

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

Taneční umění

Pantomima

DIPLOMOVÁ PRÁCE

SYMBOL A MIMICKÉ DIVADLO

Kateřina Votočková

Vedoucí práce: Mgr. Jana Soprová

Oponent práce: Mgr. Art. Juraj Benčík

Datum obhajoby: 6. 6. 2016

Přidělovaný akademický titul: Magistr umění (MgA.)

Praha 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

MUSIC AND DANCE DEPARTMENT

Dance art

Pantomime

MASTER 'S THESIS

Symbol and physical theatre

Kateřina Votočková

Supervisor: Mgr. Jana Soprová

Opponent: Mgr. Art. Juraj Benčık

Day of rebuttal: 6. 6. 2016

Conferred degree: Master of Arts (MgA.)

Praha 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Symbol a mimické divadlo

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Abstrakt:

Cílem diplomní práce je zmapovat souvislosti mezi základními pojmy jako symbol, archetyp, příběh v souvislosti s jejich využitím v mimickém divadle. Symbol sám o sobě je více vizuální nežli verbální, a proto právě v nonverbálním divadle funguje jako jeden ze základních stavebních prvků inscenace. Od vymezení obecných, v širším kontextu viděných definic spojených se pojmy mimického divadla, ať už je to mimésis, znak, symbol, archetyp práce směřuje k podstatě dramatického neverbálního díla, totiž zápletky a příběhu. Propojení zkoumaných pojmů a celkové koncepce inscenace sleduji na příkladu projektu *Uroboros* Barbory Debnárové.

Abstract:

The aim of the thesis is to survey the connections among basic concepts like symbol, archetype, story in connection with their use in physical theatre. The symbol itself is more visual than verbal and therefore it works as one of the basic elements of the physical theater production. By defining common definitions seen in the wider context associated with the concepts of physical theater – whether it's mimésis, sign, symbol or archetype – the thesis aims towards the essence of the nonverbal dramatic works, namely the plot and the story. I link overall conclusions of researched terms and practical production concept on example of project *Uroboros* by Barbora Debnárová.

Tímto bych ráda poděkovala vedoucí práce Janě Soprové, která mi s ochotou a trpělivostí věnovala svůj čas, poskytovala materiály i cenné informace. Dále také za odkazy na literaturu Ladislavě Petiškové a Romanu Dykastovi. Mému kamarádu Radku Klikovi za korektury. Mému příteli Lukáši Šimonovi za pomoc s překladem.

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| 1. Úvod..... | 1 |
| 2. Mimické divadlo..... | 3 |
| 2.1. Mímésis..... | 3 |
| 2.2. Pantomima v rámci estetického přístupu O. Zicha..... | 4 |
| 2.3. Definování „mimického“..... | 5 |
| 3. Symbol..... | 8 |
| 3.1. Znak a symbol v sémiologickém systému..... | 8 |
| 3.2. Symbol v dalších systémech..... | 12 |
| 3.3. Symbol a archetyp..... | 14 |
| 4. Symbol a neverbální komunikace..... | 17 |
| 5. Příběh a archetyp..... | 18 |
| 5.1. Sedm základních dramatických linií dle Bookera..... | 19 |
| 5.2. Elementy a síla příběhu..... | 22 |
| 6. Symbol a archetyp emocí..... | 28 |
| 7. Představení Uroboros Barbory Debnárové..... | 33 |
| 7.1. Příběh..... | 33 |
| 7.2. Archetyp postavy..... | 35 |
| 7.3. Symbol..... | 36 |
| 7.4. Neverbální komunikace/ symbolika oděvu..... | 38 |
| 7.5. Divák a emoce..... | 39 |
| 8. Závěr..... | 41 |
| 9. Literatura a prameny..... | 43 |
| 9.1. Knihy..... | 43 |
| 9.2. Časopisy..... | 44 |
| 9.3. Internet..... | 45 |

1. Úvod

Ještě před tím, než jsem začala psát tuto práci, pokládala jsem si otázku, co mě na divadle zajímá? Proč neverbální divadlo, co mne oslovuje, co mi přijde zajímavé, co mě baví? Všechny odpovědi se schylovaly k jednomu, a to k emoci. Někdy se zdály vyplývající emoce zcela jednoznačné. Ale pak se odehraje věc, která vás zaujme, i když přesně nevíte, co to znamená, proč se to děje a neokážete jí zcela porozumět či ji pojmenovat. Toto tajemství přesto zasahuje moji emocionální stránku. Zjistila jsem, že v dnešní době, kdy je kolem nás přemíra informací, obdivuji vizuální umění nebo ráda poslouchám hudbu. Ale nemám ráda slova. Nechci plýtvat slovy, nechci je poslouchat a někdy je nechci ani číst. Chci akci. Nechci se stále soustředit na informace, které musím logicky zpracovávat, tedy využívat raciona. Daleko atraktivnější je pro mne jakýsi intuitivní běh myšlenek. Ty však nejsou poskládány zcela nelogicky, vyplývají jak z mých znalostí, tak z mého vědomí i nevědomí. Pak si kladu otázku, jak moc individuální je vnímání např. divadelního představení. Pokud se jedná o kus, kde se nepoužívá slovo, je divák nucen jednotlivé akce rozkódovat, pochopit. Najednou jako by do vás někdo vbodnul dýku. To je ten moment, kdy se ptám - co to bylo? Proč to bylo? Jaká je moje reakce a jaká je reakce okolí? To je pro mne jako pro umělce důležitá zpětná vazba, pokud chci svým dílem zaujmout a oslovit.

V této práci jsem se rozhodla zkoumat symboly- tedy nějaké hluboko zakořeněné vzorce, které vnímáme skrze naše vědomí, ale také již často na úrovni nevědomí. Tyto modely jsou vizuální povahy, která je také nejdůležitější složkou pro neverbální divadlo. Může tedy proces emočního zaujetí probíhat na úrovni kolektivního nevědomí nebo vše probíhá na individuální rovině?

Myslím si, že pokud něco diváka zasáhne, pokud ho něco tak vzruší a nadchne, nedokáže sedět v klidu a zůstat pasivní. Je vtažen do hry, prožívá ji s herci, dýchá s nimi. To je ten příklad, kdy opravdu dýcháte s někým jiným, zadržujete dech, škube vám v noze, div nenadskakujete na židli. Ale jak to udělat, pokud chci jako umělec takto zasáhnout, oslovit co nejvyšší počet diváků? Potřebuji pracovat s jejich vlastní zkušeností, s něčím, co je jim známé, ať už na úrovni vědomí nebo nevědomí. Proto jsem si vybrala práci se symboly a s nimi spojenými archetypy.

Po skončení divadelního představení následuje přemítání a přehrávání si viděného. Postupem času se obraz rozostřuje, mizí v dáli a vám zbývá jen pocit. Pocit, který je přiřazován k určitým sekvencím nebo obrazům. Je to stejné jako se snem. Sen je konkrétní, když se právě zdá, máte pocit, že byste druhý den mohli popsat vše živě a přesně, ale už to nelze. Z příběhu vyvstávají pouhé obrazy, jež se vás emočně dotkly. A opět se ptám, co jsou tyto motivy, které v nás rezonují tak silně, že jsou nám schopny rozbušit srdce? Jsou to symboly, gesta, jednotlivé postavy s určitým charakterovým rysem, archetypy, motivy příběhů, mýty. Vždy je tato událost spojena s osobní zkušeností, a to v rovině vědomé nebo v rovině kolektivního nevědomí. To vše dohromady skládá mozaiku nepřeborného množství inspiračních zdrojů, které umělci nabízejí pomoc při tvorbě divadelního představení.

Pokusím se shromáždit nejstěžejnější symbolické systémy, které mimické divadlo využívá, s tím, že mohou posloužit jako malý návod pro umělce a nabídnou jim možnosti, nad kterými se zamyslet, při tvorbě představení. Nejprve představím samotný pojem mimické divadlo. Dále také symbol, a to skrze různé přístupy. Ve zkratce také poukáži na propojení symbolu a archetypu, s nímž se dále pojí mýty a příběhy. Existuje něco jako archetypální příběh? Jak jsou archetypy propojeny s naším nevědomím a jaký mají vliv na naše emoční rozpoložení? Nakonec bych chtěla mé tvrzení demonstrovat na konkrétním příkladu- představení Uroboros.

2. Mimické divadlo

Budeme-li uvažovat nad termínem „symbol“, je třeba začít v hodně vzdálené historii. Protože vytváření symbolů souvisí s lidskou komunikací, původně nonverbální, a prvotními kmenovými rituály. Teprve později vstoupila do těchto rituálů verbalizace. V antice s příchodem písemnictví přišla snaha nějakým způsobem jevy popsat a díky písemným záznamům máme možnost se s tehdejšími pohledy na svět a na divadlo konfrontovat. Základní pojmosloví, které tehdy vzniklo, přetrvává dodnes, i když se jeho interpretace do jisté míry proměňuje.

2.1. Mimésis

Slovo mimický vychází z řeckého mimésis – napodobovat. (Z řec. mimésis , znázornění, nápodoba, imitace, mimeistkai, napodobovat), původní termín antické filosofie a rétoriky, označující dramatické znázornění (zvláště mytologické či kultické) události nebo děje hudebními prostředky, respektive tancem a gestikulací. Mimésis u Platóna: V Ústavě (Politeia, 3. a 10. kniha) je mimésis označována jako napodobení nápodoby, tedy, že viditelný svět je sám již nápodobou světa idejí, jenž je umělci nedostupný. U Aristotela a jeho Poetiky je mimesis základní umělecký postup, jen má různé formy (báseň, tragédie, epické vyprávění). Napodobení se nevztahuje ke světu idejí, nýbrž k lidskému jednání.

Mimésis můžeme z hlediska estetiky chápat mnoha způsoby, dle přístupu k jednotlivým filosofickým směrům. Podrobněji téma zpracovává např. Vlastimil Zúška ve své knize Mimésis – Fikce - Distance. Já budu vycházet z prapůvodního chápání tohoto slova - nápodoby děje tancem a gestikulací či hudebními prostředky. Děj je zde určitým modelem jednání lidí. Záměrně nepíši „dramatického děje“, jak je často uváděno, protože z estetického hlediska tak dochází k záměně chápání slova dramatický, a to, jak je vžitě: dramatický= tragický nebo napínavý, což není správně.

2.2. Pantomima v rámci estetického přístupu O. Zicha

Otakar Zich ve své Estetice dramatického umění píše: „Řeč bez viděné akce je jakoby abstraktnější, akce bez slyšitelné mátožnější. Je to, jako bychom rozřízli nějaký organismus a odhodili jednu půlku; i druhá krvácí, a dříve, v celku, tak čilá, je teď ochromena. Komu to nevadí, kdo je spokojen s takovýmto jednostranným vnímáním díla, nemá smysl pro skutečné dramatické umění. A to jsou, jak vidíme, všichni ti, jimž za dramatické dílo postačí – dramatický text. (...) Opačný případ vyskytuje se u dvou žánrů, jež však jsou ostře ohraničeny již tím, že se vzdávají složky akustické dobrovolně. U pantomimy to však platí jen z části, protože je zpravidla doprovázena hudbou. Nicméně okolnost, že se v ní nemluví ani nezpívá, působí na nás svrchu řečeným neuspokojivým dojmem kusosti, jež se stupňuje tím více, čím se pantomima snaží přiblížit dramatu, a oslabuje a mizí tam, kde naopak vyústí v čistý tanec.“¹

Dle Zicha tedy pantomima patří pod umění divadelní, ne však dramatická. Avšak postavu slyšíme dýchat. Navíc je dnes tendencí moderní pantomimy vytvářet doprovodné zvuky ústy. Tedy máme diváka i posluchače a tím pádem i moderní pantomima či mimické umění spadá pod dramatické umění. Samozřejmě, že kdybychom oddělili složku zvukovou a vizuální, zvuková by sama o sobě nefungovala. Slyšeli bychom pouze vzdechy, podivné neidentifikovatelné zvuky, které nabývají hodnoty v propojení se zrakovými vjemy. Těmito zvuky nemyslím hudbu. Ta samozřejmě jako doprovodný prvek funguje a stejně tak funguje sama o sobě. Avšak otázkou je, jak by fungovala pohybová (vizuální) složka bez zvukové. Ticho se dnes nenosí a obecně se tvrdí, že bez zvuku samotná hra moc dobře nefunguje. Bez zvuku působí dílo jaksi nepřirozeně. A to je podle mého názoru dáno dobou, ve které žijeme. Všude kolem je spousta zvuků, vše se zrychluje a naše populace je hlučnější a hlučnější. Dlouhé ticho tak působí na diváka neklidně a může ho znervóznit, byť by se dalo předpokládat, že tomu bude naopak. Mima dnes vidíme jednat za ticha pouze výjimečně, například v napínavé scéně. Ale zpravidla ho doprovází hudba (zhudebněný text) nebo již zmíněný zvukový podkres. Popularita východních nauk v dnešním uspěchaném světě jako kontrast k nadměrnému

¹ Zich, Otakar: Estetika dramatického umění, Praha: Panorama, 1986, str.15

hluku nabývá na oblibě. Ticho vyhledáváme stále častěji, a tak se může stát, že tichou pantomimu čeká úspěšná budoucnost.

„Spřežení obou složek viditelné (optické) a slyšitelné (akustické) je však nejen charakteristické, nýbrž i nerozlučné, a to právě pro díla dramatická proti dílům divadelním vůbec (např. baletu).“²

2.3. Definování „mimického“

Co je ale pantomima? Kořenem slova pantomima je „mim“, tedy i základ slova „mimésis“. Proto chápu slovo mimické obecněji a nadřazeněji nad slovem pantomima. Ošemetným se zde právě stává slovní spojení mimické divadlo, které je v současné době umělci v oboru hojně užíváno. Víím, že odvolávat se ve vědecké práci na vyhledávač google bude trochu irelevantní, avšak zkuste si zadat mimické divadlo a překvapí vás, kolik umělců se na něj odvolává. (Radim Vizváry, Miřenka Čechová, Boris Hybner, Ctibor Turba, Martin Sochor, nakonec Adam Halaš, který psal disertační práci pod názvem: Nový mim. Současné mimické divadlo.)

Nedostatek odborné terminologie v okruhu pohybového umění (pantomimy, fyzického divadla, physical mime, ...) mě vede k tomu, abych se pokusila krátce objasnit, co pojem mimické divadlo znamená pro mne.³ Co obsahuje.

Spojení „mimické divadlo“ neexistuje jako samostatný, vědecky popsáný termín. Existuje jakýsi popis jednotlivých žánrů, avšak není zcela přesný a úplný. Je otázkou, zda je nějaký takový soupis možné vytvořit. Mnoho teoretiků jednotlivá představení připodobňuje k určitým stylům, žánrům, které specifikuje spíše na základě subjektivního vnímání konkrétního díla a vlastní zkušenosti. Častým názorem je, že pohybová umění nelze striktně dělit na kategorie, protože v dnešní době splývají. A čistý styl si dnes neudrží ani jedno z nejstálenějších umění, jako je klasický balet. A objevují se různé charakteristiky jako moderní

² Zich, Otakar: Estetika dramatického umění, Praha: Panorama, 1986, str.16

³ V budoucnu snad bude studentům k dispozici disertační práce A. Byčka, na FFUK, obor divadelní věda, kde se autor zařazením a terminologií pantomimy zabývá. Také by měl vzniknout odborný slovník právě pod katedrou pantomimy HAMU. (tohle nevím, zda sem patří, když tak bych to dala jen jako poznámku pod čarou)

balet, balet s prvky moderního tance atd. V dnešní době spatřujeme i v klasickém baletu prvky akrobacie, stejně tak se akrobacie objevuje v pantomimě, ve fyzickém divadle, v clownery (klauniádě), v novém cirkuse i v cirkuse tradičním. Tanec rovněž prostupuje všemi žánry a hranice mezi moderním tancem, hip- hopem, pop - in, klasickým tancem či afro tanci se rozostřuje. Všechny tyto prvky, pokud se z hlediska dramaturgie hodí, jsou použity. Dělit jednotlivá představení dle pohybového stylu je tedy vcelku nemožné. Nejčastěji nazveme tvar podle převažujícího stylu v představení, např. pantomimická pohádka s prvky moderního tance, clownery s prvky fyzického divadla, mimické divadlo s prvky nového cirkusu aj. Dokonce není popsán ani přesný rozdíl mezi pantomimou, fyzickým divadlem a tancem. I umělci své projekty nazývají spíše podle subjektivního vnímání, a jelikož je Česká republika vcelku malý rybník, s kolegy se na vnímání žánru onoho či jiného představení dohodnete. Občas se do debat vmísí i nějaký teoretik, který vše popíše na základě historických podkladů, začne mu oponovat jiný kolega, jenž se právě vrátil ze zahraničí, aby vysvětlil, že je nutné se dívat na problematiku současně, tedy hlavně z hlediska možnosti překladu do angličtiny.

Tedy, jak víme, v angličtině znamená „pantomime“ klasickou vánoční pohádku, příběh s hudebními a pohybovými prvky, který bychom stylem provedení mohli připodobnit našemu pojetí muzikálu. Pojem „Mime“ pak zahrnuje jak pantomimu klasickou, Marceauovskou, tak i fyzické divadlo, které provozuje např. soubor Spitfire Company.

Vzhledem k tomu, že definice dosud nejsou ustálené, budu používat termínu mimické divadlo. Podstatou tohoto slovního spojení, k utvoření „mimického“, se stává myšlenka, emoce nebo celý příběh, který chceme divákovi zprostředkovat pomocí pohybu těla. Tělo a z něj vycházející pohyb v prostoru je základní a stěžejní složkou pro vytváření nápodoby. Nevylučujeme tak práci s rekvizitou, využití technických mechanismů, výtvarné složky nebo hlasu. Každý pohyb, postoj či gesto herce je zcela konkrétní nápodobou uchopitelné či neuchopitelné podstaty věci nebo jednání lidí i zvířat. Pokud mluvíme o mimickém divadle, můžeme jím označit například pantomimu, fyzické divadlo, pantomimickou klauniádu a také se často setkáváme s jeho názvy jako nonverbální divadlo nebo pohybové divadlo.

Mimické divadlo, jakožto vizuální umění, je pro mne daleko působivější nežli divadlo mluvené, a to už jenom z jednoduchého příkladu. Představte si člověka, který k vám přijde a jeho postoj i tvář napovídají značnému znechucení, zlobě či opovržení. Dotyčný vám ale řekne, že vám to dnes moc sluší. Uvěříte mu tato slova? Pro mne jako umělce, který pracuje převážně s vizuální složkou, skrze niž se vyjadřuje, je nutností vzít v potaz každou možnost vyjádření se. Tak jako básník používá metafory, tak i my skrze ně budeme mluvit pomocí symbolů a znaků. Abych dokázala vytvořit pro diváka sdělný tvar, je třeba dokonale znát některá pravidla v kontextu jednotlivých kultur. Pravidla společenského chování, emoční inteligence, komunikace - pro nás zajímavé, té neverbální (gestika, mimika, kinezika, proxemika,...), to vše s ohledem na místo a čas. Prostřednictvím těchto složek mohu tělem v rámci představení hovořit jasnými znaky.

„Já jsem po letech u herectví dospěla k názoru, že slovo jako takové je zejména v komerčním světě velmi dehonestované, neuvěřitelně se opotřebovává. Je mi opravdu líto, že fyzicky nikdy nebudu mít na to, abych dosáhla na některé mety. Vyjádření emocí skrz pohyb má daleko větší náboj než použití slov. Skutečnou váhu slov, které se na nás valí ze všech směrů, už dnes nikdo neprožívá. Myslím si, že pro diváka je daleko silnější zážitek, když přijde na představení beze slov a musí si sám pojmenovat, co to vlastně na jevišti vidí.“⁴ Vanda Hybnerová

⁴ www.sokolska33.cz/vanda-hybnerova-cinoherec-je-soliter-tanecnik-tymovy-hrac

3. Symbol

3.1. Znak a symbol v sémiologickém systému

Další podstatnou částí mé práce je definování termínu symbol a jeho umělecké uchopení. Pokusme se tedy nejprve najít co nejpřesnější definice toho, co vlastně symbol znamená. Přiblížím ho z hlediska vědního oboru sémiologie, kde je znakem, něčím, co je nutné konkrétně pochopit, popsat a zařadit do určité struktury. Dále představím několik filosofických přístupů a jejich zástupců, kteří se problematikou symbolu zabývali na základě zkoumání mýtů, na základě metody správného chápání a vykládání znaků (textů) - filosofického oboru hermeneutiky, aj. Nakonec symboly a jakási „nová“ symbolika vznikají i v dnešní době. Jedná se například o symboly náležící různým sociálním skupinám.

Sémiologie z řec. sémeion znamená znak nebo označení. Je to tedy nauka o znakových systémech. Do této skupiny pak patří například dopravní značky, piktogramy, ideogramy, Morseova abeceda, počítačové ikony, faciální gesta apod. Následně pak vlastní znakové systémy s pravidly gramatickými i sémantickými mají mj. umělecké obory, náboženství, hry nebo rituály.

„Sémiotika definuje svůj hlavní úkol jako zkoumání způsobů, jak rozumět světu. Zabývá se odhalováním mechanismů, které zakládají a umožňují orientaci ve světě, a tvrdí, že rozumění a schopnost orientace mají povahu zprostředkování. Neexistují žádné jednoduché a přímočaré metody, pomocí nichž by bylo možné poznávat podstatu věcí samo o sobě.“⁵

Znaky se promítají v našem životě ve všech činnostech - i v těch obyčejných, jako je mytí nádobí, nebo stejně tak ve vědeckém zkoumání. Proto jsou znaky nejpřirozenější formou komunikace, a to i na divadle. Jaké významy na divadle nesou, je v podstatě stejné jako v životě. Vše opět hodnotíme na základě vlastní zkušenosti nebo znalostí. Všechny předměty nebo činnosti, které v divadle zobrazujeme, musí mít sémiotickou znakovou kvalitu. Stejně tak v běžném životě. Taková kvalita existuje ve chvíli, kdy existuje věc, která je pro někoho potřebným zástupcem něčeho. Roger Bacon tvrdil, že: „znak by byl „prázdný a jalový“, resp. by nebyl vůbec znakem, a to i přesto, že by mohl

⁵ Gvoždiak, Vít: Základy semiotiky I., vydala Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 978-80-244-4294-5, str. 23

existovat jako nějaký předmět, například cedule s nápisem cílové stanice."⁶ Cílová stanice má význam teprve, pokud někdo přijede na ono místo a je jeho cílem. Pokud by toto místo nebylo ničím cílem, neexistovalo by jeho označení cílová stanice.

Zatím zde mluvíme o znaku obecně. Ze sémiologického hlediska dělíme znak na ikón, index a symbol. Pro obecnější přiblížení tématu zde ve stručnosti představím rozdělení znaků dle CH. S. Peirce, avšak rozsáhleji je nebudu popisovat, protože pro tuto práci není jejich striktní dělení důležité.

Peirce definuje znaky takto: *„První je diagramatický znak či ikón, který vykazuje podobnost či analogii s daným předmětem; druhý je index, který jako ukazovací či relační zájmeno zaměřuje pozornost na konkrétní objekt, aniž by ho popisoval; třetí (symbol) je obecné jméno či popis, který svůj objekt označuje pomocí asociace myšlenek nebo zvykovým spojením jména a vlastnosti.*"⁷

„Ikón je takový znak, jehož složky jsou navzájem spojeny na základě podobnosti. Ikóny, resp. hypo-ikóny se dále podle Peirce dělí na: „obrazy, diagramy a metafory."⁸

„Index je založen na soumeznosti, fyzické blízkosti či souvislosti znakových složek. Nejčastěji uváděným příkladem tohoto typu znaků je kouř jakožto výraz ohně."⁹

„Symbol je konvenční spojení výrazu a obsahu. Slovo „kocourek“ nijak nepřipomíná živočicha, kterého označuje, ani interpretace či význam, jež tomuto slovu lidé přisuzují (není vůbec zřejmé, jak by něco takového jako „význam“ vůbec připomínat mohl). Někdy se takovému nemotivovanému vztahu mezi výrazem a obsahem říká arbitrárnost."¹⁰

⁶ Bacon, Roger, O Znacích, Oikoymenh, Praha 2010, ISBN 978-80-7298-315-5, str. 113

⁷ Gvoždiak, Vít: Základy semiotiky I., vydala Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 978-80-244-4294-5, str. 76-78

⁸ Tamtéž.

⁹ Tamtéž.

¹⁰ Tamtéž.

„Volba papeže se tradičně oznamuje pomocí kouře. Vidí-li pozorovatel stoupat kouř nad Sixtinskou kaplí, nejde pouze o znak toho, že zrovna někdo zatopil, ale především o znak toho, že proběhlo hlasování. Na základě barvy kouře je pak možné tuto volbu interpretovat jako neúspěšnou (v případě černého kouře), nebo úspěšnou (v případě bílého kouře). Tisíce lidí, kteří 12. března 2013 stály na Svatopetrském náměstí, nečekaly pouze na signál či index, nýbrž na symbol. A kouř mohly interpretovat jako symbol pouze tehdy, pokud byly obeznámeni s konvencí, která kouři přisuzuje význam na základě jeho barvy.“¹¹

Jak tedy v divadle porozumět významům, jak pracovat se znaky tak, aby byly srozumitelné pro konkrétní publikum? Není zcela podstatné, zda je oním předmětem nebo činností ikon, index nebo symbol. V zásadě se jedná o znak, nesoucí význam sám o sobě nebo zastupující znak s analogií k jinému předmětu nebo činnosti. Sémiotika dělí znak na ikon, index a symbol. Toto rozdělení se týká oboru sémiologie. Moje práce se jmenuje mimické divadlo a symbol, přestože ze sémiologického hlediska nepracuji pouze se symbolickou podstatou věcí, ale obecněji se znakovou. Důležité je, že symbol je popisován a je k němu přistupováno i z jiných hledisek, například dle výkladů filosofů P. Ricouera nebo H. G. Gadamera, s nimiž se ztotožňuji. Jejich interpretace symbolu je pro mne v propojení s jeho užitím v divadelním představení blízká. Proto tedy Mimické divadlo a symbol.

Symbol je tudíž něco, co zastupuje či představuje něco jiného. V dnešní době nacházíme symboly téměř na každém kroku, mohou jimi být běžné předměty jako náušnice, dále pak označují nějaké větší systémy- například stát, v podobě státní vlajky. Většina symbolů je vnímána všeobecně a vznikly jako kulturní konstrukt – např. svatební prstýnky v západní kultuře. Jeho význam je tedy vnější, zcela viditelný.

„V běžné řeči má slovo „symbol“ množství nejrůznějších užití. Často bývá synonymní se „znakem“, velice často také s nádechem tajemna a magie, koneckonců i Robert Langdon, hrdina Brownových románů Šifra mistra Leonarda či Andělé a démoni, je profesorem symbolologie. V sémiotice (a dnes už nejen té striktně peircovské) se nejčastěji považuje za symbol takový znak, jehož

¹¹ Gvoždiak, Vít: Základy semiotiky I., vydala Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 978-80-244-4294-5, str. 78

složky jsou spojeny arbitrárně, konvenčně či na základě dohody. Zjednodušeně se pak mluví o tom, že existují na jedné straně znaky přirozené či motivované – ikóny a indexy – a na druhé straně znaky arbitrární či konvenční – symboly. Předcházející části se pokusily ukázat, že i v případě „přirozených“ ikónů a indexů se sémiotika dostává do problémů při hledání vhodného popisu daného typu přirozenosti, a závěrem by tak mohlo být například zjištění, že žádné přirozené znaky neexistují, tj. cokoli budeme považovat za znak, je nutně symbolem. Spojení výrazu a obsahu ve slovech jako „ptakopysk“, „automobil“, „strom“ není závislé na podobě jedné či druhé znakové složky či podobě předmětu, jevu či děje, k němuž odkazuje. Podobně pak můžeme tvrdit, že i v případě ikónů jsme schopni mluvit o znacích a podobnosti nikoli proto, že bychom znali předmět, který daný znak reprezentuje (kdo skutečně potkal nebo zná Brada Pitta?), ale spíše proto, že jsme obeznámeni s konvencí, která tyto znaky vytvořila (fotografie, karikatura, film, společenské časopisy). Arbitrární povaha znaků může vyvolávat otázku, proč tomu tak je. Proč by měly být všechny znaky v posledku arbitrární? Arbitrární či symbolické je vždy v nějakém smyslu umělé či vytvořené a něco vytvořit je (intuitivně) vždy náročnější (z hlediska paměti, učení, schopností, finančních nákladů &c.) než mít k dispozici něco hotového či přirozeného. Realizací tohoto nápadu se zabývali učenci ve Swiftově vyprávění. Arbitrární a symbolické má nicméně proti přirozeným znakům jednu podstatnou výhodu, a tou je – možná paradoxně – právě jejich ne-přirozenost. Pokud by veškeré jazyky světa, veškeré znakové systémy (od malířství, fotografie až po semaforey) bylo nutné konstruovat jakožto přímo závislé na tom, co označují, možná by takové systémy byly globální a univerzální, ale zároveň určitě také lokální a okamžité. Neexistovaly by rozdíly mezi jazyky, protože povaha předmětů a jevů by přímo motivovala, jaký výraz (či slovo) pro jejich označování budeme používat.¹²

Tyto dlouhé výňatky z knihy Víta Gvoždiaka *Základy sémiotiky* jsem zde použila proto, že se jedná o vědecky popsané termíny, jejichž volnou interpretací bych mohla lehce sklouznout k neúplnosti nebo k jinému významu textů. Nechala jsem je proto jako citaci v původní podobě. Tyto informace jsou pro celý kontext porozumění symbolům důležité, a proto já jako odborník v divadelní praxi, leč ne

¹² Gvoždiak, Vít: *Základy semiotiky I.*, vydala Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 978-80-244-4294-5, str.88

v divadelní vědě, a už vůbec ne v sémiologii, bych je nedokázala popsat lépe. Z mého praktického přístupu k divadelní tvorbě, symbol znamená něco, co chci odkrýt, něco, co nese skryté významy, které dávají možnost interpretace a to z hlediska kontextu, do kterého jsou zasazeny či z hlediska vlastní zkušenosti. Právě výkladem a metodami výkladu se zabývá věda hermeneutika (z řeckého herméneuein = vykládat, překládat, vyložit). Historicky tato věda vychází z výkladu a porozumění textům. Avšak později byla aplikována i na oblasti sociologie, práva nebo na vývoj informačních technologií. V 60. letech začala být aplikována v sociologii k pochopení a interpretaci sociálních jevů. Principem sociologické hermeneutiky, blízkým hermeneutickému kruhu, je pochopení významů určité akce nebo výpovědi na základě přihlídnutí k světonázoru. Aplikuje se zde princip „celek odkazuje k části a část k celku“, jehož průkopníkem byl Hans Georg Gadamer. Předpokládám tedy, že hermeneutický kruh by byl stejně dobře aplikovatelný pro výklad mimických představení.

3.2. Symbol v dalších systémech

Symbol není nazírán pouze na základě sémiologie, jak bylo zmíněno výše. Naše vnímání a hodnocení je založeno na empirickém neboli smyslovém základě a oproti tomu také na racionalistickém, tedy logickém. Avšak mnoho filosofů a psychologů odkazuje ke třetí kognitivní složce- imaginaci. Jsou jimi např. C.J. Jung, M. Eliade, H.G. Gadamer, P. Ricoeur, G. Durand a mnoho dalších, z jejichž tezí tito vědci vyšli, rozšířili je nebo se naopak postavili do opozice.

„Například M. Eliade neupírá imaginaci reálnou přítomnost v posvátných úkonech a projevech a neuchyluje se k žádným vedlejším, logickým nebo lingvistickým paralelám, v nichž by hledal její smysl. Byl ovlivněn archetypální teorií C.G. Junga. Symbol pokládá za jazyk archetypu ve vědomí. Symbol mu zprostředkuje mezi obrazem a archetypem podobně jako mýtus a rituál mezi vírou a hierofanií, zjevováním posvátného.“¹³

Mimické divadlo je založeno na práci s imaginací, s obrazy, na podkladě znalosti neverbální komunikace. Někdy také pracujeme na základě intuice, která vychází například ze cvičení Eugenia Barby, tedy tzv. divadelní antropologie. Tato cvičení například vycházejí z mýtů různých kultur, etnických rituálů, z archetypů,

¹³ Borecký, Vladimír, Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7, str. 17

z nejjednodušších a přitom nejpropracovanějších principů, jimiž jsou například reflexy.

„Jeden z reprezentantů Centra výzkumu imaginace, prof. Claude Gilbert Dubois z Bordeaux, vytyčuje metodologickou problematiku imaginace třemi termíny: obraz, znak a symbol. Obraz má přímý vztah ke všem reprezentačním (zobrazujícím, napodobujícím), respektive mimetickým aktivitám. Zobrazování definuje imaginaci v její první rovině, kterou je rovina mimese.“¹⁴

„Je to především archetypální vrstva, kterou Bachelard přejímá z Jungovy analytické psychologie. Imaginace tak koření v nevědomých matriích (archetypech), které podle maskulinní (Animus) nebo feminní polarity (Anima) zaměřují obrazy k extravertnímu prosazení vůle nebo k introvertní relaxaci. (...) Druhou vrstvou, v níž imaginace koření, je vrstva materiální substancí, které dodávají obrazům obsah. Obrazy jsou živeny symbolikou čtyř živlů antické kosmologie: vodou, vzduchem, zemí a ohněm, které Bachelard pokládá za hormony imaginace. (...) třetí vrstva je zakořeněna v kreativní tělesnosti (korporalita), která propůjčuje svoji sílu samotnému subjektu dynamikou vlastního těla, pohyby, rytmy, aktivitou jazyka, gest, s nimiž tvoří bytostný celek.“¹⁵

Hans-Georg Gadamer také přichází s ideou, že se v pojmu symbolu skrývá metafyzický základ. Poukazuje na novoplatonika Chrysippa, který tvrdí, že chovat se symbolicky znamenalo povznést se od lidského ducha zakotveného v oblasti smyslového k nadsmyslovému božskému bytí.

„Symbol není libovolným znakem nebo zprostředkováním nějakého znaku, nýbrž předpokládá metafyzický vztah zřejmého, viditelného na jedné straně a nezřejmého, neviditelného na straně druhé.“¹⁶

Dalším významným filosofem, který se snažil porozumět a definovat tyto pojmy, byl francouzský Paul Ricoeur. Ten se zaměřil na výzkumy transcendence a viny, které ho přivedly ke zkoumání symbolu a mýtu. Symbol pro něho znamená

¹⁴ Borecký, Vladimír, Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7, str. 21

¹⁵ Borecký, Vladimír, Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7, str. 24

¹⁶ Mikulášek, Miroslav, Cesta k duši díla, Brno: Masarykova univerzita, 2001, Litteraria humanitas, ISBN 80-210-2531-, Hroch, Jaroslav str. 173

skutečnost, která má „*smysl přímý, primární, doslovný poukazuje navíc k jinému smyslu, nepřímému, druhotnému, přenesenému, jenž nemůže být uchopen jinak než skrze smysl první.*“¹⁷

Právě mnohost, s jakou lze symbol uchopit, je pro mne zajímavým fenoménem. S ohledem na kontext pak může symbol nést různou informaci, která působí na vědomou či nevědomou stránku lidské duše. Právě proto je pro mne zajímavé také tvrzení Carla Gustava Junga, který formuluje symbol jako: „*Nejvhodnější formu pro vyjádření obsahu, který je svou povahou neznámý, ale jehož existence se uznává.*“ Podle Junga „*symbolem rozumíme výraz, který co nejlépe reprodukuje komplexní skutečnost, kterou vědomí dosud jasně neuchopilo.*“¹⁸

Hermeneutické pojetí skutečnosti obsahuje nevědomou složku, která je pro ni přirozenou a nezbytnou součástí struktury světa a procesu jeho poznání. Hlubinná hermeneutika se přitom inspiruje faktem, že C. G. Jung na podkladě strukturního zkoumání vnitřních rozporů a protikladů psychického života a mytologických spojitostí vytváří teorii kolektivního nevědomí a archetypů. (...)

3.3. symbol a archetyp

„*Symbol se odvíjí z archetypu. V jazyce mu přísluší většinou podstatné jméno, často i vlastní jméno.*“¹⁹

Úvahou o podobnosti symbolu a archetypu docházíme k dalšímu pojmu, jímž je samotný archetyp. Jak je definován archetyp, co všechno je označováno za archetyp a jeho jednotlivé popisy jsou samy o sobě velice obširným tématem. Vybrala jsem proto jenom krátkou definici a výňatky odborných textů, které mi přijdou pro toto téma příhodné.

Základem slova archetyp je arché a typos. Arché jako začátek, něco trvalého, počátek, jenž nemá vzniku - dle Platóna. Typos potom představuje

¹⁷ Ricoeur, P.: Život, pravda, symbol. Přel. M. Rejchrl, Jan Sokol. Oikúmené, Praha 1993, ISBN 80-85241-32, str. 176.

¹⁸ Jung, C. G.: Archetypy a nevědomí, výbor uspoř. Helmut Bartz, Brno : Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, Orig.: Archetyp und Unbewusstes, ISBN 80-85880-16-4 str. 335

¹⁹ Borecký, Vladimír, Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7, str. 26

tvář, to co zůstává vtisknuto, vryto. Archetyp je soubor myšlenek, které se v historii a současnosti stále opakují, vrací, a to se stejnou emoční intenzitou. Je to pravzor. Forma, kterou lze naplnit různým obsahem. Archetypem mohou být mj. různé pohádkové či dramatické postavy - Don Quijote, Faust, Popelka, ale v širším chápání také mýty, příběhy, klíče k rozuzlení atd. Archetyp se vrací a opakuje stejným a jasným způsobem.

„Slovo výrazný, pozn. autorky – jasný, můžeme nahradit Nietzschevým termínem nápadný jev. To vlastně znamená, že jeden fenomén je schopen zachytit, vyjádřit nebo znázornit určitý archetyp výrazněji a nápadněji než ostatní fenomény. Proto se také v hermeneutice vyskytuje přirozený sklon k uvádění výstižných a názorných příkladů. Jedna událost z celé řady událostí je výmluvnější, protože je typičtější, a tím i reprezentativnější.“²⁰

C.G.Jung takto usuzoval na základě empirické zkušenosti opakovaným pozorováním. Např.: *„Mýty a pohádky světové literatury obsahují určité motivy, které jsou zpracovávány stále znovu a všude. S týmiž motivy se setkáváme ve fantaziích, snech, deliriích a bludných idejích současných jedinců. Tyto typické obrazy a souvislosti se označují jako archetypické představy. Čím jsou zřetelnější, mají tu vlastnost, že jsou doprovázeny obzvláště živými citovými tóny [...] Jsou jímavé, působivé a fascinující.“²¹*

Archetyp i symbol jsou pojmy obsahující nevědomé složky našeho uvažování. Nevědomí působí více na emocionální a smyslovou rovinu vnímání, a proto bychom k dílu a jeho rozboru měli přistupovat na základě empirické zkušenosti. Avšak tato zkušenost působí i na naši racionální stránku, a ta ve výsledku ovlivňuje naše názory, tvrzení či rozhodování. Abychom oslovili co největší počet lidí, nemůže pominout stránku kolektivního vědomí - hodnot a společenských norem, které jsou naučené a v různých kontextech také rozdílné, s čímž je třeba pracovat. To pojmenoval psycholog C. G. Jung jako nejhlubšího společného jmenovatele všech lidí.

²⁰ Mikulášek, Miroslav, Cesta k duši díla, Brno: Masarykova univerzita, 2001, Litteraria humanitas, ISSN 1213-1253 ; 9 ISBN 80-210-2531-X, Hroch, Jaroslav str. 173

²¹C. G. Jung, Das Gewissen in psychologischer Sicht. Studie z Institutu, Zurich 1958, Citováno dle Jung, C. G.: Duše moderního člověka, Vyd. 1. - Brno : Atlantis, 1994. - ISBN 80-7108-087-4, str.31

„Ne divadlo sémiotiku, ale sémiotika potřebuje divadlo: aby se od něho mohla učit svému vlastnímu (domněle) specifickému předmětu, lidské sémióze, která však je ve skutečnosti zcela specifickým předmětem divadla (zobrazuje přece lidi v jejich vespólném stýkání!), a navíc i jeho specifickým nástrojem (zobrazuje přece lidi jejich vespólným stýkáním) a k dovršení všeho jeho celkovým údělem (co je divadlo než jedna z nejpůvabnějších forem lidského stýkání?).“²²

²² Ivo Osolobě: Principia parodica. Praha: Akademie múzických umění 2007, s. 264.

4. Symbol a neverbální komunikace

Vzhledem k tomu, že ohnisko mého zájmu je ve zkoumání symbolů a symboliky v nonverbálních představeních, jejichž základem je absence slov, která jsou nahrazována jinými výrazovými prostředky, považuji za důležité zdůraznit, že právě v nonverbální komunikaci (ať už osobní či umělecké) má symbol velmi výraznou úlohu. S tím souvisí otázka: Co všechno může mít symbolickou hodnotu?

Kořeny symbolického vyjadřování se objevují již v pravěku, jako neverbální projevy. Jsou jimi různé rituály, které měli představovat úspěšný lov, příznivé počasí apod. Až později se vyvinula řeč a z ní různé jazyky.

Neverbální složky, které předávající divákovi informaci (a určitě i emoci), jsou spojeny s působením jednotlivých smyslů. Z hlediska tvůrce i diváka (u každého ovšem jinak), to je především interakce těla a prostoru: například vzdálenost a umístění těla v prostoru, doteky, pohledy očí, postoj těla, gesta i časový průběh pohybu. Z vizuálních statických i dynamických prostředků je to kostým, scénografie, rekvizity, světlo. V rámci tělesného hlasového projevu pak můžeme hovořit o barvě hlasu, tónu, tempu či síle hlasu. V běžném životě je to i pach člověka, což na divadle, pokud se s tím setkáme, hraje málokdy význačnou roli.

Všechny uvedené aspekty, využívané v neverbální komunikaci, jsou v dramatickém díle (a o to více v mimickém díle) výraznější, než je tomu v běžných životních situacích. Navíc tu hraje výraznou roli načasování (timing), rytmus, a další dynamické prvky, které zvolené symboly zdůrazňují a nabízejí divákovi jako klíč k chápání toho, co chce být představením předáno - sděleno.

5. Příběh a archetyp

Pro tvůrce autorského divadla je důležité (a často i nezbytné) se občas stát spisovatelem, dramaturgem, scénografem, režisérem a hercem zároveň, eventuálně zastat i další profese, potřebné k přípravě divadelního představení. Tento umělec „10 v 1“ tedy zastupuje všechny složky, jejichž pomocí se snaží divákovi zprostředkovat umělecký zážitek. Mám pocit, že člověk (divák) hledá v životě především příběhy. Ať už jsou to příběhy vlastní, příběhy přátel, známých osobností, příběhy smyšlené či existující, příběhy mytické.

Lidé si vyprávěli příběhy od nepaměti. A dá se předpokládat, že nejen vyprávěli, ale především pro větší atraktivitu a názornost předváděli za pomoci tance či mimu. I dnes se příběhy nejen vyprávějí, ale i zpívají, malují, tančí... Člověk zcela přirozeně žije ve světě plném příběhů, je jimi obklopen. A dalo by se i říci, že příběhy tvoří život a život tvoří příběhy. A to od nepaměti. Jak ale vyprávět příběh neverbálně, aby byl srozumitelný? Abych vystihla jeho podstatu, vybrala a podtrhla důležité momenty, zapůsobila na diváka v situacích, které jsou pro mě klíčové a umocnila tak jejich význam, jejich dopad?

Myslím si, že jednou z nejdůležitějších věcí je pro autorské dílo angažovanost umělce, v tom smyslu, že do něho vkládá kus sebe sama. Čerpá z vlastních zkušeností, předává své myšlenky, zprostředkovává vlastní názor, angažuje se také po emoční stránce. Autorská díla bývají hodně osobní, ale je potřeba zachovat tu správnou míru. Hledám výrazový slovník, který by umělci mohl pomoci od svého díla odstoupit, vylézt na vysokou horu a podívat se na celou věc s potřebným nadhledem. Použít různé klíče, které by pomohly v rámci celku nalézat univerzálnější odkazy, které na diváka promlouvají skrze vědomé i nevědomé části naší psyché. Těmi jsou především různé znaky, tedy i symboly a archetypy. Díky pochopení těchto společných odkazů je možné účinněji pracovat s metaforou, která odkazuje k prapůvodní podstatě.

„Zdá se, že lidé se o příběhy zajímají pro jejich vřelost a potěšení, které přináší, stejně jako pro jejich schopnost inspirovat nás v sebepoznání. Jedny z prvních vzpomínek porozumění světu kolem nás, které máme, jsou založeny na dobře známých příbězích, které nám rodiče četli jako dětem. Jsou rámcem pro předávání informací, jež jsou nejen běžně známé, ale zároveň i velmi mocné.“²³

5.1. Sedm základních dramatických linií dle Bookera

Jeden z moderních přístupů jak tvořit dějovou linii příběhu, je popisován Christopherem Bookerem, autorem knihy *The seven basic plots* (Sedm základních dramatických zápletek). Booker se v knize odkazuje na jungiánskou psychoanalytiku, na jejímž základě utváří návod pro psaní příběhů. Podle něho existuje sedm archetypních motivů, tzv. Plots (což vlastně znamená zápletky), které se opakovaně objevují ve všech druzích vyprávění. Ve své knize velmi podrobně rozebírá skutečnost, že tyto motivy existovaly již od počátku věků a že se nezávisle na sobě objevovaly prakticky po celém světě. Je to zvláštní fenomén, že se na opačné straně zeměkoule odehrávaly ty samé (nebo velmi podobné) události, ať už se jedná o vynálezy, rituály nebo situace. Na jejich základě pak vznikaly příběhy, a ještě dříve, za dob bohů a hrdin jim předcházely mýty. Právě proto je vhodné zvolit slovo archetypální. Ne každý příběh však spadá do těchto sedmi sektorů. Často jsou příběhy jejich kombinací, obsahují více základních dějových zápletek nebo jsou naopak neúplné. (Booker, 2004, str. 5 – 6)

Booker také přichází s popisem Meta-plots (meta-dějů, meta zápletek, naddějů, ty které jsou povýšeny nad „Plots“ nad zápletky). Meta-plot začíná ve fázi 1) předvídavosti, ve které je hrdina povolán na cestu dobrodružství, a ta je následována 2) fází snu, ve kterém začíná dobrodružství, hrdina má určitý úspěch a má iluzi neporazitelnosti. Nicméně toto ústí do 3) fáze frustrace, ve které se hrdina prvně konfrontuje s nepřítelem a iluze nepřemožitelnosti je ztracena. To se zhoršuje ve 4) fázi noční můry, která je vyvrcholením zápletky, kde je naděje hrdiny na úspěch zdánlivě ztracená. Konečně nadchází 5) vyřešení – hrdina úspěšně dokonává svůj úkol.

²³ Harris, Mary Ann B. *Getting carried away: Understanding memory and consumer processing of perceived storytelling in advertisements*. Minnesota, 2007. 176 s. Dizertační práce. University of Minnesota, str.2-3

Booker pak dělí 7 základních dějových linií na následující:

Výprava (hledání) - Model příběhu hledání se točí kolem dlouhé a složité cesty ústředního hrdiny, usilujícího splnit důležité a daleké cíle. Hrdina nemá klid, dokud tento úkol nedokončí. Může se jednat o hledání pokladu, země zaslíbené, lásky, věci nesmírné hodnoty. Od okamžiku, kdy se hrdina o výhře dozví, se jeho potřeba vydat se na tuto riskantní výpravu pro něj stává nejdůležitější věcí na světě. V průběhu cesty se hrdina bude setkávat s překážkami a silami, které se ho snaží zastavit na cestě za dosažením cíle. Takovým příkladem může být například Pán prstenů, Homérova Odyssea aj.

Cesta a návrat - Podobně jako cesta a splnění úkolu, cesta a návrat je typ příběhu, který je založen na putování, cestě, často v nějakém neznámém prostředí, většinou v jiném světě. Tento abnormální svět vypadá zprvu lákavě a zábavně, postupně se ale hrdina ocitá v neznámé, nebezpečné, znepokojující situaci. Někdy je v jiném světě i uvězněn, avšak nakonec vše končí návratem na původní místo. Na této cestě se protagonista (na)učí věci, které mu poskytnou hlubší pochopení sebe sama a světa kolem. Příklad - Alenka v říši divů, Čaroděj ze země Oz.

Znovuzrození - Příběh obnovení či opětovného započetí. V příběhu znovuzrození je většinou protagonista vržen pod nadvládu temného kouzla, buď na popud vlastních, nebo v důsledku vnějších sil. Hrdinova osvobození lze dosáhnout pouze prostřednictvím dobrých sil z vnějšku. U těchto typů příběhu je důležitá síla lásky, která může být osvobozující silou. Zarážející na znovuzrození je, že protagonistovo uvěznění pramení z jeho vlastní vůle. Příkladem je Kráska a zvíře, Šípková Růženka, Sněhurka.

Překonání monstra - V příběhu o překonání monstra musí hrdina překonat temné zlo bytosti, která ovládá zlou ničivou silou nějaké místo, osobu nebo lidstvo. Jedná se o typický příběh utlačovaného, který je oproti monstru v jasné nevýhodě. Na začátku nám přijde téměř nemožné, že by někdo byl schopen příšeru, která terorizuje své okolí, porazit. Příběh eskaluje do bodu, kdy už se míra ohrožení téměř nedá unést. V ten moment přichází na scénu hrdina, aby se monstru postavil. Proběhne boj a po dosažení vítězství se do té doby utlačovaná

komunita schází ke společné oslavě. Například Jeníček a Mařenka, Beowulf či David a Goliáš.

Z hadráře boháčem (Od chudoby k bohatství) - V tomto případě je jádrem příběhu osoba, která je všemi viděna jako obyčejná a nedůležitá a nikdo ji nebere vážně. Tento pohled se změní, když se dramatickým způsobem ukáže, že daná osoba v sobě skrývá nevídaný potenciál a je naopak neuvěřitelně výjimečná. Jindy je ústřední postava vržena zdánlivě z ničeho k velikosti, stane se bohatou a získává významný společenský status. Hrdina velmi často dosáhne rychlého úspěchu, který mu je rychle odňat. K tomu, aby se vrátil k tomuto bohatému statutu, musí protagonista porazit nepřítele nějakého druhu. Například Aladdin, Ošklivé káčátko či Superman.

Komedie - Definování archetypu komediálního příběhu je problematické, protože v moderní době termín může znamenat prostě cokoli, co je legrační. Proto příběhy odlišné od ostatních základních typů zápletek byly omylem nazvány komedie. Aristoteles popsal komedii jako ukazování lidí, horší než jsou, a tragédii, jako ukazování lidí větší, než jsou. V klasickém vymezení komedie vykresluje postavy vržené do stavu zmatku, temnoty, kde rozřešení může přijít jen tehdy, pokud je vše vyhnáno do extrému, osvětlí se události, které předtím nebyly známé. Zjednodušeně lze říci, že základem každé komedie je odhalení spásné pravdy, která musí být přivedena z temnoty na světlo. Příklady komedie jsou např. Sen noci svatojánské, Figarova svatba, Čtyři svatby a jeden pohřeb apod.

Tragédie - Hrdina je v pokušení, nebo je dohnán k tomu, aby se stal součástí chodu událostí, které jsou nějakým způsobem temné či zakázané. Nejprve má hrdina úspěch, avšak chod událostí mu stále zhoršuje náladu. Nakonec již není schopen dosahovat úspěchu či jakékoliv spokojenosti a narůstá frustrace. Věci se vymykají kontrole, až nakonec hrdina umírá nebo je vržen v bezvýchodnou situaci. V aristotelské tragédii je ústřední postava individuum (obvykle vysokého postavení), které prochází řadou kroků a rozhodnutí, která s sebou nevědomky přinášejí trable a napomáhají jeho pádu. Tento pád má v průběhu vyvolat pocity lítosti a strachu a na konci katarzi. Faust, Macbeth, Lolita.

Pro diváka je důležitá interpretace. Proto i tyto stručné popisy příběhů mohou pomoci k utvoření konkrétní dějové linie, srozumitelné pro širokou veřejnost. Samozřejmě můžeme pracovat s jejich kombinacemi. Tyto známé a zakořeněné systémy mohou v divákovi budit další dojmy a fantazie, především z jeho vlastní zkušenosti. Může si je tak přirovnat a rozvinout na základě znalosti podobných příběhů nebo s příběhy, s nimiž je možno se přímo ztotožnit. Ztotožnění se s hrdinou nebo jinou osobou vede k úspěšnému přijetí samotné hry. Divák má potřebu se ztotožňovat s hrdiny, protože pouze tehdy je schopen příběh prožívat emočně. Nesmíme také opomenout logiku příběhu - pro diváka musím být jasné a jasně motivované, proč postava jedná tak, jak jedná. Jen potom může být příběh uvěřitelný. Ať příběh prezentujeme prostřednictvím divadelních forem nebo filmu, vždy má příběh obsahovat základní prvky, které příběh utváří. Tento fakt bychom mohli považovat za něco neměnného, historicky ukotveného, kdy není možné určit počátek toho, kdy se příběhy začaly vyprávět, co jimi lidé sdělovali, jaké postavy v nich figurovaly, jaké úkoly před sebou měly, atd. Aristoteles i Booker poukazují na základní a neměnné skupiny, které musí příběh obsahovat. Počet těchto prvků se mění, ale lze vyzkoušet, že obsah je velmi podobný.

V obecném měřítku jsou to tyto elementy: sdělení, konflikt, postavy a zápletky.

5.2. Elementy a síla příběhu

Zkusme se tedy zamyslet nad jednotlivými pojmy a jejich obsahem:

Sdělení: Vždy existuje důvod k vyprávění příběhu. Ten obsahuje nějaké ústřední téma, jímž je celý příběh prostoupen a na nějž mohou navazovat další témata. Hlavní téma je většinou založeno na poučení, ať už morálním nebo ideologickým. Příběh by měl obsahovat pouze jedno hlavní sdělení. Pokud příběh obsahuje více sdělení, riskujeme, že se může stát chaotickým. Nutné je určit si prioritu, jíž je hlavní sdělení a ostatní pouze navazovat nebo opět skrze ně odkazovat k ústřednímu tématu.

Pokud chci jako umělec něco sdělit, je bezpodmínečně nutné se zamyslet nad tématem. To by mělo být pro diváka pochopitelné a mělo by nabízet

možnost ztotožnění se nebo naopak vyhranění se vůči němu. Mělo by být nabídkou, inspirací, a ne manipulací. Témata si vybírá umělec na základě subjektivního pocitu. Logicky si tedy vybírá ta, která jsou mu z různých důvodů blízká. Pokud se jedná o osobní rovinu, často se setkáme s tím, že umělec sklouzne k emočnímu, obrazovému vyprávění. Stává se, pokud není příběh jasně formulován, rozostřuje se, a někdy se doslova vytrácí. S tím se vytrácí také nadhled, odstup. A takové představení posléze není pro diváka atraktivní, protože mu chybí možnost ztotožnění. Divák potřebuje sdílet příběh. Aby příběh dobře fungoval, nestačí mu pouhé sdělení, musí obsahovat ještě další prvky.

Konflikt: Je hnací silou každého dobrého příběhu. Čím zajímavější a silnější bude sdělení, tím může být větší i konflikt. U příběhu, který obsahuje fádní sdělení typu: „ Dnes je krásný den, protože svítí sluníčko.“ a „Do okna mi vletěla moucha“, se pak se bude těžko hledat konflikt. Pokud neexistuje konflikt, příběh nebude dynamický, a tak se může stát i nezajímavým či nudným. Zde bych připomněla práci ruského režiséra Lva Erenburga, který pracuje s konfliktem a stále dává při tvorbě krátkých etud poznámku: Acénka! Acénka! (Scénka, chápáno jako konflikt, malá „meziscénka“, kterou je nutno ihned řešit.) Jeho krédem je „Živý herec v maximálně vypjatých daných okolnostech“. Příběh ale může být nezajímavým i v případě, pokud působí příliš chaoticky. Ve vyprávění příběhů tedy konflikt není negativum. Na jeho konci stojí buď vyřešení konfliktu, ale i např. otevřený konec je velmi mocným a provokativním nástrojem, jak publikum přimět přemýšlet nad tím, co se stane dále.

Postavy: Klasické pohádky jsou vystavěny na struktuře, kde má každá postava určité vlastnosti, charakter. A každá osoba doplňuje a obohacuje ostatní, a tak spoluvytváří příběh. Tuto klasickou strukturu můžeme nalézt v tradičním vyprávění západního světa. Ať už se jedná o lidové bajky či hollywoodské thráky. Stavba klasické pohádky zdůrazňuje každou jednotlivou postavu a funkce a role postav se vzájemně ovlivňují. Nesmíme zde opomenout již výše zmíněné ztotožnění se s postavou, které je pro diváka důležité, aby k němu mohl příběh dojít.

Zápletka: Určuje, jakým způsobem a kam se bude příběh vyvíjet. Průběh příběhu a dílčích událostí je důležitý pro zážitek publika. Můžeme vyprávět pouze jednu věc, ne více zároveň (v opačném případě dochází k chaosu). Příběh proto funguje jako sled událostí na jedné časové ose, a tomuto poskládání scén je

třeba věnovat zvýšenou pozornost. Struktura událostí musí být přesně určena, aby hnala děj vpřed a udržela pozornost publika.

Tyto principy se neuplatňují pouze v divadelním a filmovém pojetí, ale například také v marketingu, kde taková reklama obsahuje příběh a jeho jednotlivé prvky jsou shromážděny na co nejmenší ploše. Takto je divák osloven za účelem zisku, je působeno na jeho podvědomí, a to v minimálním čase. Divák je manipulován. Oproti tomu divadlo nabízí, nebo spíše - mělo by nabízet - inspiraci, napětí, zážitek.

Ocitáme se opravdu na tenkém ledě, kde není lehké určit co manipulace je a co není. Manipulace je označována jako: vědomé či nevědomé, nečestné jednání, které poškozují druhého. Manipulace má schopnost ovlivňovat myšlenky, emoce, tělesné fungování a hlavně chování manipulovaného tak, aby odpovídalo potřebám manipulátora. Manipulace ale může být i pozitivní, např. v situacích ohrožení života, kdy je s pachatelem třeba vyjednávat. V pozitivním slova smyslu je určitou (pozitivní) formou manipulace i dobře připravený gag, který v divákovi vyvolává smích, cíleně, v určitý moment inscenovaného díla. Divadlo dává možnost vybrat si, zda divák bude souhlasit nebo ne. Na rozdíl od krátkého vnuceného vstupu v televizním nebo internetovém spotu musí být divadelní příběh tak atraktivní a pro diváka natolik zajímavý, aby přišel na představení do divadla.

Jak vytvořit silný příběh? Příběh takový, který osloví konkrétní publikum nebo co nejširší škálu lidí, napříč kulturami, generačními rozdíly? Vnímáme svůj život jako příběh a svět kolem nás jako další příběhy, jež každý podle sebe skládá v různé struktury? Seth Godin říká, že: *„Skutečně silné příběhy jsou úspěšné proto, že dokáží ovládnout představitelství širokého nebo významného publika.“*²⁴ Jakým způsobem toho lze dosáhnout?

V předchozích kapitolách jsem již mluvila o znacích a archetypech. Godin uvádí devět prvků, které silný příběh tvoří. Seth Godin je americký podnikatel, spisovatel a blogger. Ačkoliv jsou tyto myšlenky vyřčeny z hlediska marketingu, reklamy, mají stejné zákonitosti pro vytváření příběhu, které uplatňujeme při jakémkoliv vytváření příběhu - tedy i divadelního. Je pro mne zajímavé, že z hlediska psychologie, tedy různého působení na lidskou mysl, má právě

²⁴ Godin, Seth. Všichni marketéři jsou lháři: síla vyprávění věrohodných příběhů v nevěrohodném světě, Praha: Management Press, 2006, ISBN 80- 7261-151-8, str. 19

marketing propracován důkladný systém toho, jak diváka zaujmout a zapůsobit na jeho nevědomí. Reklama a marketing vědí, jak ovládat, jak manipulovat, jak zaujmout. Je možné tyto principy převést na divadlo? Čím by právě divadlo mělo zaujmout svého diváka? Jak moc pracujeme s reklamou, s cíleností, s manipulací? A opět se dostávám k tématu manipulace. Jistě není náhodou, že velmi často bývá tématem představení (včetně neverbálních) manipulace. Představení o manipulaci jsou (paradoxně) často samy o sobě manipulativní. Jaký je rozdíl mezi manipulací a pouhou prezentací osobního názoru? Já jako umělec chci, aby moje myšlenky k divákovi došly v co nejsrozumitelnější formě, chci, aby ho zasáhly, aby si skrze ně něco uvědomil, aby případně změnil svůj názor, aby plakal nebo aby se smál. Chci to cíleně. Jak působíme cíleně na vědomé a nevědomé složky diváka? Určitě se s tímto faktem dá do jisté míry pracovat, ale stále mám za to, že divadlo dává na výběr, zda přijmeme či nikoliv. Začíná to už tím, že si divák zakoupí vstupenku na určitý druh představení. Divák přichází do divadla, má různá očekávání - relaxaci, estetický zážitek, zájem o dané téma a utváření si vlastního názoru, ztotožnění se, emoční zážitek atd. Lidé, kteří přijdou do divadla, se tak často nechají manipulovat dobrovolně, protože jim to vyhovuje a vlastně je jim to příjemné, protože je to hlavně po emocionální stránce uspokojuje.

Budeme-li tedy zkoumat, co je vlastně silný příběh, je to opět individuální záležitost. Dle mého soudu je to zážitek, který v nás vyvolává silnou emoci. Právě zákonitosti příběhu, který nás může lehce ovlivnit, sepsal Seth Godin z hlediska příběhu využitého v marketingu (a aplikovatelného i na divadlo). Několik bodů bylo zmíněno již výše, avšak zde je jeho řazení:

„Silný příběh je pravdivý“ Nemusí se jednat pouze o pravdivost faktů, jelikož některé příběhy jsou smyšlené ať už částečně či zcela. Příběh musí být hlavně nerozporný a věrohodný. Pokud se totiž zápletka zdá nepravděpodobná, či se objevují nesrovnalosti, publikum je velmi rychle odhalí a příběh tak ztrácí na atraktivitě a uvěřitelnosti. Proto je důležité věnovat pozornost integritě, detailům a propracovanosti příběhu. Právě tyto vlastnosti odlišují výjimečný příběh od průměrných.

„Silné příběhy přicházejí s příslibem“ Například s příslibem zábavy, dobrodružství, emočního stimulu apod.

„Silným příběhům lidé věří“ Nezáleží pouze na tom, co je v příběhu řečeno, ale také na tom, kdo jej vypráví. Pokud se divák není schopen alespoň na nějaké úrovni s hrdinou ztotožnit, příběh pravděpodobně nebude hodnocen pozitivně.

„Silné příběhy pracují s náznakem“ Ne vše musí být explicitně řečeno. Mnohem působivější, zajímavější a účinnější je, když na některé otázky nalezne odpovědi sám divák. Učiní vlastní závěr, který mu přinese větší potěšení, než když je mu pointa přímo předložena. Je tak do příběhu více zapojen, jelikož je nad ním nucen více přemýšlet. Lidé rádi přichází na věci sami, proto může být práce s náznaky pro příběh velkým přínosem.

„Silné příběhy působí rychle“ První dojem z příběhu je velmi důležitý. Je rozhodujícím okamžikem, který určí, jestli nás příběh zaujme natolik, abychom mu nadále chtěli věnovat pozornost.

„Silné příběhy se neodvolávají na logiku, často se zmocňují našich smyslů.“ Vliv lidských smyslů na to, co se nám líbí a co ne, je markantní. Stejně tak jsou smyslové vjemy důležité i při vyprávění. Vizuelní složka může příběh jak ubít, tak ho povznést na lepší úroveň, než jsme očekávali. Někdy stačí zvolit dobrý design, správný kostým, působivou lokaci a příběhu to dodá potřebný „lesk“. Ovšem i ostatní smyslové vjemy jsou důležité. Spoluvytváří příběh.

„Silné příběhy jsou jen zřídka určeny všem.“ Ne každému se náš příběh musí líbit. Většinou tomu, alespoň z počátku, bývá právě naopak. Líbí se pouze určité skupině lidí. Ta si jej oblíbí proto, že se shoduje s jejím pohledem na svět, a tak příběh dále šíří. Tím se dostane i mezi lidi, kteří by si ho sami třeba nikdy nevšimli nebo by mu nevěnovali pozornost. Opravdu dobré příběhy se nesnaží zalíbit všem – pokud se budeme snažit zaujmout průměrné publikum, bude průměrný i příběh.

„Silné příběhy si neprotiřečí.“ Zde se nabízí příklady z využití příběhu v marketingové praxi. Pokud provozujeme rodinnou restauraci, ale personál je nepříjemný, zákazníci brzy přestanou chodit a podnik bude odsouzen k zániku. V reklamě zase nesmí docházet k tomu, aby se např. firma prezentovala jako poskytovatel služeb pro mladé, ale ve spotu by vystupovali lidé staršího věku, či bylo využito nerelevantního jazyka. Tento nesoulad má velmi negativní účinky a je potřeba si na něj dát pozor.“

„A především, silné příběhy jsou v souladu s naším pohledem na svět.“ „Nejlepší příběhy neučí lidi ničemu novému. Naopak, ty nejlepší příběhy jsou v souladu s tím, o čem je publikum již přesvědčeno.“²⁵

Jak je patrné z předchozí citace, vše se točí kolem emocionálního, nikoli racionálního vnímání příběhu. A právě proto, že prvotní přijetí nebo odmítnutí divadelního díla vnímám skrze vyvolanou emoci, chtěla bych krátce popsat základní, archetypální emoce, s nimiž pracovaly již staré kultury, mj. staří Číňané a Indové. Protože emoce jako projev duše jsou spojeny s konkrétními chemickými procesy v těle, pracovaly s nimi z hlediska uzdravování duše i těla člověka.

V příbězích, v představeních bychom mohli mluvit o sledu událostí, o vtipu, o textu, o obrazech nebo i o efemérní podstatě, o jakési esenci, kterou s sebou ta daná inscenace nese. Je to něco neuchopitelného, co vyvolává celkový dojem z představení, těžce popsatelného slovy. Často se setkávám se divadelními kritikami, recenzemi, avšak bezprostřední zážitek z divadelního představení nám i nejpodrobnější popis, dokonce ani televizní záznam, neumožní. Unikne nám podstata, energie, která bezprostředně působí na lidskou duši, vyvolává emoci. Tato emoční stránka se často spojuje s fyzickým pocitem na hrudi. Říkáme: „Zasmála jsem se od srdce. To mi rvalo srdce. Mé srdce pláče. Srdce mi štěstím poskočilo.“ Proto, když mluvíme o divadelní symbolice, která nese určité významy, nemohu se vyhnout ani krátkému popisu základních lidských emocí. Stejně jako někteří filosofové připojují symbolům jednotlivé přírodní živly, já je propojuji ještě s emocemi, které v nás vyvolávají, a to dle starých nauk, kterými je i čínská medicína nebo ajurvéda.

²⁵ Godin, Seth. Všichni marketéři jsou lháři: síla vyprávění věrohodných příběhů v nevěrohodném světě, Praha: Management Press, 2006, ISBN 80- 7261-151-8, str. 22

6. Symbol a archetyp emocí

Dle čínské medicíny k různým orgánům přiřazujeme různé emoce. Tyto emoce i orgány mají mezi sebou jasně stanovené vztahy, díky nimž následně lékař odhadne různé choroby, a hledá tak jejich příčinu. Jedním z prvotních ukazatelů je také emoce, která v člověku převládá. Emoce pak mají vliv na mimiku i posturiku jedince.

Jednotlivými orgány jsou srdce, ke kterému se pojí emoce radosti a lásky, plíce se smutkem a depresí, slezina s přemýšlivostí a starostí, játra se zlostí a agresí a ledviny se strachem a úzkostí. Také učení ajurvědy - spojení 3 energetických drah - dóš, se dělí na Kaphu (voda a země), Pittu (Oheň a voda) a Vátu (vzduch a éter), je založeno na podobném principu. Na principu fungování přírody, starých kmenů, rituálů, divadla. Každý živel tedy ovlivňuje- stejně jako v čínské medicíně, určitý orgán a jeho přebytek či nedostatek tak ovlivňuje náladu člověka. Dává průchod jistým emocím. Ty pak působí i fyzicky na tělo, a proto můžeme pozorovat jevy jako napřímenost, nahrbenost, povislé koutky, a další fyzické znaky člověka. Tyto znaky lze poté jednoduše spojit s určitou emocií, čímž tento systém přispívá k propracovanosti hereckého charakteru. Jsou to tisíce let známé systémy, které pocházejí z různých oblastí napříč kulturami. Tyto systémy ani nemusíme znát nebo si je neuvědomujeme, a přeci tu s námi jsou a prostupují každého živého tvora. Proto bych se opovážila je nazvat archetypálními.

V této souvislosti bych ještě ráda připomněla výzkumy psychologa Paula Ekmana, který popsal sedm základních emocí, jež se u člověka projevují v jeho mimice. Konkrétněji řečeno v mikroprojevech. Jsou jimi: štěstí, překvapení, smutek, opovržení, hnus, zlost a strach. Jako u předchozího i zde se jedná o propojení emoce s fyzickým zjevem člověka.

Emoce a symboly můžeme dle různých teorií vázat na přírodní živly, jimiž jsou voda, oheň, země, vzduch, kov a dřevo. Ty se dle různých přístupů proměňují. Podle Ricouera se symboly vyskytují ve třech dimenzích:

„Psychické, kosmické a imaginární. V první dimenzi symboly stojí na pomezí touhy a mluvy, vyskytují se často jako snové obrazy, které mohou být

dešifrovány. Ve druhé dimenzi mají podobu kosmických symbolů: vody, ohně, nebe a země. Ve třetí dimenzi umožňují schopnost poetické imaginace, která svými smyslovými metaforami činí z mluvy vždy novou a nově se rodící promluvu."²⁶

Dále také: „Je to především archetypální vrstva, kterou Bachelard přejímá z Jungovy analytické psychologie. Imaginace tak koření v nevědomých matriích (archetypech), které podle maskulinní (Animus) nebo feminní polarity (Anima) zaměřují obrazy k extravertnímu prosazení vůle nebo k introvertní relaxaci. (...) Druhou vrstvou, v níž imaginace koření, je vrstva materiální substancí, které dodávají obrazům obsah. Obrazy jsou živeny symbolikou čtyř živlů antické kosmologie: vodou, vzduchem, zemí a ohněm, které Bachelard pokládá za hormony imaginace. (...) třetí vrstva je zakořeněna v kreativní tělesnosti (korporalita), která propůjčuje svoji sílu samotnému subjektu dynamikou vlastního těla, pohyby, rytmy, aktivitou jazyka, gest, s nimiž tvoří bytostný celek.“²⁷

Velkou inspirací může být pro uměleckou tvorbu znalost symboliky a archetypů, tak jak jsou pojednány v pentagramu základních emocí v souvislosti s konkrétními barvami, živly a lidským temperamentem.

Pentagram základních emocí:

Pentagram emocí vychází z již zmíněného systému čínské medicíny. Emoce štěstí a lásky vycházejí ze srdce. Člověk s výraznou srdeční emocionalitou, je velice otevřený, někdy až hlučný, snadno se dojme a rozpláče radostí. Je to člověk s velikou energií, většinou je červený a je mu stále horko. Je vřelý. Symbolikou pro tuto emoci je červená barva a oheň. Oheň je slunce a slunce je základní archetypální jistota. Proto také lidé mají tendenci se sdružovat kolem lidí, u kterých tento prvek převládá nebo je alespoň v porovnatelné míře vůči ostatním prvkům. Představte si, co se děje, když do místnosti vejde veselý člověk. Jako by ji ozářil. Dalšími archetypy spojenými s radostí jsou například drak, kterému vystupuje z tlamy oheň. Tedy pokud nebude člověk s emoci

²⁶ Mikulášek, Miroslav, Cesta k duši díla, Brno: Masarykova univerzita, 2001, Litteraria humanitas, ISSN 1213-1253 ; 9 ISBN 80-210-2531-X, Hroch, Jaroslav str. 174

²⁷ Borecký, Vladimír, Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7, str.24

nakládat správně a umírněně, může se stát, že se oheň přemění v oheň pekelný. Dalším archetypem ohně je peklo, které se objevuje ve chvíli, pokud člověk propadne svým vášním a pudům. Mohou sem spadat tedy různé obsese či závislosti. Jako každý živel, musí být i oheň tlumen jinou emocí. Ve zdravé míře by ho měla usměrňovat voda, tedy emoce strachu a úzkosti. Avšak nesmí oheň úplně uhasit. Šťastný člověk se vymezuje typickými rysy jako je velká energie, větší gesta, jistá rozmáchlost v gestice, narovnaná postava, otevřený hrudník, ramena vzad, napřímená hlava, v mimice jsou to plně otevřené oči, koutky úst směřují nahoru. Pokud je tato emoce v extrémní formě, člověk je neumírněný, můžete mít pocit, že atakuje ostatní, je rychlý, ubírá osobní prostor ostatních nebo do něho vstupuje. Tento člověk je hodně kontaktní vůči jiným osobám či předmětům, což souvisí s jeho bezstarostností, která patří k orgánu slezina. Tato bezstarostnost a nepřemýšlivost vede až k nevhodnému chování při různých společenských událostech. Může tedy působit rozpustile, až neslušně. Jeho reakce jsou někdy roztěkané a nepřesné, což souvisí s neumírněností a s rychlostí.

Emoce starostlivosti a přemýšlivosti. Tato emoce sídlí ve slezině. Člověk s přehnanou starostlivostí, který stále přemýšlí, je jakoby ukotven na místě a je pro něho těžké se pohnout. Je to emoce ustrnutí v nějakém procesu. Takový člověk potřebuje životní jistotu. Symbolikou pro takového člověka je země. Zakořenění na místě. Zvukovým projevem této emoce je pozpěvování. Člověk si například zpívá nějakou melodii stále dokola - což je jako plynulý a neutuchající tok myšlenek ve smyčce. Také se k tomuto typu přiřazují různé obsese, člověk není v klidu. V klidu neposedí. Stále má něco v ruce, bubnuje prsty o stůl, atd. Symboly a archetypické výjevy ve snech jsou sny o tom, že se člověk propadá někam dolů. Starostlivý člověk se pohybuje pomalu, jako by srůstal s kořeny. Jeho gesta jsou ve střední dynamice. Je na něm pozorovatelná jistá roztěkanost, někdy působí nepřítomně, protože v určité situaci například přemýšlí o něčem jiném. Spolupráce s ním je zdlouhavá, protože vše potřebuje probrat do detailu, bojí se experimentovat, být spontánní. Naopak si vždy drží „své jisté“ a proto je spolehlivý, zbytečně neriskuje. V postoji těla je viditelná jakási ztuhlost, tenze, jako by tělo bylo ve stálém očekávání.

Emoce smutku a deprese. Tato emoce sídlí v plicích. Je to psychický propad, který vnímáme na hrudi, plícemi. Hlasový projev smutku je vzlykání nebo pláč. Ke smutku patří kov. A kov lze roztavit ohněm- tedy pokud bude

v pořádku srdce, budeme mít více radosti, smutek ustoupí. Typickými symboly ve snech jsou létání, okna, o hory, o kovové předměty a nástroje (cirkulárky, nože.) Smutný člověk cítí tíseň na hrudi. Jeho postavení je určeno tím, že chce ochránit srdce a plíce, proto mu ramena předsedají vpřed a hrbí vrchní část zad. Působí sklíčeně, jako by se zmenšoval. Lidé se silným prvkem kovu bývají hubení, ve stáří mají výrazně scvrklou kůži. Jejich dynamika je pomalá, avšak v kombinaci může být vyvolaná až hysterická scéna, která je plná energie. Ta je však velmi rychle vyčerpána.

Emoce strachu a úzkosti, s touto emocí jsou spojeny různé fobie. Strach je pocit sevření a stažení těla, které vnímáme zejména v oblasti bederní páteře. Orgány strachu jsou ledviny, kterým strach nedovoluje pracovat optimálním způsobem. V psychologické literatuře bývá úzkost definována jako stav mysli, kdy člověk nezná příčinu svého emocionálního stavu, zatímco emoce strachu bývá vztažena k něčemu konkrétnímu. Strach je emoce, která působí negativně na koncentraci. Má-li člověk strach, nedokáže se správně koncentrovat, velmi špatně si pamatuje a učí se. Symbolika spojená se strachem a úzkostí. Symbolem strachu je voda. Ledviny filtrují krev, jejíž největší složkou je právě voda, a odplavují z organismu zejména ty druhy toxinů, které jsou ve vodě rozpustné. K ledvinám se přiřazuje slaná chuť: ledviny jsou hlavní orgán pro regulaci sodíku, který je nutný pro elektrochemické procesy. Zvukový projev pro ledviny je hekání nebo vzdychání. Voda jako živlový a snový archetyp pro emoci strach je ve všech svých podobách a skupenstvích (led, sníh, ...) Živel vody je překonáván prvkem země, protože břehy země udržují v mezích potoky, řeky, jezera a moře. Povodeň nebo vlna tsunami jsou nejničivější živly spojené s velikou lidskou úzkostí.

Emoce agrese a zlosti. Z pětice emocí je nejdynamičtější – pohání člověka k akci. Nedostatek agrese ústí v určitou životní strnulost. Nadbytek agrese věští neustálé životní změny, vnitřní boje a násilí. Jaterní buňka dokáže z přijaté potravy vyrobit vše potřebné. Je tedy symbolem vysoké kreativity a dynamiky, které se také řadí k emoci agrese. Symboly agrese spojené s játry, a tedy i s agresí jsou síla zdravého zeleného stromu, který svými kořeny dokáže roztrhat i skálu. Živlem je vítr- jako symbol pohybu a přeměny v přírodě. Extrém této emoce představuje neschopnost vyjádřit pocit vzteku, většinou spojená s prožívanými strachy člověka. Zvukový projev agrese je křik nebo řev. Symbolická je zelená barva, agrese je zelená – barva živého jarního výhonku

stromu, který právě vyrašil ze země. Tento člověk je naopak plný energie, která z něho srší proudy ven. Je červený, rychlý, dynamický.

Pokud buduji charaktery jednotlivých postav, je možné si uvědomit všechny tyto okolnosti a využít je ve prospěch hry. Od základního postavení těla, jeho dynamiky v prostoru a vůči ostatním spoluhráčům. I ti budou zpětně reagovat, v rámci jejich charakteru. Jako divák naopak prožívat dění na scéně, aniž bych ho posléze analyzovala. Převládne ve mně ten nejsilnější pocit nebo více pocitů a podle nich představení zhodnotím. Pokud se budu zabírat detailněji, proč mě dané představení uspokojilo či ne, využiji již svého racia. To částečně používáme i pro uvědomování si a hodnocení vlastních emocí. Můžeme zhodnotit, proč jsem se jako divák v danou chvíli cítila- co ve mně vyvolalo radost, smutek nebo z jakého důvodu jsem se nudila.

7. Představení Uroboros Barbory Debnárové

Nyní bych ráda na konkrétním příkladu demonstrovala principy, které jsem přiblížila v předchozích kapitolách. Jedná se o využití a porozumění symbolům. Jako „symbolické“ pak může být označováno i charakteristické chování postavy, nebo známý příběh vystoupení ze tmy do světla- tedy archetypy a archetypální příběhy. Nakonec také zkoumání emocí, které u mě jako u divačky během představení vyvstaly, právě díky využití symbolů.

Barbora Debnárová je absolventkou katedry pantomimy HAMU. Její zaměření je spíše tanečně- fyzické, kdy využívá mimicko-gestické prvky. Také se v posledních letech zaměřuje na práci s různými materiály, hmotou jako scénickým prvkem. Je k němu přistupováno jako k rovnocennému partnerovi, se kterým je třeba se duchovně i fyzicky sžít. V představení Uroboros, na kterém pracovala jako na absolventském výstupu, v počátcích spolupracovala i s přední představitelkou tohoto mimického stylu Claire von Heggen ze souboru Theatre de Mouvement. Jedná se o představení fyzického divadla, tedy o princip neverbální komunikaci, která je umocněna tím, že zde není nic explicitně řečeno, vše se odehrává jen v náznacích. Debnárová pracuje se symbolickým příběhem, který ztvárňuje pohybově. Síla představení spočívá právě v silných metaforických obrazech, odvolávajících se na různé znaky a symboly. Samotné téma je naznačeno podtitulem: Příběh o cestě Bojovné Duše.

Představení se jmenuje Uroboros. Samotný název má význam, své vlastnosti, symboliku a s ní se pojící kinetickou strukturu, jíž je otáčení se dokola. Vidíme, že i na představení, kde hraje jeden herec, kde je jedna jediná rekvizita, minimum světel a dalších efektů, se najde celá škála významů, jež na diváka (emocionálně) působí.

7.1. Příběh

Na začátku je tma. Stejně jako v okamžiku zrození. Slyšíme šepot a skřehotavé zvuky, kterými je celý proces doprovázen. V levém zadním rohu jeviště se objevuje postava v tělovém trikotu. Působí jako nahá. Nahota,

obnaženost, nevinnost. Avšak celá je obklopena jakýmsi kruhem, ve kterém se pohybuje. Je to jakýsi plot, který ohraničuje její pohyb a proto je pro postavu těžké se vyvíjet, je to síla, která na postavě ulpívá a nenechá ji volně se pohybovat, volně dýchat. V následující scéně se materiál a postava oddělí a my vidíme, že materiálem je pletivo, ze kterého interpretka vytvarovala hada, aby se společně s ním vydala na cestu...

Přestože se nejedná o výpravné divadlo, ale spíše o obrazové, můžeme nalézt příběh, jenž dílo obsahuje. Dramatickou linii, dramatický děj. Máme zde veškeré důležité elementy příběhu: sdělení, postavu, konflikt i zápletku. Dílo se nejvíc shoduje s Bookerovým typem zápletky nazvané výprava (hledání). Hrdina/hrdinka je zacyklena ve vlastním životě, až se nakonec rozhodne vydat se na cestu hledání, aby mohla najít samu sebe. Cílem je stát se silnější osobností, přičemž se setkává s mnohými překážkami- pády, kdy musí opět nasbírat sílu, aby mohla v cestě pokračovat. Pletivo se jí stává v určitých situacích nepřítelem, překážkou, jindy zase rádcem, a chvílemi i ochranou. Konečný obraz vypovídá o jejich vzájemném splnutí v nějakém univerzálním čase (bezčasu).

Také typ příběhu znovuzrození představení Uroboros silně rezonuje. Příběh o pádu do temnoty, kam je postava vržena sama sebou, ačkoliv to může působit jako nějaká nadpřirozená síla, která ji spoutává. Postava se vydává na cestu, kde se propadne do absolutní tmy a bezmoci, aby z ní na konci našla cestu ven, smířená a šťastnější než před tím.

Ačkoliv je představení spíše obrazovo-metaforické nežli popisné, můžeme se s příběhem ztotožnit. Pro diváka je prvním úkolem přistoupit na hru metafory, kdy si za jednotlivé úkony postavy může dosadit zcela jiný, pro něho konkrétní děj.

Uroboros slouží jako universum, jako forma, jako archetyp, do kterého můžeme dosazovat libovolné prvky. Například bychom za tento příběh mohli dosadit zcela konkrétní současnou událost, kdy nějaký jedinec pracuje v určitém zaměstnání. Tento člověk má potenciál, ale neumí ho využít, ani ho nevidí. Není zde šťastný, ale spoutává ho odpovědnost, strach z toho, co by bylo, kdyby zaměstnání opustil. Přeci jen nějaké pohodlí (jistota) v tomto setrvávání je- například pravidelný přísun peněz. Lidské nitro je ale silnější, a pokud přistoupíme na nabídku, člověk zaměstnání opustí. Hledání nové práce ho může

zavést až do stavu sociální tísně, kdy může upadnout do deprese. Tento jedinec se však nevzdává, hledá dále, a nakonec nalézá svůj potenciál v oboru, kde je šťastný. Cyklus se uzavírá. Zní to banálně, ale i toto je možnost metaforického vyjádření Uroboros.

Je toto ale opravdu silný příběh? Je to příběh věků a záležití, jakým obsahem je naplněn. Jak jsem již řekla, vidím v něm spíše metaforu nebo formu pro něco konkrétního, co si do něj musí dosadit každý z nás. Je to spíše náznak příběhu, ale určitě to není detailně propracovaný příběh, který je pro diváka konkrétní nebo zcela jasný. To však nejspíš nebylo ani autorčiným záměrem. Tedy z hlediska uvěřitelnosti a pravdivosti bude silný jen ve chvíli, kdy si za něj dosadíme ten náš konkrétní příběh. Zde je předpokladem právě to, že nás viděné inspiruje. Uroboros je určitě hluboký právě ve své archetypálnosti. Tím přichází s výhledem na emoční stimul každého diváka. Ten si musí mnohé domyslet a dosadit sám, což je také jedním ze znaků silných příběhů. Taktéž je určen jen užšímu publiku a nemá tendenci se zalíbit.

„A především, silné příběhy jsou v souladu s naším pohledem na svět.“ „Nejlepší příběhy neučí lidi ničemu novému. Naopak, ty nejlepší příběhy jsou v souladu s tím, o čem je publikum již přesvědčeno.“²⁸

7.2. Archetyp postavy

Archetyp bojovníka. Bojovník je rytíř, na těle i na duchu. V historii bojovníci absolvovali náročnou výuku v různých školách- na východě jsou jimi například styly jako aikido, tai- chi, ve středověku byli mladí šlechtici cvičeni v boji a učeni filosofii a poesii. Bojovník je tam vyučován a vychováván k respektu ke svému nepříteli a k respektování sama sebe. Bojovnícký archetyp je archetypem odvahy, stálosti a vytrvalosti. Jeho základním heslem je „Co nebolí, to neroste“. Dokonce se mu líbí, když může cítit trochu bolesti. Připadá si jako hrdina a sbírá si z toho mužnou energii. Tento archetyp vyžaduje a přináší nejen odvahu a vytrvalost, ale smysluplně vypouští i agresivitu a přirozenou potřebu

²⁸ Godin, Seth. Všichni marketéři jsou lháři: síla vyprávění věrohodných příběhů v nevěrohodném světě, Praha: Management Press, 2006, ISBN 80- 7261-151-8, str. 22

chránit (vnitřní i vnější) ženu. Každý bojovník se musí nejen setkat se smrtí, ale i s odpovědností za celek, tedy s důležitostí přežít. Bojovník má velkou sílu- vnitřní i vnější. Jedná rozvážně a je si vědom všech rizik, která na sebe bere. Jde odhodlaně za svými cíli a nebojí se tak obětovat i sám sebe pro vyšší dobro. Umí náležitě pracovat s energií a se svou myslí.

Pro dnešní možnost ztotožnění nabízím paralelu bojovníka, jímž je pro mne i běžný člověk. Každý usilujeme o štěstí, o to, mít se dobře. Bojujeme za něco. Za lepší zítřky, což platí buď individuálně, nebo celosvětově. To je jedno. Každý z nás s něčím bojuje. Proto jsme bojovníci. Na povrchu nebo uvnitř sebe. Dříve bojovali bojovníci ve válkách, na rozkaz krále. My bojujeme na rozkaz vnitřního já, které nám sděluje, že se cítí nekomfortně a my s tím máme něco dělat.

7.3.Symbol

Symbolem zaštiťujícím celé představení je bezpochyby Uroboros. Ten se zde objevuje jako název, jako had v podobě pletiva, jako pohyb - Barbora se na konci představení točí vířivým pohybem dokola ve stále se zrychlujícím se tempu, což můžeme chápat jako cestu k osvobození, jako poslání a ideu prostupující celý kus.

A co podle mytického výkladu znamená Uroboros? Je to had, požírající svůj vlastní ocas. Je symbolem cyklické povahy všeho, co je symbolem Bytí bez začátku a bez konce. Uroboros - symbol jednoty, věčnosti, nekonečna. Uroboros (stejně, jako tvar kruhu) je velmi významným hermetickým, alchymickým a gnostickým symbolem, neboť představuje jednotu a také cyklickou povahu všech věcí, návrat od začátku ke konci a odtud znovu k začátku a ke konci. Symbolizuje nekonečnou proměnlivost vznik - zánik - vznik - zánik. Tento cyklus nikde a nikdy nezačíná ani nekončí. Někdy je obraz Urobora doprovázen latinským textem "Draco interfecit se ipsum, maritat se ipsum, impregnat se ipsum" (drak se sám zabíjí, žení se sebou samým, oplodňuje sebe sama). Uroboros vyjadřuje "Vše je Jedno". Rozšířil se kdysi zvláště ve východní části Středomoří mezi sektami gnostiků, kteří jej pokládali za obraz světa, z jehož koloběhu má být vysvobozena lidská duše. Protože rané křesťanství formulovalo své učení v polemice s gnosí, byl obraz urobora jako pohanského, či spíše kacířského znamení, na dlouhá staletí zatlačován do "nevědomí". Zde ovšem

působil s neztenčenou silou a v pozdním středověku se uroboros objevuje opět: jako významný motiv v alchymistických traktátech.

Představení Uroboros odkazuje ke starým kmenům, k našim prapředkům. K energii, která se s každým novým narozením, s každou smrtí, s každým činem proměňuje. Během představení se můžeme napojit na ducha těchto prapředků a skrze archetyp bojovníka projít cestou očisty. Je to kolotoč, rychlý sled událostí z minulých životů. Procházíme všechny časy od prvopočátku až do přítomnosti. Bojovník se nechává vést hlasem mistra, vnitřním hlasem intuice, a pokud ho poslouchá, může jít na své cestě dál. Vezeme se tak s naším průvodcem na pomyslném voru nevědomí a procházíme tak naše utrpení, abychom mohli dojít ke smíru. Ke smíru se sebou samými, k očistě naší duše, která je vedena vesmírnými silami. Tato energie je tady a teď, je to neutuchající vír, točící se stále dokola. Stejně jako symbol urobora.

Druhým, ne méně výrazným prvkem je zde samotný symbol hada. Had je bezesporu silným zvířecím symbolem, náboženským nebo mytologickým. Vyobrazení hada je jedním z nejpoužívanějších symbolů všech kultur a náboženství. V některých kulturách je had považován za symbol energie, síly, která není ani dobrá ani zlá. Ve starém Egyptě vyjadřoval had kosmické síly. V některých formách může had znázorňovat nevědomí, v jiných je zase symbolem temných sil nebo také lsti a zrady. V Číně představuje had šesté znamení zvěrokruhu a je považován za lstivé a velice nebezpečné zvíře. Had je v Číně i symbolem chytrosti, mužské smyslnosti a zákeřnosti, souvisí také se symbolikou jin. V tibetském Kole života představují kohout, had a vepř ty záporné lidské pudy, které nás udržují v říši vymezené zrozením a smrtí a nedovolují nám vystoupit z kola do nirvány. V keltské symbolice hraje had důležitou roli. Je symbolem znovuzrození (díky své schopnosti se obnovovat), plodnosti (jejich tvar připomíná falus a jsou schopni zplodit velké množství potomků) nebo jako symbol léčby (jejich jed slouží k léčení, ale může i zabít, tato dvojjazyčnost odpovídá keltskému způsobu myšlení kdy bohové ničí a tvoří najednou). Had mění kůži, což z něj činí symbol uzdravování a zmrtvýchvstání, díky tvaru svého těla a také díky propojení s plodností půdy, v níž žije, jsou spojovány i s mužskou potencí, plodností a sexualitou. Ve výtvarném umění je had součástí alegorie Opatrnosti (Prudentia) a Závisti (Invidia) v cyklu Ctností a neřestí. V cyklu živlů znázorňuje Zemi a jako světadíl je alegorií Afriky. Had se zobrazuje na zbraních a amuletech. Má ochraňovat a nahánět strach. Je považován za boha

podsvětí, protože zná i život pod zemí v oblasti neživého, kde přečkává zimu. V křesťanské ikonografii se had objevuje na jednom z nejčastějších vyobrazení, kterým je Adam a Eva a První hřích. V tomto případě je had ztělesněním ďábla a vyjadřuje pokušení.

Toto je jen několik málo příkladů významu symboliky hada. Pokud bychom se konkrétně této symbolice měli věnovat detailněji, vystačilo by toto téma na celou knihu. Konkrétně v představení Uroboros je had symbolem průvodce podsvětím. Zároveň také tvořivou silou, která bojovníka dohání k akci, díky níž se osobnostně vyvíjí, přesto, že cesta není lehká.

7.4. Neverbální komunikace/ symbolika oděvu

Interpretka Barbora Debnárová má na sobě pouze tělový celo-trikot. Viděla jsem i variantu představení, kde na sobě má šaty s kapucí, připomínající brnění. Avšak výsledek, v souladu s vyprávěním křehkého příběhu věků, nenabyl tak silného účinku jako novější varianta, kdy je postava oděna pouze v celo-trikotu, který připomíná nahotu. Symbolizuje počátek, kdy se rodíme nazí. Nahota je něco přirozeného, vlastně nic přirozenějšího není. Nahý je na počátku každý člověk. V naší kultuře jsme naučeni oblékat se a tělo zakrývat, jelikož oblečení má v našich podnebních podmínkách i důležitou ochrannou funkci. Nevím, jak by představení bylo vnímáno mezi některými africkými kmeny - tam je nahota běžnou věcí a proto by spojení si nahoty s křehkostí, čistotou, otevřeností nikdo moc nespojoval. Nekladl by se na ni takový důraz a nebyla by vnímána tak symbolicky a výmluvně jako ji může vnímat Středoevropan. Naopak na blízkém Východě by mohl i tělový celo-trikot, v němž je oblečena žena, někoho velmi pobouřit, a mohl by naopak evokovat význam urážlivý, nečistý. To je jen pár příkladů, jak rozmanitě může jeden konkrétní prvek působit různě, podle toho, jakým historickým a kulturním vývojem, pokud jde o vnímání těla a přístupu k němu, divák prošel.

Já tedy volím interpretaci, kdy znak nahoty funguje v rámci naturalistického pohledu: nahé tělo je to nejpřirozenější, není maskou, nemáme se za co schovávat. A stejně nahá je i naše duše, vstupující společně s tělem na cestu bojovníka. Také symbolizuje souznění s přírodou, odevzdanost, napojení se na vyšší sféry. Pokud bych se podívala na kontext, jímž je samotné představení

nesoucí název Uroboros, tedy stočeného hada do kruhu, pak bych nahotu mohla nazvat i symbolem očisty, proměny, nového začátku. I had svléká svou kůži, aby mohl započít další etapu života, v kůži nové. Tento cyklus očisty nás směřuje ke všem cyklům na planetě Zemi. Například rok, jednotlivá roční období i menstruace jsou cyklem očisty. Jako každý cyklus má délku svého trvání, určité fáze, jimiž je nezbytné projít, abychom došly ke konci a znovu začaly. Nakonec dle některých učeních má tuto tendenci i samotný život.

7.5. Divák a emoce

Divadelní představení k nám promlouvá skrze emoční prožitek, ale je zde i ta druhá, racionální stránka. Stránka hodnotící, porovnávající, která věcem udává řád na vědomé rovině a má tendenci rozřazovat symbolické prvky do určitých struktur. Vše je dle ní třeba ozřejmit a popsat. Vnímání symbolu může být založeno jak na logickém základě, tak i na nevědomém. V rámci racionálního uvažování vnímáme například symbol hada, který se v představení objevuje. Aniž bych musela přemýšlet, vnímala jsem během představení hada jako stinnou stránku člověka, která je s ním však spojena a on může být šťastný pouze ve chvíli, kdy přijme sám sebe i s touto povahou. Had je ve mně zakořeněn z hlediska biblického výkladu o vyhnání z Ráje. Vnímám ho jako něco nebezpečného, temného. Nebezpečný je i z hlediska uštknutí nebo možnosti uškrcení. Je to můj rádce, našeptávač něčeho, co se nemá. Po emoční stránce ve mně vzbuzoval had nedůvěru, strach - ve chvíli kdy se objevil a strach z toho co bude dál, pokud ho postava bude následovat. To vše se ve mně odehrálo, aniž bych musela cokoliv analyzovat. Vlastně to analyzuji až nyní. Tedy symbol ve mně zanechal emoční stopu, kvůli tomu, v jakém kontextu hada znám nejdůvěrněji. Samozřejmě, když se zamyslím, vzhledem k dalším znalostem se racionálně přesvědčím v to, že had může být i pozitivní. Co je mi osobně známé je například učení jógy kundalíní - životní síly, která leží stočená u kořene páteře. Energie kundalíní stoupá po jednotlivých obratlích páteře a otevírá čakry. Také je mi známo připodobnění hada jako symbolu mužského falu z hlediska psychoanalýzy S. Freuda. O vhodném a zajímavém využití symboliky v představení pro mě svědčí to, že jsem si během scén v hlavě odehrála několik těchto variant. Což určitě může být zajímavý pohled, který by možná interpretku ani nenapadl. Nakonec se však ukázalo ono splynutí s hadí silou a já jsem si jako

divák vytvořila závěr, že had byl symbolem vlastního stínu, který postava přijala, a tak došla k cestě sjednocení. Had byl v tomto případě i hnací silou vpřed, protože jen díky němu se věci daly do pohybu a postava mohla projít změnou, načerpat nové zkušenosti, které ji z hlediska osobnostního růstu posunuly. Jak ale výše zmiňuji, had má mnoho symbolických podob, záleží tedy jen na vlastní zkušenosti, znalostech a momentálním životním obdobím každého z nás, abychom nechali průchod tomu, co v nás právě silně rezonuje, čemu věříme.

8. Závěr

Ve své práci jsem se vydala na cestu zkoumání procesu, jak utvářet umělecké dílo, s vědomím toho, co je v nás zakořeněno, co má silnou výpovědní hodnotu. Skrze znalost vztahů znaků, symbolů a archetypů, mytických příběhů, mohu lépe pospojovat souvislosti své konkrétní myšlenky a ulehčit si tak práci, aniž bych vymýšlela to, co již bylo tisíckrát přede mnou objeveno. Chtěla jsem se pokusit vytvořit malý návod na tvorbu uměleckého díla. Nemyslím tím konkrétní návod krok za krokem, ale spíše poukázat na možnosti tvorby příběhu a hereckého charakteru, s využitím opory v archetypálně či symbolicky platných základech.

Takový návod však není možné vytvořit. Během zkoumání jsem došla k závěrům, že cesta vytvoření uměleckého díla je pro umělce cestou jedinečnou, stejně jako je individuální chápání divadelních symbolů pro každého z nás, skrze vlastní znalosti a zkušenosti. Podařilo se mi představit několik možností cest, jimiž se může umělec vydat, avšak nikdy to nemůže být kompletní seznam, protože, jak to v životě chodí, věci vznikají náhodně, intuitivně a jsou jedinečnými, nezachytitelnými momenty. A divadlo je obrazem života. Právě tak mnoho momentů v divadelním představení vznikne i náhodně, třeba jenom proto, že nám uprostřed zkoušky zazvonil mobil. Z příkladu Uroboros je tím třeba točení se v kruhu, které zde absolutně vystihuje myšlenku symbolu urobora, ačkoliv autorka tento prvek nejprve objevila v úplně jiném představení. Je možné, že by bez předchozí zkušenosti tento prvek nepoužila, ačkoliv je v propojení s představením Uroboros geniální. Zajímavé je také to, že mimické divadlo se oproti pantomimě snaží všechna symbolická gesta inovovat. Podání ruky na uvítanou chápeme jako gesto seznamování se, úcty, pozdravu, avšak dnešní moderní přístupy tato gesta vnímají jako klišé a proto umělci vymýšlí všemožné způsoby, jen aby si na pozdrav nemuseli obyčejně podat ruku. Proto pak vnímáme mnoho prvků jako symboly odkazující například na tato konkrétní gesta.

Ačkoliv je téma pro autory divadla - především pohybového, které je úzce propojeno se symbolickými, gesticko-mimickými, výtvarnými prvky - velice

zajímavé, není možné ho obsáhnout na 40 stranách. Pokusila jsem se tedy vybrat ty nejzajímavější a pro mě nejdůležitější momenty a úvahy, týkající se přístupu k mimickému divadlu a jeho propojení se symbolem nebo konkrétní fenomény, které mě samotnou při tvorbě zajímají a s nimiž pracuji, pokud tvořím autorské představení. Literatura, kterou jsem používala mě stále zaváděla na další a další autory, kteří se podobnými tématy zabývali. Určitě by mohlo být zajímavé propracování možností symbolu a poezie, na který se odkazovali autoři symbolistického proudu jako M. Maeterlinck, S. Mallarmé, G. Kahn, ale také z hlediska českého estetika J. Mukařovského, který například provedl pokus o rozbor hereckého zjevu, konkrétně Ch. Chaplina. Tito autoři však kladou důraz na dramatický text nebo na znak a jeho strukturalistické uchopení. Proto jste opět odkázáni k lingvistickým, estetickým a filosofickým publikacím, ze kterých však lze čerpat a přetvářet myšlenky do kontextu divadelního, konkrétněji mimického divadla. Tak jsem částečně také postupovala, avšak důkladné prozkoumání této oblasti by zabralo několik dalších let. Některé myšlenky mi proto pomohly vytvořit si vlastní názor na divadelní symboliku. Přesto nelze tvrdit s obecnou platností, co přesně divadelní symbol je, protože existuje mnoho přístupů a teorií. Nakonec samotná filosofie i C. G. Jung stojí na pomezí toho, co se považuje za vědecké.

Čím více jsem se tedy snažila shromáždit literatury a zdrojů, tím více jsem si uvědomovala, jak je toto téma široké a obtížně uchopitelné. V tom se moje cesta za výsledkem a snaha o pochopení a uchopení tématu podobá oněm archetypálními cestám a hledání. I když jsem k jednoznačnému závěru nedošla, přece jen jsem cestou nasbírala množství podnětů, inspirativních myšlenek a mnohé se mi ujasnilo. To vše pokládám za důležité pro svou další praktickou, uměleckou práci.

9. Literartura a prameny

9.1. Knihy

Ambrosová, Veronika: O klaunech, vědcích, gestech a jiných znacích: experimentální scéna sémiotiky dramatického umění a divadla Pražské školy, Od struktury k fikčnímu světu. Aluze, Olomouc 2004

Bacon, Roger. O Znacích, Oikoymenh, Praha 2010, ISBN 978-80-7298-315-5

Bartoš, Jan. Hercovo tajemství, Ústav pro učebné pomůcky průmyslových a odborných škol v Praze, Praha 1946

Bogart, Anne - Landau, Tina. Úhly pohledu, překlad Jana Svobodová, Divadelní ústav, Praha 2007 ISBN 978-80-7008-210-2, z originálu The Viewpoints Book, New York 2005

Booker, Christopher, The seven basic plots, Continuum, London 2004, ISBN 978-0-8264-5209-2

Borecký, Vladimír. Porozumění symbolu, Triton 2003, ISBN 80-7254-371-7

Eliade, Mircea. Mýtus o věčném návratu, Oikoymenh, Praha 2009, ISBN 978-80-7298-388-9

Deák, František. Symbolistické divadlo. Tália-press, bratislava 1996. ISBN 80-85718-25-1.

Godin, Seth. Všichni marketéři jsou lháři: síla vyprávění věrohodných příběhů v nevěrohodném světě, Praha: Management Press, 2006, ISBN 80-7261-151-8

Gvoždiak, Vít. Základy semiotiky I., vydala Univerzita Palackého v Olomouci, 2014, ISBN 978-80-244-4294-5

Harperová, Jennifer. Tajemství čínského léčitelství, Moba, Brno 2001, ISBN 80-243-0482-1

Harris, Mary Ann B. , Disertační práce, Getting carried away: Understanding memory and consumer processing of perceived storytelling in advertisements. 2007 Minnesota

Jung C. G. Archetypy a nevědomí, výbor uspoř. Helmut Bartz, Brno Nakladatelství Tomáše Janečka, 1997, Orig.: Archetyp und Unbewusstes, ISBN 80-85880-16-4

Jung, C. G. Das Gewissen in psychologischer Sicht. Studie z Institutu, Zurich 1958, Citováno dle Jung, C. G.: Duše moderního člověka, Vyd. 1. - Brno : Atlantis, 1994. - ISBN 80-7108-087-4, str.31

Kadlecová, Silvie. Bakalářská práce- Vyprávění příběhu v komerční televizní reklamě, Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2015

Kazimierz, Braun. Divadelní prostor, Akademie múzických umění, Praha 2001, ISBN 80-85883-73-2

Kunštýř, Štěpán. Tělo jako kulturní konstrukt, Diplomová práce, Filosofická fakulta univerzity Karlovy, Praha 2012

Mikulášek, Miroslav. Cesta k duši díla, Brno: Masarykova univerzita, 2001, Litteraria humanitas, ISBN 80-210-2531-, Hroch, Jaroslav (kol. autorů)

Osolsobě, Ivo. Principia parodica. Praha: Akademie múzických umění 2007

Ricoeur, Paul. Život, pravda, symbol. Přel. M. Rejchrl, Jan Sokol. Oikúmené, Praha 1993, ISBN 80-85241-32

Zich, Otakar. Estetika dramatického umění, Praha: Panorama, 1986

9.2. Časopisy

Eco, Umberto, Sémiotika divadelního představení- studie, v Fuchs, Aleš, Dramatické umění 88, Praha :Svaz českých dramatických umělců, 1988

9.3. Internet

www.sokolska33.cz/vanda-hybnerova-cinoherec-je-soliter-tanecnik-tymovy-hrac

www.wikipedia.cz

www.bombastus.cz