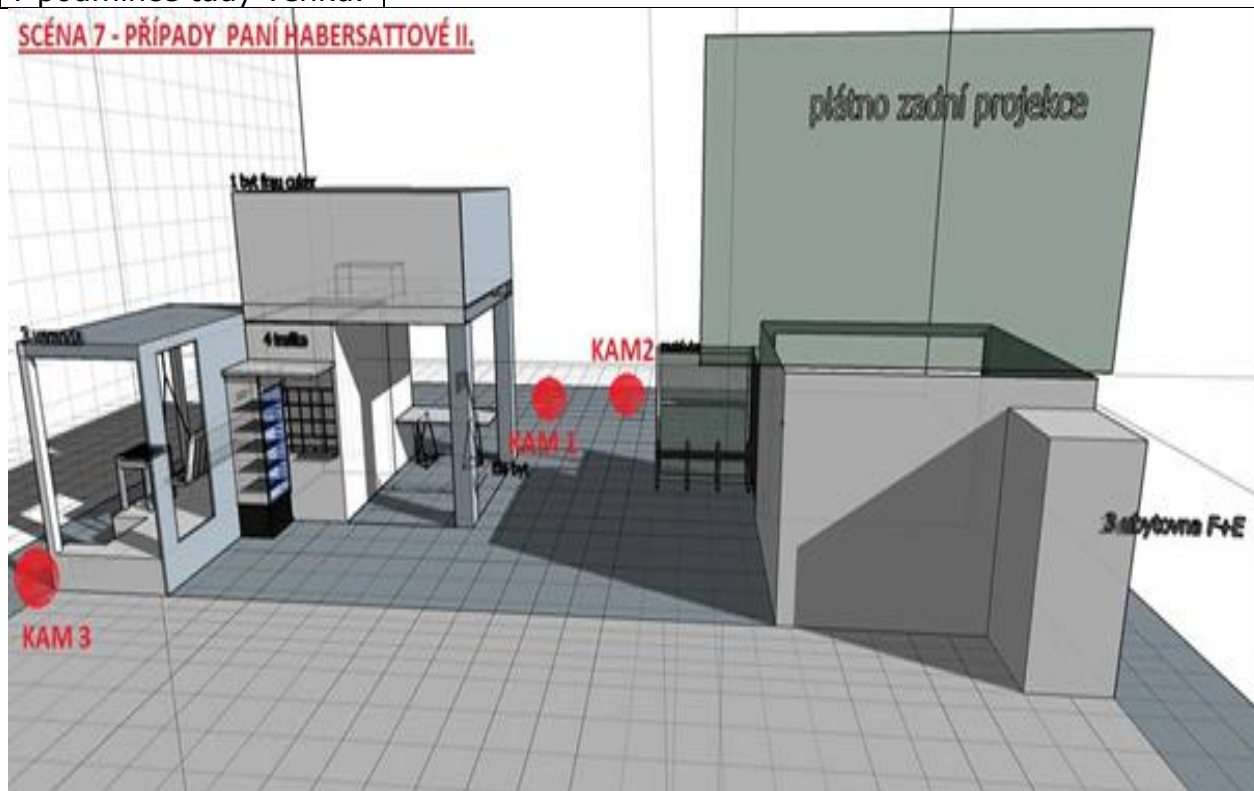


## Příloha č.6 – Technický scénář sedmého obrazu ze hry Nevina

<i>Dvě paralelní prostředí – ulice a veranda Muže a Ženy spojená vyprávěním. Muž a Žena už grilují. Paní Habersatt stojí před diváky a vypráví o masakru, kterého byla součástí.</i>	<b>Scéna navazuje na předchozí „průlet“ všemi prostředími. Končí na záběru grilu a tím začíná tato scéna.</b> <b>D – kam 3 (Honza) dlouho sleduje gril a oheň na něm (resp. rozvlněný vzduch). Po cca 10 vteřinách se objevuje ruka Muže. Přidává na oheň steak.</b>
HABERSATT: „Pár lidí běží dolů ulicí, naproti mně, křičí, nebo vůbec nekřičí. Nechápu, já jsem jen na chvíli se psem. Něco se blíží.“	<b>D – kam 2 (Dominik) subjekták na kameramanovu ruku, která svírá zbraň. Kamera v chůzi.</b>
HABERSATT: „Tam střílí, kde, střílí, kde, nějaká žena padá k zemi z její igelitky se kutálí pomeranče, vajíčka se rozbíjí. Jemné praskání skořápek, pes to olizuje.“	<b>D – kam 1 (Kryštof) švenk po noze mrtvol</b>
Pokračuje text.	<b>Kamery (1,2) si hledají zajímavé detaily na mrtvolách. Prostřihávány jsou dále s verandou.</b>
HABERSATT: „Promiňte, ještě jsem se ani nepředstavila. Mé jméno je Habersattová.“	<b>D – kam 3 zabírá detaily grilování, případně Muže, jak pije pivo apod.</b> <b>NUTNÉ na tento text.</b>
Pokračuje text.	<b>Střídání detailů mrtvol – kam 1 a kam2</b>
HABERSATT: „Prosím za odpuštění. Já jsem mu vždycky říkala – tyhle fleky se na šedesát stupňů nevyperou. Nemyslela jsem to zle. A pravou všechno rozlil.“	<b>D – kam 3 opět zabírá detaily grilování, případně Muže, jak pije pivo apod.</b> <b>NUTNÉ na tento text.</b>
<i>Pokračuje text.</i>	<b>Kamery 1 a 2 opět střídají detaily mrtvol.</b>

<p>U mikrofonu se vystřídají Habersatt a Žena.</p> <p>ŽENA: „Ani slovo pravdy, ani slovo pravdy o vině, že si dělá takové výčitky a co udělala špatně.“</p>	<p><b>Kam 2 si přebíhá za paní Habersatt (po patro Zuckerových) a připravuje si záběr přes rameno Habersatt na mrtvoly.</b></p> <p><b>Kam 1 – stále mrtvoly.</b></p>
<p>ŽENA: „... No jo, udali jsme ji. Vybírá si případy z novin a obchází lidi a předstírá mámu zločince. Už vyzkoušela všechno. Blázen nebo násilník, loupežný vrah a ten šílený vrah. Byl konec. Její. A teď je v podmínce tady venku.</p>	<p><b>PC – kam 2 přes rameno Habersatt, která objevuje své zranění, na mrtvoly v pozadí. Může být přeostržení.</b></p> <p><b>D – kam 1 sleduje obličej Habersatt z profilu. Občas může přejet na paži, kterou si Habersatt tiskne druhou rukou.</b></p>

#### SCÉNA 7 - PŘÍPADY PANÍ HABERSATTOVÉ II.



## **Příloha č. 7 – Seznam inscenací**

1. DOGMA 06

Performance v prostoru Řetězová, Praha 18.–21. 5. 2006.  
Koncept Petra Tejnorová; výtvarná a videotechnická spolupráce Jaroslav Fidrmuc; hudba Barbara Humel.

2. Etgar Keret: Díra ve zdi

Divadlo Minor, Praha, premiéra 26. 11. 2006.  
Dramatizace Petr Hašek, Petra Tejnorová, Zuzana Vojtíšková; překlad Tereza Černá, Magdalena Křížová; režie Petra Tejnorová, Petr Hašek; dramaturgie Zuzana Vojtíšková; výprava Máša Černíková, Jiří Nachlinger; hudba Matija Solce.

3. Jason Dark, Petra Tejnorová: John Sinclair (Little Show of Doctor Death)

Divadlo Disk, Praha, premiéra 8. 9. 2007.  
Výprava Máša Černíková, Jaroslav Fidrmuc; zvukový design Jaro Cossiga; beatbox Jony Typek.

4. William Shakespeare: Titus Andronicus\_Let mouchy

Divadlo Disk, Praha, premiéra 4. 11. 2007.  
Překlad Jiří Josek; úprava Matěj Samec, Petra Tejnorová; dramaturgie Matěj Samec; výprava Antonín Šilar; kostýmy Máša Černíková; loutky Moon SuHo; hudba Marek Doubrava; pohybová spolupráce Rostě Novák.

5. Matěj Samec, Petra Tejnorová: Paměť krajiny – Krajina paměti

Divadlo Disk, Praha, premiéra 12. 3. 2008  
Dramaturgie Matěj Samec; výprava Antonín Šilar; kostýmy Máša Černíková; hudební spolupráce Jonáš Rosůlek, Jonáš Strouhal, Vratislav Šrámek.

6. Petra Tejnorová: Bártněžus

Divadlo Alfa, Plzeň, premiéra 2. 6. 2008.  
Dramaturgie Pavel Vašíček; výprava Máša Černíková, Jiří Nachlinger; hudba Jaro Cossiga; pohybová spolupráce Jakub Gottwald, Rostě Novák.

7. Petra Tejnorová a kol.: Osobní anamnéza  
NoD-Roxy, Praha, premiéra 23. 4. 2009.  
Autorská spolupráce a překlad Barbara Gregorová; koncepce Petra Tejnorová; dramaturgie Martina Musilová; výprava Antonín Šilar; kostýmy Máša Černíková; hudba Jan Burian; choreografie Lucia Kašiarová; výtvarná spolupráce Jonáš Strouhal.
8. Petra Tejnorová, Karel František Tománek: Modrovous/suovordoM  
Dejvické divadlo, Praha, premiéra 15. 4. 2010.  
Dramaturgie Martina Musilová, Karel František Tománek; výprava Antonín Šilar; kostýmy Máša Černíková; hudba Jan Burian.
9. Barbara Gregorová, Blanka Josephová Luňáková: TEĎ 55 31 13 JÁ  
Divadlo Alfa, Plzeň, premiéra 11. 6. 2010.  
Dramaturgie Matěj Samec; výprava Antonín Šilar; kostýmy Máša Černíková; hudba Jan Burian; pohybová spolupráce Lucia Kašiarová.
10. Petra Tejnorová & the Company: IAS ON ME DE A  
Divadlo Alfred ve dvoře, Praha, premiéra 24. 10. 2010  
Dramaturgie Matěj Samec; výprava Máša Černíková; hudba Jan Burian; pohybová spolupráce Lucia Kašiarová.
11. Lukáš Trpišovský, Petra Tejnorová: TimING  
Nová scéna Národního divadla, Praha, premiéra 9. 5. 2011.  
Dramaturgie Lukáš Trpišovský; výprava Antonín Šilar; hudba Louis Andrissen, Aaron Copland, Gyorgi Ligeti; dirigent Petr Vrábel; hudební nastudování orchestr Berg; výtvarná spolupráce Pavel Hejný; zvuková spolupráce Zbyněk Perla; světla Daniel Tesař; choreografie Tomáš Rychetský, Viktor Konvalinka.
12. Petra Tejnorová a kol.: My Funny Games  
Divadlo Disk, Praha, premiéra 11. 6. 2011.  
Dramaturgie Lukáš Jiříčka; výprava Adriana Černá; hudba Jan Burian; pohybová spolupráce Jaro Viňarský.

13. Kolik váží vaše touha?

Divadlo Ponec, Praha, premiéra 12. 12. 2011.  
Režijní spolupráce Petra Tejnorová; námět a choreografie Helena Arenbergerová, Lucia Kašiarová, Veronika Kotlíková, Tereza Ondrová; výprava Máša Černíková; pohybová spolupráce Peter Jaško; dramaturgická spolupráce Lukáš Jiříčka; světla Pavel Kotlík.

14. Sgt. Tejnorová & the Commando: LIFEshow

Divadlo Archa, Praha, premiéra 18. 5. 2012 (první veřejná zkouška 27. 1. 2011)  
Dramaturgie Lukáš Jiříčka, Martina Musilová; výprava Antonín Šilar; kostýmy Adriana Černá; hudba Jan Burian; pohybová spolupráce Jaro Viňarský; videotechnická spolupráce Jaroslav Hrdlička.

15. Petra Tejnorová: Jižák, město snů

Dočasné divadlo Šnek, Praha, premiéra 23. 5. 2012 v rámci festivalu Street For Art, Praha.  
Dramaturgie Lukáš Jiříčka; výprava Adriana Černá; hudba Jan Burian; videotechnická spolupráce Jaroslav Hrdlička.

16. Petra Tejnorová a kol.: Edge

Nová scéna Národního divadla, Praha, premiéra 19. 2. 2013.  
Dramaturgie Lukáš Jiříčka; výprava Adriana Černá; hudba Tomáš Vtípil; pohybová spolupráce Lucia Kašiarová.

17. Jason Dark, Petra Tejnorová a kol.: John Sinclair: Umění braku on air

Divadlo Disk, Praha (foyer), premiéra 9. 5. 2013.  
Hudba Jan Burian; světla Jiří Hajdyla a kol.; kresba Antonín Šilar.

18. William Shakespeare: ~~SEN NOCI SVATOJÁNSKÉ~~

HaDivadlo, Brno, premiéra 8. 3. 2014  
Režie Petra Tejnorová; dramaturgie Martina Musilová, výprava Antonín Šilar; kostýmy Adriana Černá; hudba Jiří Konvalinka; pohybová spolupráce Jaro Viňarský.

19. Petra Tejnorová, Jaro Viňarský a kol.: Erekcce srdce

Divadlo Disk, Praha, premiéra 4. 5. 2014

Dramaturgie Jan Zaťko; výprava Adriana Černá; hudba Jan Burian;  
choreografie Jaro Viňarský.

20. Dea Loher: Nevina

Chirana, Praha, premiéra 20. 10. 2014

Režie Petra Tejnorová, dramaturgie Kasha Jandáčková; překlad Veronika  
Musilová Kyrianová; výprava Antonín Šilar; střih Zuzana Walter; hl.  
kamera Šimon Dvořáček; hudba Jiří Konvalinka.

## Příloha č. 8–Fotodokumentace inscenací a projektů

### Titus Andronicus\_Let mouchy

(foto: Eva Vopátková, Marek Bartoš)



## Osobní anamnéza

(foto: Pavel Nesvadba, Marek Bartoš)





## Modrovous/suovordom

(foto: Hynek Glos)





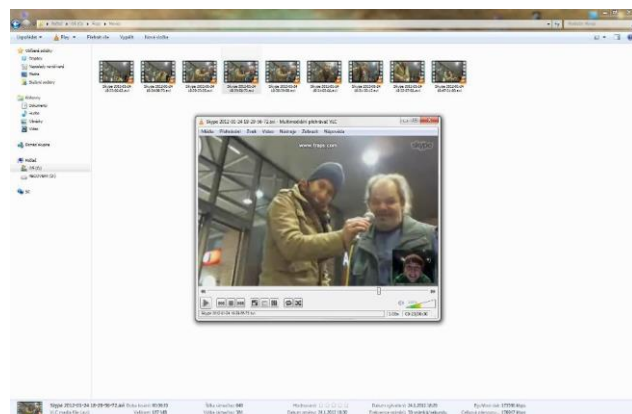
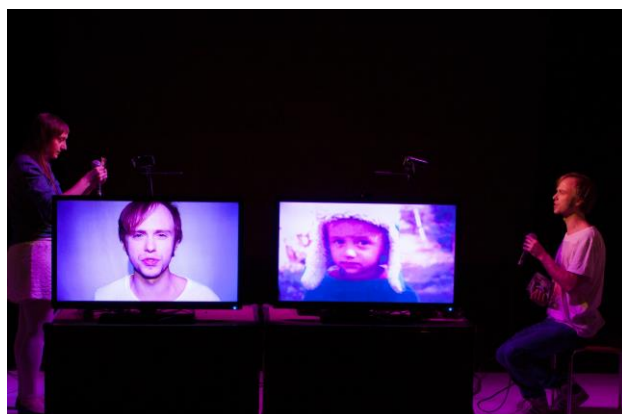
# My Funny Games

Bartoš)

(foto: Adéla Vosičková, Marek

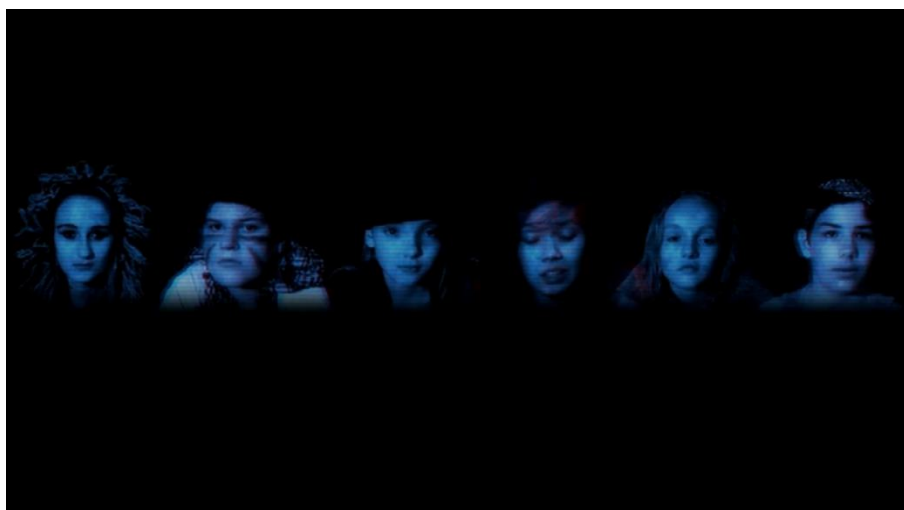
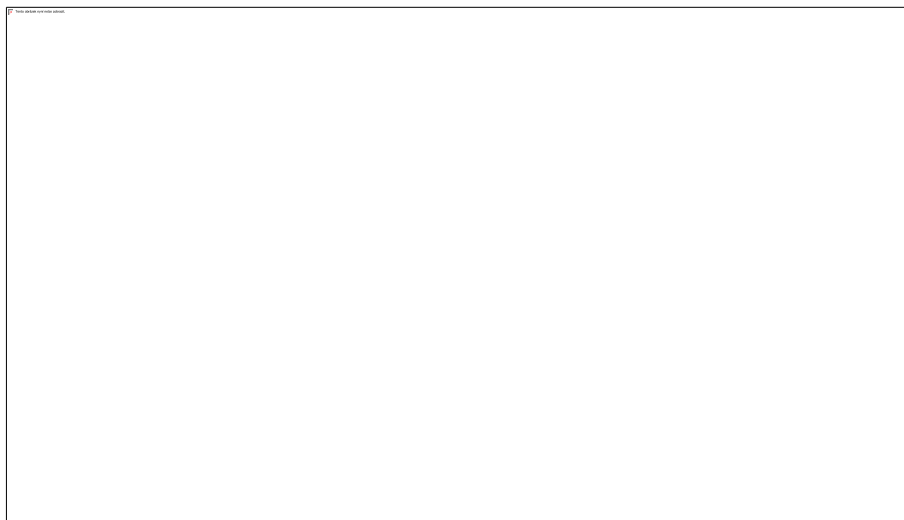






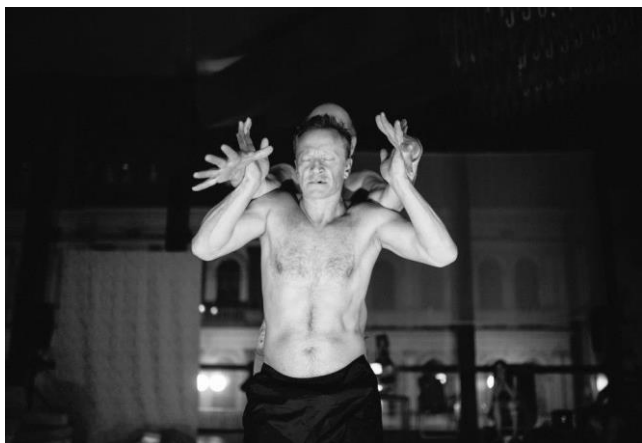
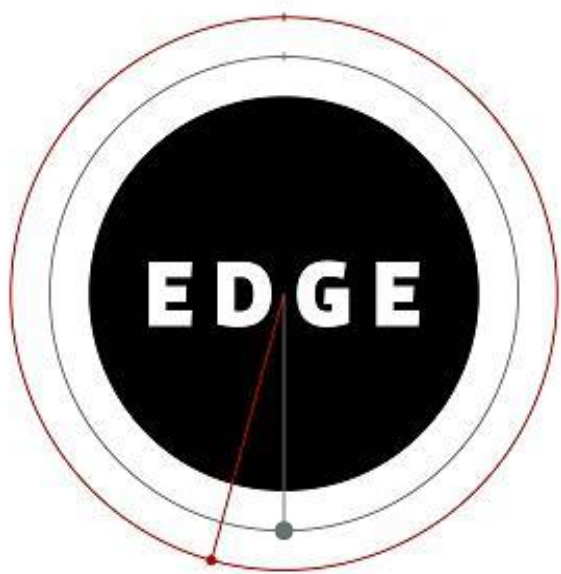
## Jižák, město snů

(foto: Jaroslav Hrdlička)



## EDGE

(foto: M. Volf)





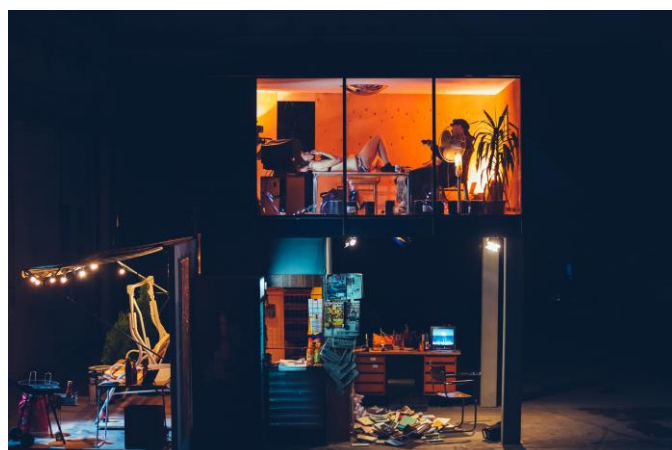
## Erekce srdce

(foto: Jan Hromádko)



## Nevina

(foto: Jan Hromádko)





## Seznam použité literatury

- ADÁMEK, J. *Théâtre musical* (2010). Praha: AMU.
- ARONSON, A. *Americké avantgardní divadlo* (2011) Praha: NAMU.
- BARKER, C. *Theatre Games. A New Approach to Drama Training*. (1989) London: Methuen Drama.
- BAUMAN, Z. *Úvahy o postmoderní době*. (2006) Praha: Sociologické nakladatelství (SLON).
- BAUMAN, Z. *Tekuté časy: život ve věku nejistoty*. (2008) Praha: Nakladatelství Academia.
- BAUMAN, Z. *Umění života*. (2010) Praha: Nakladatelství Academia.
- BENNET, S. *Theatre Audience. A theory of production and reception*. (2010) Second edition. New York: Routledge.
- BENNET, S. *Theatre Audience. A theory of production and reception*. (2003) New York: Routledge.
- BLEEKER, M. *Visuality in the theatre*. (2011) New York: Palgrave Macmillan
- BOGART, A. a LANDAU, T. *Úhly pohledu*. (2007) Praha: Divadelní ústav ve spolupráci s Divadlem Archa.
- BORDWELL, D. – THOMPSONOVÁ, K. *Dějiny filmu. Přehled světové kinematografie*. (2007) Praha: AMU
- BRECHT, B. *Myšlenky*. (1958) Praha: Československý spisovatel.
- BROCKETT, Oscar G.: *Dějiny divadla*. (2006) Praha: Nakladatelství Lidové noviny.
- BROOK, P. *Pohyblivý bod*. (1996) Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- BURROWS, J. *A Choreographer's Handbook*. (2010) New York: Routledge.
- CÍSAŘ, J. *Člověk v situaci*. (2000) Praha: ISV nakladatelství.
- CÍSAŘ, J. (ed.) *Herectví v alternativních formách*. (2010) Praha: NAMU.
- COVENEY, P. a HIGHFIELD, R. *Mezi chaosem a řádem. Hranice komplexity: hledání řádu v chaotickém světě*. (2003) Praha: Mladá fronta.
- CRAIG, E. G. *O divadelním umění*. (2006) Praha: Divadelní ústav.
- ČERNÝ, F. *Otázky divadelní režie*. (1988) Praha: Melantrich.
- DONNELLAN, D. *Herec a jeho cíl*. (2007) Praha: Brkola.

- DVOŘÁK, T. *Sběrné suroviny (Texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti)*. (2009) Praha: Filosofia.
- EJZENŠTEJN, S. *O stavbě uměleckého díla*. (1963) Praha: Československý spisovatel.
- ERIKSEN, T. H. *Tyranie okamžiku*. (2005) Brno: Doplněk.
- ETCHELLS, T. *Certain Fragments. Contemporary Performance and Forced Entertainment*. (1999) New York: Routledge.
- ETLÍK, J. *Divadlo jako zakoušení*. (1999) Divadelní revue, č. 1, s. 3–32.
- FISCHER-LICHTE, E. *Estetika performativity*. (2011) Mníšek pod Brdy: Na konáři.
- FREJKA, J. *Divadlo je vesmír*. (2004) Praha: Divadelní ústav.
- GAJDOŠ, J. *Od inscenace k instalaci, od herectví k performanci*. (2010) Praha: KANT.
- GOB SQUAD *Reader and the impossible attempt to make sense of it all* (2010) Anglie: Lottery Funded.
- GOFFMAN, E. *Všichni hrajeme divadlo*. (1999) Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon.
- GOMBROWICZ, W. *Kurz filozofie v šesti hodinách a patnácti minutách*. (2010) Praha: Společnost pro Revolver Revue.
- GROSSMAN, J. *Analýzy*. (1991) Praha: Československý spisovatel.
- HANČIL, J., MAKONJ, K., VYSKOČIL, I. *Osobnostní herectví*. (2009) Praha: NAMU.
- HELMER, J. *Not even a game anymore*. (2012) Berlin: Alexander Verlag.
- HOŘÍNEK, Z. *Úvod do praktické dramaturgie*. (2009) Brno: JAMU.
- HUTCHEON, L. *Teória adaptácie*. (2012) Brno: JAMU.
- CHATMAN, S., B. *Dohodnuté termíny: rétorika narativu ve fikci a filmu*. (2000) Olomouc: Univerzita Palackého.
- JIRIČKA, L. *Identita v době otřesu*. (2010) Praha: NAMU.
- JOHNSTONE, K. *Impro. Improvization and the theatre*. (1989) New York: Routledge.
- JOST, F. *Realita/fikce – říše klamu*. (2006) Praha: NAMU.
- KLUSÁK, M. a KUČERA, M. *Dětské hry – Games*. (2010) Praha: Karolinum.

- KOVALČUK, J. Téma: *Autorské divadlo*. (2009) Brno: JAMU.
- LEHMAN, H. T. *Postdramatické divadlo*. (2007) Bratislava: Divadelný ústav.
- LJUBKOVÁ, M. *Šťastná generace – režiséři z alterny*. (2013) Praha: Pražská scéna.
- McLUHAN, M. *Člověk, média a elektronická kultura*. (2000) Brno: Nakladatelství JOTA.
- MIŠÍKOVÁ, K. *Mysl a příběh ve filmové fikci*. (2009) Praha: NAMU.
- MITCHELL, K. *The Directors craft: A Handbook for the Theatre*. (2009) Londýn: Routledge.
- NEVITT, L. *Theatre & violence*. (2013) New York: Palgrave Macmillan
- ODDEY, A. *Devising theatre*. (1994) Londýn: Routledge.
- OIDA, Y. *The invisible actor*. (1997) Londýn: A and C Black.
- PAVIS, P. *Divadelní slovník*. (2003) Praha: Divadelní ústav.
- SCHECHNER, R. *Performance Studies*. (2006) Oxon: Routledge.
- SRBA, B. *Řečí světla: princip světelného divadla v inscenační tvorbě Emila Františka Buriana*. (2004) Brno: JAMU.
- STEHLÍKOVÁ, E. (ed.): *Alfréd Radok mezi filmem a divadlem*. (2007) Praha: AMU a NFA.
- VASQUES, M. *Bud'te mistry improvizace*. (2013) Praha: Grada Publishing a. s.