

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

**DIVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění

Režie – dramaturgie činoherního divadla

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**VÝKŘIK A TICHŮ**

**Hledání identity ve Wedekindově Probuzení jara**

**Ondřej Štefaňák**

Vedoucí práce: MgA. Jan Nebeský

Oponent práce: doc. MgA. Jakub Korčák

Datum obhajoby: 14. 9. 2016

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

**THEATRE FACULTY**

Dramatic arts

Directing – Dramaturgy of Dramatic theatre

**BACHELOR THESIS**

**SCREAM AND SILENCE**

**Searching of identity in Wedekind's Spring Awakening**

**Ondřej Štefaňák**

Supervisor: MgA. Jan Nebeský

Opponet: doc. MgA. Jakub Korčák

Date of presentation: 14. 09. 2016

Academic degree to be obtained: BcA.

Prague, 2016

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

### **VÝKŘIK A TICHŮ**

#### **Hledání identity ve Wedekindově *Probouzení jara***

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

Praha, dne .....

.....

podpis diplomanta

## Upozornění

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

## Evidenční list

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

[illegible]

**Abstrakt:**

Práce se zabývá expresionistickou uměleckou tendencí, která se projevila v expresionistickém dramatu i divadelní praxi. V první části práce se autor zaměřuje na vznik směru a jeho obecné projevy ve výtvarném umění a historickým kontextem. Dále se autor snaží vystihnout základní rysy expresionismu v dramatu a zabývá se postupy a metodami expresionistických autorů v divadle. V druhé části autor reflektuje vlastní zkušenosti s uvedením raně expresionistického textu *Probouzení jara*. Rozebírá textový potenciál a vytváří dramaturgická východiska pro samotnou inscenaci. Dále se snaží vystihnout vznik inscenace, jak audiovizuální, tak scénické řešení, kde ho zajímá zvláště práce na herecké stylizaci. V neposlední řadě se autor snaží vystihnout podstatu expresionismu v širším slova smyslu, jako osobitého způsobu vyjádření umělce.

**Abstract:**

The work aims to examine the artistic expressionist tendency, manifested in expressionist drama and theater practice. In the first part, the author focuses on the origin and the direction of its general manifestations in arts and the historical context of expressionism. The author also attempts to highlight the features of expressionism in drama and contemplates the methods of expressionist artists in theater. In the second part, the author reflects his own experience of the production of an early expressionist text "Spring's Awakening". He analyzes the text's dramaturgical potential and creates the basis for the theatrical production. He describes the creation of the staging as an audio-visual and scenic solution, where the particular focus is on the stylization of actors. Finally, the author tries to capture the essence of expressionism in a broader sense, as a peculiar way of expression for the artist.

# Obsah

1 ÚVOD .....	7
2 TEORETICKÁ ČÁST .....	8
2.1 EXPRESIONISMUS .....	8
2.1.1 Výtvarný expresionismus .....	8
2.1.2 Historický kontext .....	10
2.2 RYSY EXPRESIONISTICKÉHO DRAMATU .....	13
2.3 EXPRESIONISMUS V DIVADELNÍ PRAXI .....	16
2.3.1 Appia a Craig .....	16
2.2.1 Expresionističtí tvůrci .....	18
2.3.2 Max Reinhardt .....	20
3 PRAKTICKÁ ČÁST .....	23
3.1 DRAMATURGICKÁ VÝCHODISKA .....	23
3.1.1 Výběr textu .....	23
3.1.2 Tematizace .....	24
3.1.3 Úprava .....	26
3.1.4 Jazyk .....	28
3.1.5 Monology .....	29
3.2 AUDIOVIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ .....	30
3.2.1 Cesta k realizaci .....	30
3.2.2 Scéna .....	31
3.2.3 Kostýmy .....	34
3.2.4 Hudba .....	35
3.3 SCÉNICKÉ ŘEŠENÍ .....	36
3.3.1 Obsazení a výklad postav .....	36
3.3.2 Herecká stylizace .....	39
3.3.3 Rytmus .....	42
3.3.4 Mizanscény .....	43
3.3.5 Závěrečná scéna .....	44
4 ZÁVĚR .....	46
5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....	48

# 1 ÚVOD

Tato práce se skládá ze dvou částí, a vycházím v ní z vlastních zkušeností obdržených během studia na DAMU, především z práce nad inscenací *Probouzení jara*, která byla uvedena v letním semestru 2015/2016. V první části se zabývám historickými souvislostmi, základními rysy expresionistických dramát a tvůrci, kteří jsou s expresionismem spjati. V druhé části popisuji, pojmenovávám a reflektuji způsob a metody práce nad inscenací *Probouzení jara*.

Nutno říci, že praxe předcházela teorii, protože prvně byla uvedena inscenace, a následně jsem se zajímal o vztah mezi naším *Probouzením jara* a expresionismem jako uměleckým směrem a uměleckou tendencí. Zajímalo mě, jak se expresionismus projevil v naší práci, protože latentně byl zastoupen v textu od začátku zkoušení, dále mě zajímalo, jak se shodují nebo případně liší naše užití prostředky s expresionistickou praxí v Německu na počátku dvacátého století. Chtěl jsem si porovnat mé osobní chápání expresionismu s poznatky, které jsem nashromáždil o německém expresionismu, a dále se více inspirovat tímto směrem a postupy tvůrců.

Expresionismus vnímám jako uměleckou tendenci, která se liší od realistické a klasické, a obrací se od vyobrazení k výrazu. V širším slova smyslu mě expresionismus zaujal jako způsob myšlení a tvorby, který si klade za úkol zprostředkovat publiku vlastní výpověď o stavu jedinců a o jejich postoji ke skutečnosti. Zamýšlím se nad úlohou tohoto expresionismu v divadelním médiu, které se liší od jiných umění právě tím, že zde má herec bezprostřední možnost oslovovat diváka ve společném prostoru, ve kterém může dojít k přímé interakci mezi jevištěm a hledištěm.

## 2 TEORETICKÁ ČÁST

### 2.1 EXPRESIONISMUS

#### 2.1.1 Výtvarný expresionismus

Ústředním motivem slavného obrazu *Výkřik* (1893) Edvarda Muncha (1863-1944) je zdeformovaná tvář dítěte, ve které se zrcadlí veškeré jeho utrpení. V dálce kráčí po cestě pár, který jistě může být rodiči dítěte. Klidnou a každodenní procházku krajinou narušuje jak samotný výkřik, který z ní činí traumatizující zážitek, tak osobité a nerealistické použití barev. Máme pocit, že skrývané pocity dítěte vyhřezly na povrch a zaplnily celé malířovo plátno. Obraz útočí na naše smysly, při jeho pozorování nás něco nepříjemného zneklidňuje.

Jako „expresionistické“ se na počátku dvacátého století označovaly některé obrazy van Gogha, Matisse, Gogina a Cézanna<sup>1</sup>, které se svým novým pojetím lišily od zbytku impresionistických autorů. Tito francouzští výtvarníci se inspirovali tvorbou Edvarda Muncha, směr se ale později soustřeďoval hlavně kolem německých skupin *Die Blaue Reiter* a *Die Brücke*. Expresionismus spočívá v syrovém výrazu, kterým autor podává vlastní výpověď o sobě a stavu světa, a provokuje - téměř uráží - diváka. „Pracovat! Opojení! Mozek roztrástit! (...) Rány štětcem, pokud možno proražení plátna. Rozdupání tub s barvami...“<sup>2</sup>

V souvislosti s výtvarným expresionismem nemůžeme hovořit o stylové jednotě, protože v jádru jde o revoltu proti svazující konvenci a hledání vlastního neotřelého způsobu vyjádření. Otto Dix zachycuje ve svém obraze *Prager strasse* dadaisticky zmatenou pouliční scénu formou koláže a malby, *Stojící mužský akt* je znetvořenou podobiznou Egona Schieleho a apokalyptický *Výjev ze zkázy Messiny* Maxe Beckmanna připomíná svou temnou atmosférou obrazy El Greca. „Pro dějiny umění není snadné akceptovat expresionismus jako styl. Srovnáme-li obrazy Kirchnera, Kandinského, Kokoschky nebo Dixe, jakákoliv formální jednotu zdá se být

---

<sup>1</sup> Wolf, N. *Expresionismus*, Slovart, Praha, 2005, 6 s, ISBN: 80-7209-659-1

<sup>2</sup> Přebírám zde citaci výtvarníka Maxe Pechsteina uvedenou v knize Lorenz, U. *Brücke*, Taschen, Kolín, 2008, 70 s, ISBN: 978-3-8228-5471-6



iluzí. Proto se objevila tendence nechápat expresionismus jako styl, ale spíše jako směr, jako výraz životního pocitu jedné mladé generace.“<sup>3</sup>

Expresionismus útočil na zaběhlé a zkonstatované umělecké formy, rebeloval proti maloměšťáckým pořádkům, dogmatům církve, oslavoval individualitu a lidského ducha. Mladé a čerstvé se dralo na místo starého a shnilého. Expresionismus se brzy projevil v literatuře, filmu a divadle. I v těchto uměleckých odvětvích expresionismus hledal nové způsoby a metody, jak co nejsuggestivněji popsat svět, jak projevit nesouhlas se společenskými hodnotami a jak odmítnout svazující konvence, jak se co nejvíce přiblížit lidskému duchu a podat o něm zprávu prostřednictvím svrchovaně tvořivé činnosti.

---

<sup>3</sup> Wolf, N. *Expresionismus*, Slovart, Praha, 2005, 8 s, ISBN: 80-7209-659-1

### 2.1.2 Historický kontext

Expresionismus se dnes řadí mezi jeden z avantgardních směrů počátku dvacátého století. Těžko si expresionistický obraz zaměníme za kubistický nebo futuristický. Expresionismus se liší od zbytku avantgardy v konkrétních projevech a uměleckých dílech, hlavně ale nacházíme rozdíly v základní poetice směrů a přístupů ke skutečnosti. Futurismus oslavoval technickou civilizaci, expresionismus byl zneklidněný společenskou krizí a technickou explozí. Kubismus rozkládal realitu do geometrických obrazců, expresionismus ji trhal na kusy. Expresionismus se na rozdíl od ostatních avantgardních směrů vyznačuje svébytnou deformací reality a silnou emocionalitou spojenou s pocitem strachu, disharmonií a napětím. Název směru – exprese (výraz) nejlépe definuje základní princip. Pokud je tendencí impresionismu směr dovnitř – zachycení okamžiku, expresionismus je jeho přesným opakem – výrazem tvůrce.

To zásadní, co avantgardu spojovalo, bylo vymezit se proti realismu, naturalismu a ostatním „starým -ismům“. Devatenácté století patří vědě. Pozitivistickou filozofií definuje August Comte. Realita je podle něj měřitelná pouze fakty, jež lze získat empirickým pozorováním skutečnosti. Tato fakta jsou zpětně verifikovatelná a odhalují souvislosti mezi příčinou a důsledkem.<sup>4</sup> Comte dále odmítá cokoli, co nemůžeme zachytit vědeckými metodami. Pozitivistické myšlení ovlivnilo hlavně román, jež se snaží podat věrohodný obraz skutečnosti, studuje společnost a proniká do lidského nitra. Druhým pilířem realismu jsou deterministické teorie Charlese Darwina, které předkládá ve spise *O vzniku druhů (The Origin of Species by Means of Natural Selection, 1859)*. Podle něj přežijí takoví jedinci, kteří jsou schopni se přizpůsobit.<sup>5</sup> To můžeme vztáhnout jak na evoluci, kdy se zvířecí druhy zdokonalují díky nabraným zkušenostem, tak na funkci a místo jedince ve společenském žebříčku. Hrdiny v románu ovlivňuje prostředí, v němž se nalézají, ať historické nebo společenské. V devatenáctém století se rozvíjejí přírodní vědy a

---

<sup>4</sup> Störig, H. J. *Malé dějiny filozofie*, 4. vydání, ZVON, Praha, 1995, 348-351 s, ISBN: 978-80-7195-206-0

<sup>5</sup> Brockett, O. B. *Dějiny divadla*, Praha, Nakladatelství Lidové noviny, 1999, 524 s, ISBN: 80-7106-364-9

formuje se také většina moderních věd (například sociologie a psychologie). Vznikají národní státy a šíří se myšlenka nacionalismu.

Friedrich Nietzsche přichází s filozofií v mnohém protikladnou k pozitivismu a základním tezím realismu. Jeho myšlení vyzdvihuje silného jedince, lidskou vůli a duši, která neustále bojuje o přežití. Podle něj přežijí ti nejsilnější jedinci, utužovaní vlastní morálkou a vůlí k moci. Jeho hrdinové Zarathustra a Dionýsos jsou obrazem skutečného poslání člověka na zemi.<sup>6</sup> Nietzsche se tak stává idolem německého výtvarného expresionismu.

Francouzskou obdobou realismu je naturalismus. Francouzští naturalisté tvoří divadlo, které je přesným odrazem reality, v extrémních případech se stává, že se na jevišti objevuje realita samotná, a divák tak sleduje její výsek.<sup>7</sup> Zřejmě nejpatrnějším projevem realismu na divadle je čtvrtá stěna, která pocitově uzavírá jeviště a obecenstvo se tak stává nezúčastněným pozorovatelem. Expresionistické hnutí volá po „zdivadelnění“ divadla. Expresionismus napadá vědecké přístupy umění a divadla, které prosazoval Émile Zola v *Le naturalism au théâtre*<sup>8</sup>. Paul Kornfeld přichází s pojmem *Seelendrama* = drama duše<sup>9</sup>. Divadelní expresionismus odmítá vnější kauzalitu realismu a obrací se k jinému dramatickému hybateli, kterého nelze vědecky zaznamenat – k lidské duši.

Historicky můžeme rozdělit expresionismus na dvě etapy, totiž před první světovou válkou a po ní. „Expresionismus byl výrazem vnitřního neklidu, který pramenil v době kolem první světové války a vycházel z pocitu a tušení konce humanismu.“<sup>10</sup> V první etapě reagoval expresionismus na společenské pořádky a bojoval o svou uměleckou suverenitu. Druhou etapou byla reakce na krach

---

<sup>6</sup> Vycházím z četby Nietzsche, F. *Tak pravil Zarathustra*, Vyšehrad, Praha, 2013, ISBN: 978-80-7429-375-7 & Nietzsche, F. *Zrození tragédie, čili, Hellénství a pesimismus*, Vyšehrad, Praha, 2014, ISBN 978-80-7429-434-1

<sup>7</sup> Brockett, O. B. *Dějiny divadla*, Praha, Nakladatelství Lidové noviny, 1999, 525 s, ISBN: 80-7106-364-9

<sup>8</sup> Vycházím z anglického překladu *Naturalism in Theatre*, in *Theory of the Modern stage*, 1. vydání Penguin Books, 1968

<sup>9</sup> Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice 3*, Cambridge University press, Cambridge, 1981, 5 s, ISBN: 0-521-29630-7

<sup>10</sup> Hyvnar, J. *Herec v moderním divadle*, Pražská scéna, Praha, 2000, 142 s, ISBN: 80-86102-07-6

společenských hodnot, které vedly k hrůzám první světové války, zároveň se v něm odrážela beznaděj způsobená německou porážkou. Poválečný expresionismus se tak často soustřeďoval na dystopické vize společnosti.

Hnutí a autory, které označujeme za expresionistické, neslučoval žádný konkrétní manifest ani jedna konkrétní instituce či osoba. Expresionistická divadelní mapa byla tak rozdělená do několika nezávislých uskupení. Různorodost přístupů může být dána právě osobitou metodou formování reality do uměleckého tvaru. Stejně tak jako ve výtvarném umění je těžké expresionismus přesně definovat i v divadle. Budu se tedy nadále zabývat jednotlivými projevy a společnými rysy expresionismu v dramatu a divadelní praxi.

## 2.2 RYSY EXPRESIONISTICKÉHO DRAMATU

Autoři expresionistických her se obracejí ke Georgu Büchnerovi, ovlivnění jsou částí tvorby Augusta Strindberga a nepřímo k expresionistům spadá i Frank Wedekind. Büchner zemřel mladý, jeho hry nebyly kritikou za jeho života přijaty a čekaly na své uvedení téměř sto let (první inscenace *Dantonovy smrti* 1903, *Vojcka* 1913).

*Dantonova smrt* vypráví příběh o představiteli francouzské revoluce Dantonovi, který si uvědomuje, že všechno jejich revoluční snažení se otáčí proti nim, a obrací se v teror proti všemu, co nesouhlasí s novým společenským zřízením. Danton se snaží dopady revoluce zvrátit, je ovšem zastaven a následně popraven Robespierrem a jeho frakcí. I když se děj odehrává se jmény skutečných postav, Büchner pracuje s historickými fakty po svém, zvláště aby vystihnul téma dialektiky a různosti názorů. Oba muži zastávají přesně opačná stanoviska a jejich střet vede až ke krveprolití.

Analogii vyhoceného souboje můžeme nalézat i ve *Vrahovi, naději žen*<sup>11</sup> Oskara Kokoschky. Zde se jedná však o zápas mnohem mytičtější.<sup>12</sup> Je to zápas mezi muži a ženami, který se ovšem také vede na život a na smrt. Büchner se ale snaží názory hlavních protagonistů vysvětlovat, Kokoschka se zaměřuje výhradně na nenávist, které k sobě pohlaví chovají, a střet mezi nimi je tedy čistě emočního rázu, oproštěný o rozumovou stránku. S tím souvisí také použití jazyka. Kokoschka, oproti Büchnerovi, užívá ve *Vrahovi, naději žen* výraznou básnickou formu, složenou z výkřiků a úderných rytmů. V Dantonovi je zajímavé užití písní, které se později objevuje jako jeden z prostředků epického divadla u Bertolta Brechta.

Georg Kaiser přichází v textu *Der kommende Mensch oder Dichtung und Energie* (1922) s pojmem *Denkespiele*<sup>13</sup>. Autor v těchto hrách staví prostřednictvím dramatického střetu dvě nebo více idejí do opozice.

Často se vyskytujícím tématem v expresionistických hrách je boj mladého proti starému, jež je doveden do extrému otcovraždou v dramatech Arnolta Bronnena

---

<sup>11</sup> Překládám německý název hry Kokoschka, O. *Der Mörder, Hoffnung der Frauen*

<sup>12</sup> Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice 3*, Cambridge University press, Cambridge, 1981, 45 s, ISBN: 0-521-29630-7

<sup>13</sup> Vycházím z Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice 3*, Cambridge University press, Cambridge, 1981, 47 s, ISBN: 0-521-29630-7

*Otcovražda*, *Dies Irae* Antona Wildgansa a *Syn* Walter Hasenclevera. V dramatu *Žebrák* Reinharda Sorge se hlavní hrdina žebrák-básník vydává na pouť životem, na jejím konci se vrací k Otci a Matce, které otráví, a tím dojde svého naplnění. Jeho Dívka v závěru vysloví obavu, zda se jejich děti budou muset také jednou vypořádat se svými rodiči. Sorge zde oslavuje Nietzscheho silného člověka.

Drama *Žebrák* překládá hned několik základních projevů expresionismu, které se objevují i v dalších dramatech. Jedním z nich je užití postav s obecnými jmény jako Otec, Matka, apod. Postavy jsou také často groteskní, Georg Kaiser je nazývá spíše figurami, a tento druh postav se vyskytuje už ve *Vojckovi* (obyvatelé vesnice), dále v *Probouzení jara* (učitelský sbor), nebo jako dav v pozdějších expresionistických hrách. Právě vztah jedince, který se vymezuje vůči zmechanizované mase, se často vyskytuje v expresionistickém dramatu. Hlavní hrdinové se mnohdy rozdělují, štěpí mezi ostatní postavy, nebo zdvojují. Častá je autostylizace autora do některé z postav. Skrze oči básníka-autora vnímáme jeho pojetí světa, ke kterému se jako diváci nebo čtenáři nějak stavíme a nějak ho posuzujeme.

Nedokončený *Vojcek* se vymyká již svou otevřenou formou, která se skládá z 27 scén. Otevřená struktura střihu, v níž se můžeme v každém obraze nalézat v jiném čase a na jiném místě, nabízení obecnstvu nové úhly pohledu založené na asociacích. Vzniká mozaika, kde spolu jednotlivé obrazy souvisí, i když to nemusí být na první pohled znát, a nové obrazy mohou přinášet i nové motivy. Tento dramatický střih můžeme přirovnat k filmové technice, kde filmový režisér záměrnými změnami postavením kamery vypráví příběh tak, aby divákovi předvedl požadovanou výpověď. Metodu střihu pak užívá například i Frank Wedekind v *Probouzení jara*.

Obrazy a scény Oskara Kokoschky ve *Vrahovi*, *Naději žen* nebo Georga Kaisera ve hře *Od jitra do půlnoci*<sup>14</sup> připomínají zastavení s křížem, které postupoval Ježíš. Expresionisté se tak inspirují také náboženskými motivy, a hry často připomínají středověké morality. *Od jitra do půlnoci* zobrazuje postavu Bankéře, který se rozhodne vzepřít mašinérii a nesmyslnosti vlastní práce, ukradne z banky obnos peněz a vydává se hledat nový život. Po dlouhé pouti se nakonec, rozčarován nad iluzí světa, v závěru zastřelí.

---

<sup>14</sup> Překládám německý název hry Kaiser, G. *Von Morgens bis Mitternachts*

Dramata spojená s expresionismem také často pracují s motivem snu, který hry utužuje v antirealistickém pojetí. Explicitně se to projevuje ve *Hře snů* Augusta Strindberga, ale snovou atmosféru můžeme vnímat i v zacházení s otevřenou dramatickou formou scénických obrazů. Tak se nám může jevit i *Vojcek* jako sen, protože výraznou formou narušuje realistické pojetí dramatu, a funguje tak jiným způsobem. Mnohdy, vzhledem k válce a měnící se společenské situaci, se tato snová atmosféra mění v noční můru, jako například v trilogii Ernsta Tollera *Die Koralle-Gas-Gas II.*

## 2.3 EXPRESIONISMUS V DIVADELNÍ PRAXI

### 2.3.1 Appia a Craig

Expresionismus je v opozici vůči realismu anti-iluzivní. Prostředky anti-iluzivního divadla, které později ovlivnily expresionismus, musíme tedy začít hledat ve Wagnerově *gesamtkunstwerku*, a především v reformních teoriích Adolpha Appii a Gordona Craiga.

Adolph Appia se zabýval novými postupy inscenování Wagnerových hudebních dramát. Staví divadelní hierarchii, které vévodí herec. Podle Appii má být herecův pohyb po jevišti základním stavebním kamenem inscenace. Prostor se rytmitizuje podle pohybů, které nevyhnutelně vycházejí z hudebního základu dramatu. Vystupuje proti používání dvojrozměrných dekorací, které podle něj překáží trojrozměrnému pohybu, a zabývá se naopak scénou, která by hereckému pohybu napomáhala. Pro členění jeviště navrhuje používání praktikáblů, které nic konkrétního nepředstavují, ale rytmitizují jeviště a společně s hercem a jeho fungováním na scéně přesněji zobrazují vztahy v prostoru. Prostor jeviště můžeme také členit pomocí svícení, které má domoci vytvořit atmosféru hry. Důležité také je, že Appia vychází z literárně-dramatického díla. „Inscenace nesmí divákovi předvádět nic, co nenáleží k prostoru, vznikajícímu z poeticko-hudebního díla.“<sup>15</sup>

Gordon Craig odmítal Appiovu divadelní hierarchii a literární původ divadla. Stejně jako později jedno křídlo expresionistů odmítá literaturu na jevišti. Craig upřednostňoval sugestivní obraz, který má vycházet z jevištní magie. K vytvoření silného jevištního obrazu mají sloužit *screens* – geometrické bezbarvé objekty, díky jejichž kombinaci lze v průběhu inscenace variabilně členit prostor. Zároveň požaduje, aby inscenační dílo fungovalo naprosto synchronně, kde žádná ze scénických složek nebude nadřazenou, ale budou tvořit jednotný celek. Aby tento celek nebyl narušován nedokonalostí lidského těla, jeho individualitou, navrhuje užívání *masky* a herce nahradit takzvanou *nadloutkou* – tj. perfektně vycvičeným hercem, který trénuje sport, gymnastiku, akrobacii a tanec. Craigovo zacházení

---

<sup>15</sup> Používám citaci Appia, A. *Die Musik und die Inszenierung*, Mnichov, 1899, 65 s přeloženou v Pörtner, P. *Experimentální divadlo*, Orbis, Praha 1965, 11 s



s divadelním prostorem připomíná více architekturu než malířství, snaží se stejně jako Appia členit prostor tak, aby odpovídal pohybu.

### 2.2.1 Expresionističtí tvůrci

Na práci Appii a Craiga bezprostředně navazuje Georg Fuchs, kritik naturalismu a realismu, který ve svém spise *Der Schaubühne der Zukunft* volá po zdivadelnění divadla.<sup>16</sup> Fuchs jako anti-realista upřednostňuje básnickou pravdu před skutečností. Společně s architektem Maxem Littmannem a malířem Fritzem Erlerem budují v Mnichově *Künstlertheater*, kde realizují své divadelní teorie. Fuchs prodloužil kukátkové jeviště zakrytím orchestry, tak vznikl prostor pro hraní v blízkosti diváka.<sup>17</sup> Obecenstvo tak obklopuje jeviště prakticky ze tří stran. Fuchs pracoval s pohyblivými stoly na scéně, které mohly (podle Appii), účelně členit hrací prostor a společně s anti-iluzivním svícením zobecňovat obsah dramatu. Jeho *reliéfní divadlo* se vyznačuje výraznou pohybově gestickou divadelní formou, která útočí na divákovy smysly, a svou vysokou uměleckostí ho vytrhává z reality. Původ herectví spatřuje v tanci. Tak jeho herci využívají celé tělo pro vyjádření autentické emoce v iracionálním obsahu jeho inscenací.

Lothar Schreyer ve svém divadle *Sturmbühne* pracuje podobným způsobem jako Georg Fuchs. Snaží se dosáhnout abstraktního a svébytného divadelního tvaru, jehož předmětem by nebyly lidské události. Byl přizván do experimentálního prostoru pro nové formy – divadelní scény *Bauhausu*.

Zakladatel *Bauhausu* Walter Gropius navrhl pro Erwina Piscatora nikdy nerealizované *totální divadlo*, které mělo využívat nejmodernějších technických vymožeností. Ačkoliv Erwin Piscator nespadá přímo do generace expresionistů, jejich společná představa divadla vycházela z experimentů a poznatků získaných v *Bauhausbühne*. „Hrací prostory i prostory pro diváky měly být variabilní, otočné, pohybující se uvnitř sférického prostoru, utvářeného z točen, prstenců a amfiteatrálně uspořádaných pódíí.“<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Brockett, O. B. *Dějiny divadla*, Praha, Nakladatelství Lidové noviny, 1999, 551 s, ISBN: 80-7106-364-9

<sup>17</sup> Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice* 3, Cambridge University press, Cambridge, 1981, 73 s, ISBN: 0-521-29630-7

<sup>18</sup> Braun, K. *Divadelní prostor*, Akademie múzických umění, Praha, 2001, 124 s, ISBN: 80-85883-73-2

Podle Oskara Schlemmera, který též pracoval v *Bauhausbühne*, se člověk v moderním divadle podřizuje zákonitostem prostoru.<sup>19</sup> Jeho abstraktní divadlo vycházelo z matematických podobností divadelního prostoru a herce. Rozdělil jeviště na velké množství geometrických čar, k jejichž tvarům přiřazoval hercův pohyb. Tak se herec stával *nadloutkou* (Craig) v geometricko-rytmickém vzorci. K tomu měl také sloužit kostým, který byl složen z různých geometrických tvarů. Herec v něm tak vypadal jako chodící architektura, odtud plyne též označení pro Schlemmerovo divadlo - *figurální kabinet*.

Oskar Kokoschka se zaměřoval v inscenacích vlastních textů na silnou emocionalitu a výraz. Často se zkoušelo jen několikrát, aby se sladily pohyby a gesta, jeho inscenace připomínaly primitivní balet. Kokoschka projevoval své malířské nadání užitím křiklavých barev na jevišti. Pro podtržení zuřivosti a erotiky ve *Vrahovi, naději žen* (1916) hojně využíval rudou barvu. Herci byli zmalováni do červena a znázorněny modře na nich byly žíly a tepny. Jednou použil nadživotní masky se svítícíma očima. Jeho inscenace se blížily surrealistickým obrazům.<sup>20</sup>

Proti pohybové, abstraktní a hudební tendenci v divadle stojí výrazná osobnost německé režie Leopold Jessner, který se obrací ke slovu a jeho magii. „Dekorativnost zatlačila duchovnost poezie, naznačující prostředek se stal téměř samoučelným (...) Drama je básnické dílo a slovo je jeho nejvznešenějším prostředkem.“<sup>21</sup> Nepřítomnost dekorací a tíha k abstrakci scény směřuje k divákově větší imaginaci, a tak k jeho aktivnějšímu zapojení do představení. Jessner typicky členil scénu schodištěm – tzv. *jessnertreppe*. Ve své inscenaci Richarda III. (*Schauspielhaus Berlin*, 1922) umístil doprostřed jeviště schody. Když je Richard korunován králem, schodiště je potaženo červeným kobercem a všechny postavy oblečeny do rudých plášťů. Richardova krvavá pouť vzhůru byla dokonána... Schodiště sloužilo Jessnerovi pro aranžování herců. Vizuální obraz pojil s expresionisticky používaným jazykem, který byl nedílnou součástí jeho režii.

---

<sup>19</sup> Pörtner, P. *Experimentální divadlo*, Orbis, Praha 1965, 106 s

<sup>20</sup> Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice 3*, Cambridge University press, Cambridge, 1981, 45 s, ISBN: 0-521-29630-7

<sup>21</sup> Vycházím z vlastního překladu citace Leopolda Jessnera v Fiebach, J. *Od Craiga po Brechtu*, Tatran, Bratislava, 1983, 162 s, ISBN: 61-531-83

### 2.3.2 Max Reinhardt

Dílo Maxe Reinhardta má obrovský rozptyl, je považován za otce moderní režie. Jeho divadelní metody ovlivnily celou řadu autorů, a dnes se staly neoddělitelnou součástí divadelní praxe. Pracoval v mnoha rozličných divadlech, od kabaretu a malých scén jako *Kammerspiele* po gigantické *Grosses Schauspielhaus*. Inscenoval celou řadu autorů klasických (Shakespeare, Molière, Buchner), uváděl však i současné německé expresionistické autory (Wedekind, Sorge, Kaiser, Hasenclever) v projektu *Mladé Německo*. Pracoval jak s realismem, tak s expresionismem, a za jeho režijní rukopis můžeme považovat to, že se ke každé inscenaci staví originálně a hledá k ní přesný inscenační klíč, který drama a prostor vyžadují. Jeho inscenace se tedy liší jedna od druhé, v malém prostoru *Kammerspiele* pracuje jinak a využívá jiných prostředků, než ve větším *Deutsches Theater* atd.

Reinhardt začínal v realistickém *Deutsches Theateru* Otty Brahma. Ve stejné době experimentuje v kabaretu *Schall und Rauch*, který následně předělá na *Kleines Theater*. Toto divadlo později vystřídalo *Kammerspiele*, přičleněné k *Deutsches Theater* a zbudované tak, aby se zde mohly uvádět hry v těsném kontaktu s divákem. V roce 1905 zde spolupracuje s Edvardem Munchem na Ibsenových *Přízracích*. Reinhardt s malířem Munchem seznamují širší veřejnost s expresionismem na jevišti. V *Kammerspiele* uvedl Reinhardt mimo *Přízraků* i *Probouzení jara* a *Sonátu příšeř*. V malém prostoru tohoto komorního divadla, které má kapacitu 300 diváků, se věnuje blízkému spojení hlediště a jeviště. V tomto komorním divadle mohl uvádět hry ve stylu blízkému realismu, i když pracuje s výraznou scénografií. Podle vzoru *Kammerspiele* buduje August Strindberg v roce 1907 své *Intima Teatern*.

Na druhé straně stojí inscenace ve velkých halách, v kostelích a na náměstích, kde se Reinhardt inspiroje cirkusovou scénou a středověkými mystériemi. Jeho první taková velká inscenace byl Sofoklův *Oidipus Rex* (1910), následovala Aischylova *Oresteia* (1911), obě hry byly uvedeny v *Zircuse Schumman*, který byl později přestavěn na monstrózní *Grosses Schauspielhaus*. Ten měl kapacitu 3300 diváků, jeviště bylo prodlouženo zakrytou orchestrou a divadlo bylo dobře technicky vybaveno přes svícení až po scénu, která čítala mnoho posuvných stolů pro obměnu

hracího prostoru. „Co je v Kammerspiele zdánlivý pohyb prstu, musí se stát pohybem ruky v Deutsches Theater a vymrštěním paže v Grosses Schauspielhaus.“<sup>22</sup>

V roce 1920 inscenuje na Salcburském náměstí Hoffmansthalovu úpravu *Kdokolí*. Jako „kulisa“ a zadní proscénium mu posloužila salcburská katedrála, odkud se ozývaly různé zvuky, vycházelo z ní světlo apod. Dalšími inscenacemi hranými mimo divadla pak byly například *Velké divadlo světa* Pedra Calderóna (*Kolegienkirche Salcburk*, 1922) nebo zinscenování klasického bálu ze dvora Marie Terezie (*Císařský palác Vídeň*, 1922). Jeho inscenace v mimodivadelních prostorech vychází z kabaretu a cirkusu, kde můžeme sledovat jak divadelní představení – herce, tak samotné diváky a jejich reakce, dnes bychom je označili pojmem imerzní. Ocitáme se totiž na reálných místech, která jsou divadelní událostí vytržené z každodennosti, povýšené téměř na obřad. Obřadnost těchto inscenací byla umocněna i samotným místem, na kterém se odehrávala: v blízkosti kostelů, chrámů nebo světských pamětihodností spojených s teatralitou.

Neuvěřitelným divadelním počinem, který se už v divadelní historii nikdy nezopakoval, bylo uvedení *Zázraku* (1911) v anglické hale *Olympia* v Londýně. Již název sám nejlépe vystihuje podstatu inscenace, protože zde účinkuje přes dva a půl tisíce lidí.

Určit a popsat základní rysy Reinhardtova stylu je velice obtížné. Volí pro každou inscenaci svébytné pojetí. Můžeme se však jeho prací nekonečně inspirovat, zvláště pokud se zamyslíme nad jeho užíváním prostoru a pro něj volených režijně-hereckých prostředků. Je si vědom, že to, co funguje na malém jevišti, je něco zcela jiného, než co znamená vytvářet velkou středověkou podívanou. Reinhardt syntetizuje divadelní postupy antiky, středověku, alžbětinského divadla i baroka. Inspiruje se tedy všemi anti-iluzivními formami divadla, tak podporuje samotné obřadní specifikum divadla a média, které se vyznačuje přímým setkáním aktérů a diváků. Nejdůležitější projevem jeho práce se tak stává sám fakt hry, prostřednictvím které se učíme, objevujeme, a která nás svým kouzlem uvádí do jiného světa. Jak to říká ve své přednášce v USA roku 1928: „Herecké umění se odpoutává od konvenčního hraní života, protože posláním herce není přetvářka, nýbrž

---

<sup>22</sup> Překládám anglickou citaci Hainze Heralda obsaženou v Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice* 3, Cambridge University press, Cambridge, 1981, ISBN: 0-521-29630-7

objevování.“<sup>23</sup> Hra se tak u Reinhardta jeví jako to, co nás osvobozuje od každodennosti, a může nám pomoci hledat souvislosti jinak než pomocí empirické vědy.

---

<sup>23</sup> Překládám citaci Maxe Reinhardta obsaženou v Fiebach, J. *Od Craiga po Brechta*, Tatran, Bratislava, 1983, 59 s, ISBN: 61-531-83

## 3 PRAKTICKÁ ČÁST

### 3.1 DRAMATURGICKÁ VÝCHODISKA

#### 3.1.1 Výběr textu

Scénické klauzury pro letní semestr 2015/2016 měly volné zadání. Výběr textu měl vycházet pouze z osobní potřeby věnovat se konkrétnímu tématu, které bychom následně chtěli scénickým způsobem zpracovat. S dramaturgem Martinem Satoranským jsme nejdříve zběsile načítali texty současných autorů (Ravenhill, Ridley, Kricheldorf, Vyripajev, aj.) v domněnání, že nám budou blízké. Žádné ze současných dramát nás ale nezaujalo natolik, že bychom se jím chtěli zabývat na scéně. Rozhodli jsme se, že budeme interpretovat některé starší drama. Poučení základními znalostmi divadelní historie jsme se obraceli na tituly, které jsme znali a automaticky se nám vybavovali při hledání, protože nás už při četbě něčím zaujaly. Schnitzlerovy jednoaktovky (at. *Hodina života*, *Hodina poznání*, *Bakchova slavnost*) nás vyzývaly svým podtextem a možností jejich vzájemného propojení formou scénické koláže. Brechtovy *Baal* nebo *Strach a bída Třetí říše* nás bavily svou hravou formou a společenskou angažovaností. Stále jsme se ale necítili stoprocentně osloveni obsahy těchto her.

*Probouzení jara* jsem poprvé četl s odporem ještě na gymnáziu. Tehdy jsem textu neporozuměl a příliš jsem do něj nepronikl. Podruhé jsem ho přečetl na dramaturgův popud při hledání textu k bakalářským klauzurám a musím dodat, že jsem se počínaje první stranou od něj nemohl odtrhnout. Pro předchozí klauzurní práce jsem vybíral texty s podobnými tématy: *Andorra* – společenská nerovnost, determinace prostředím a potlačování individuality společností. *Elektra* – dítě, která je vlastní matkou odsunuto na okraj a musí si obhájit své právo na život. Z oběti rodinného neštěstí se stává krvelačná bestie, toužící jen po pomstě. Volba *Probouzení* se tak zdála nejlepší a zajímavá z mnoha hledisek. Mohl jsem přímo navázat na režijně-dramaturgické zkušenosti z předchozích klauzur. Vyzývající byla také představa, jakým způsobem vést herce v dětských postavách. Věřili jsme, že jsou herci našeho ročníku přesně ve věku, kdy jim tyto dětské role sednou a budou pro ně zajímavou zkušeností. Lákala nás také epizodická forma scénických obrazů a cynický nadhled, kterým je text napsaný. Ale rozhodující a nejdůležitější byla vnitřní potřeba *Probouzení jara* zpracovat a pocit blízkosti tématu s vlastními životními zkušenostmi. Chtěli jsme tak prostřednictvím inscenace podat zprávu o *nás*.

### 3.1.2 Tematizace

Probouzení jara vypráví příběh o dospívání, o probouzení sexuality u dětí. K tomu se maloměšťácká společnost neumí postavit a podporuje sexuální nevědomost, která se dětem stává osudnou. *Dětská tragédie* (jak zní podtitul) sleduje cestu malých hrdinů k hledání a uvědomění sebe sama prostřednictvím své tělesnosti. Lidská přirozenost se dostává do konfliktu se společenskou konvencí. Hledá se hranice, co se smí a nesmí. Přísná společnost trestá každý prohřešek a netoleruje žádné odlišnosti, aby vychovala své věrné kopie. Postrádá však dětskou nevinnost a hravost, není tak schopná vypořádat se sama se sebou – sama dospět. V takovém světě dochází dennodenně k nespočtu neštěstí plynoucích z nepochopení individuality.

Název *Probouzení jara* jsme si vyložili několika způsoby. Probouzení přirozenosti, pudovosti a sexuálního života. Probouzení jara jako zrození nového života. Jaro jako součást životního cyklu. Jaro jako roční období, jehož počasí je sice předzvěstí blížícího se léta, ale střídání teplých a chladných dnů, tání sněhu a s ním spojených povodní je zrádné a nevyzpytatelné.

Od tématu pokrytecké společnosti jsme se chtěli vzdálit. Myslíme si, že ve světě internetu a sociálních sítí už těžko můžeme mluvit o sexuální nevědomosti dětí. Dnes se již běžně vyskytují texty popisující sexualitu dětí (*Tvář v ohni*), a explicitní násilné a sexuální scény dnes, po zkušenostech například z vulgárnosti současného německého divadla, stěží někoho šokují. (To byl také jeden z důvodů, že jsme se k těmto scénám v *Probouzení* stavěli jinak.) Naše otázky tedy zněly: Jak nás formuje dětství, jak prostřednictvím sexuality nacházíme vlastní identitu, do jaké míry můžeme být svobodní proti konvencím společnosti, do které jsme se narodili, a do jaké míry můžeme ovlivňovat svou přirozenost? Při výkladu jsme se také inspirovali Sigmundem Freudem, hlavně jeho dílem o sexualitě a podvědomí, které určuje naše vnější chování. Chtěli jsme se zaměřit na rozdíl a tenzi mezi zhuštěným světem v nás a vnější realitou. Na tajemství, po čem skutečně toužíme, ale co musíme dávat najevo. Podobnosti a asociace nás vedly k dalším inspiračním zdrojům, zejména k románu Roberta Musila *Zmatky Chovance Törlesse*, který jsme měli po ruce zvláště při práci nad scénami, kde vystupují chlapi, dále ke Kafkově *Dopisu otci*, nebo třeba i k pohádce *O Červené karkulce*.

Při interpretaci jsme vycházeli přesně z naší pozice, tj. z pozice mladých lidí, kteří se obracejí ke svému dětství a hledají důvody toho, kým jsou a kde jsou teď. Základní myšlenka spočívala v tom, vstoupit do textu s tvůrčím týmem (herci,



dramaturg, scénograf) jako s mladými dospělými lidmi, kteří mohou reflektovat své dětství a dospívání. Nazírali jsme tedy s nadhledem text optikou vlastních zkušeností. Tak jsme také dosahovali neustálé zaujatosti herců pro inscenaci, naše společné diskuse vedly k lepšímu pochopení komplexnosti tématu, a myslím si, že se hercům díky konkrétnímu materiálu podařilo všechny postavy lépe obhájit.

### 3.1.3 Úprava

Původní *Probouzení jara* rozsahem, velkým tematickým spektrem a obsazením nebylo vhodné pro bakalářskou (hodinovou) inscenaci. Hra obsahuje osmnáct scén ve třech dějstvích, přes čtyřicet postav, davové scény, výskyt postav je nevyrovnaný (například většina členů učitelského sboru se objeví pouze v první scéně třetího dějství a jsou spíše karikaturami než klasickými hereckými příležitostmi) atd. Chtěli jsme sledovat příběh tří hlavních dětských protagonistů. Říkali jsme si, že chceme zobrazit svět tak, jak ho sami vnímají. Bezbřehý, hravý, plný fantazie, snů a možností, ale zároveň naivní a dočasný. Chtěli jsme zachytit křehký proces dospívání. To nás vedlo k zintimnění tématu. Vytvořili jsme si tedy schéma, v jakých scénách vystupují jaké postavy, kde vystupuje dav apod., a podle toho jsme začali uvažovat nad konkrétnější úpravou.

Jádro úpravy tvoří příběh dětských hrdinů: *Melchiora*, *Mořice* a *Venduly*. Pro *Melchiora* jsme vybírali situace se spolužákem *Mořicem*, poté se jeho pozornost upíná na ženské pohlaví, je očarován *Vendulou*. *Vendula* žije v nadýchaných růžových peřinkách své ochránářské matky, ze kterých se chce vymanit a prosadit si svou. Proto bylo pro vykreslení jejího příběhu nutné dosadit postavu matky. *Bergmannová* je milující matkou, ale proč se chová tak, že svou vlastní dceru dovede do hrobu? *Mořic* se zpočátku snaží vyrovnat *Melchiorovi*, který mu je vzorem, z despotického prostředí rodiny a školy utíká právě ke svému příteli. Chtěli jsme *Mořice* stále víc izolovat, odcizovat jiným i sobě samému. Klíčové tedy pro *Mořice* bude nedorozumění s *Melchiorem*, které jsme přidali na závěr I./4.<sup>24</sup> Zde *Mořic* sděluje *Melchiorovi*, že se vloupal do sborovny a zjistil, že postupuje do dalšího ročníku. Slibuje, že se bude ve škole snažit uspět a splnit požadavky, které jsou na něj kladeny. Zapřísáhne se, že kdyby „rupnul“, zastřelil by se. To vyvolá rozkol mezi přáteli, protože myšlenka sebevraždy není *Melchiorovi* vůbec vlastní. Impulzivní *Melchior* vrazí příteli facku a citlivý *Mořic* uteče. Opouští *Melchiora* a setkává se s *Ilou*, dívkou, která se postavila na vlastní nohy a užívá si život mezi umělci. Je tou, kterou by *Mořic* chtěl být. *Ila* ovšem ve společné situaci postupně odhaluje, jak strašný její život je, že smích, radost jsou přetvářkou a obranou. *Mořic* už tedy nevidí

---

<sup>24</sup> Římská číslice značí dějství, arabská scénu in Wedekind, F., *Probouzení jara*, Artur, Praha, 2011, ISBN: 978-80-87128-64-0

nic ve světě, co by mělo smysl, tak páchá sebevraždu. V této fázi příběhu nám přišlo zajímavé nechat promluvit jeho otce, který se ve hře objevuje v III./2. na *Mořicově* pohřbu a opakuje jednu větu: „To není můj syn.“ Tak jsme nechali promluvit další postavu z druhého tábora. V počáteční fázi jsme pracovali s přímým propojením *Mořicova* otce se *Záhadným pánem*, který vystoupí v poslední části hry a stává se závěrečnou klíčovou postavou.

Vyškrtali jsme tedy obsazení na sedm postav: *Melchior*, *Mořic*, *Vendula*, *paní Bergmannová*, *otec Stiefel*, *Ilse*, *Záhadný pán*.

### 3.1.4 Jazyk

Určitá jazyková a prozodická specifika *Probouzení jara* v překladu Josefa Balvína vedla poté na jevišti k herecké stylizaci a práci s rytmem. Wedekind (potažmo Balvín) text stylizuje tak, aby připomínal dětskou řeč. Dociluje toho opisem holých faktů obrazovějšími vyjádřeními („Dnes v noci byl u ní čáp a přinesl jí chlapečka!“) nebo také archaickými či familiárními výrazy („sutana“, „hnedle“, „blednička“, aj.). „Dětským jazykem“ hovoří i dospělé postavy, když promlouvají k dětem. Například matka *Bergmannová* mluví k *Vendule* jejím slovníkem, aby jí přinutila k nošení příslušného oblečení. Rozdíl je v tom, že *Vendula* mluví dětsky bezděčně, *Bergmannová* „dětskou řeč“ používá vědomě, aby jí domluvila, aby si rozuměli. Rozkol mezi nimi v II./2., kde *Vendula* chce vědět, jak se rodí děti, se projevuje v textové rovině. *Vendula* opouští dětské výrazy, *Bergmannová* k ní tak musí mluvit jako k dospělé, ale sama na tuto změnu není připravená. Důležité jsou i slovníky jednotlivých postav vůbec. Sečtělý *Melchior* tak například hovoří jinak než *Bergmannová* apod.

V textu se často vyskytují popisy snů. Ty jsou líčeny barvitě, básnickým jazykem, vzdalují se od konkrétnosti scény k magickým výjevům a vyzrazují nám nitro mluvčího. („Listy mi cosi horlivě šeptají...“ II./1.) S těmito promluvami jsme pracovali v celkové rytmicko-verbální rovině jako s retardéry a zpomalovači děje, které se od dramatické situace obracejí k výpovědi jedince, ale které s danou situací souvisejí. Monology a dlouhé repliky střídají rychlé dialogy. Například ve scéně, kdy se *Mořic* chce *Melchiora* zeptat, jestli už někdy pocítil „probuzenou mužnost“. Patrná je tedy rytmizace situací, kde se střetávají rychlé repliky s promluvami, které se zpomalují - až zastavují. V textu se vyskytují pomlky a tečky, které vyjadřují to, co jazyk nedokáže popsat, to nevyslovitelné. Jejich používání také narušuje plynulost dialogů a upozorňuje na něco skrytého za slovy. Skrytý význam například obsahuje i jméno *Melchior*. Jméno biblického původu nosil nejstarší ze tří mudrců, kteří navštívili narozeného Ježíše. Tento *Melchior* měl bílé vlasy...

Všechny zmíněné jazykové prostředky jsme se snažili maximálně využít při práci v prostoru.

### 3.1.5 Monology

Patrná je v textu monologičnost dialogů. Postavy sice formálně hovoří s někým jiným, jsou ale zaujaty vlastní myšlenkou, kterou dále rozvádějí. Hovoří vlastně k sobě. Monologičnost dialogů byla také jedním z důvodů, proč jsme chtěli do úpravy zapracovat více monologů. Monology z původního textu jsme doplnili těmi, které jsme vytvářeli z jiných situací. Chtěli jsme, aby tak postavy zveřejňovaly své názory, vnitřní světy a pohnutky, zároveň jsme jimi chtěli zcizovat dramatické situace.

Monolog *Venduly* jsme složili ze scény, kdy se děvčata procházejí ulicí v dešti a baví se o tom, kdo z chlapců se jim líbí a jak se k nim chovají rodiče. To se odráží v úpravě do monologu, kdy *Vendula* své pocity a myšlenky sděluje divákovi. Monolog *Mořice* vycházel ze scény u *Melchiora* doma. Základem pro něj se stala pohádka o královně bez hlavy, kterou jsme vnímali jako metaforu toho, že *Melchior* není spokojený sám se sebou, a přál by si zásah nějakého kouzelníka, který by to napravil. Monolog otce *Stiefela* jsme sestavili ze scény rodičů *Gáborových*, kteří rozhodují o osudu svého syna *Melchiora*. Jejich hádka nám ukazuje dva přístupy k výchově: ten, který zastává matka, je benevolentní, ten, který zastává otec, je despotický, a tvrdí, že bez pravidel by děti zvlčely.

S monology jsme pracovali i v celkové kompozici scén. Tak například monolog otce následoval po sebevraždě *Mořice*. Chtěli jsme tak ukázat, že *machistický* přístup, který zastává otec, může způsobit více zla než užitku, a to právě tím způsobem, že jsme monolog *Stiefela* zařadili až po sebevraždě. *Mořic* je mrtvý a otec se tak vyjadřuje k něčemu, co už nelze změnit. Zároveň proti sobě monology kontrastují svým obsahem: jeden je zženštilý a snový, druhý chlapácký a účelný.

## 3.2 AUDIOVIZUÁLNÍ ŘEŠENÍ

### 3.2.1 Cesta k realizaci

Jevištní realizace vycházela z hotové úpravy. Jak již bylo řečeno, k textu jsme přistupovali z pozice mladých dospělých, kteří reflektují své dětství. Hledali jsme tedy rámcovou situaci, která by zpřesnila optiku, se kterou do textu vstupujeme, a pomohla by ho lépe scénicky uchopit. Poslední scéna se odehrává za jasné listopadové noci. *Melchior* utíká z polepšovny, kam ho za mnohé prohřešky poslal otec. Aby si chvíli oddechnul při zběsilém úprku, kdy ho všichni hledají, nachází útočiště na ztichlém hřbitově. Vrací se nevědomky mezi své vrstevníky, kteří jsou na hřbitově pochováni. Když zjistí, že jeho milá *Vendula* umřela, což považuje za své selhání, když si uvědomí, že i na smrti Mořice může mít nějaký podíl, začne si klást otázky: *Proč jsem zůstal naživu právě já? Jsem za jejich smrt zodpovědný? Jestli ano, co mám dělat dál? Co se to vlastně stalo?*

Ze začátku poslední scény jsme vypreparovali monolog a předsadili ho před všechny ostatní situace. Děj se otvíral monologem na hřbitově, kde *Melchior* objeví hroby svých přátel a ptá se sám sebe, jestli je skutečně tak špatný. Poté následovaly situace úpravy v chronologickém sledu, až jsme dospěli k závěrečné situaci, která navazuje na *Melchiorův* počáteční monolog a objeví se tu *Mořicův* duch a *Záhadný pán*.

Tak jako jsme do příběhu nahlíželi retrospektivně, tak vlastní dětství vnímáme skrze vzpomínky. Můžeme se tak zpětně dobrat důvodů, kým jsme dnes, a uvědomit si, jak nás dětství a dospívání ovlivnilo. Rámcová situace byla výchozí pro scénografické, následně scénické řešení. Začínali jsme tedy od konce hry, kde se všechny události musejí vysvětlit, abychom dostali celkový obraz toho, co vedlo ke smrti postav, a připravili se na to, co se bude dít dál.

### 3.2.2 Scéna

Zvolená rámcová situace bezprostředně vyvolává obraz: živý *Melchior* mezi mrtvými *Vendulou* a *Mořicem*. Jeden živý, ostatní mrtví. Jediné z mláďat přežilo jaro. Chtěli jsme na jevišti vytvořit vlastní svět *Probouzení jara*, který by fungoval podle pravidel, která bychom mu vetkli. Tento svět – jeviště s postavami - by zpřítomňoval myšlenky, které se nám pojily k tématu, a o kterých jsme chtěli hovořit prostřednictvím toho, jak vypadá (členění prostoru, scéna, kostýmy, apod.), a jak funguje (herectví, práce s prostorem).

Svět *Probouzení jara*, který jsme chtěli vytvořit na scéně, jsme tedy díky rámcové situaci vnímali jako svět, který patří těm nejsilnějším, kteří si obhájí svou existenci všemi nutnými prostředky. Tuto myšlenku jsme chtěli převést do počátečního scénického obrazu. Inspirovali jsme se jarní přírodou. Rostliny se derou z hlíny, ptáci se klovou z vajec, při porodu zvířat i lidí se proleje mnoho krve a na konci jarních dní přežijí stejně jen ta nejprůbojnější kuřátka.

Ve scénické poznámce k monologu, který otvírá poslední scénu na hřbitově, se píše (*Melchior*) „skočí dovnitř“. Jeho vpád vyžaduje fyzické úsilí, právě to úsilí nutné k přežití. Kdyby *Melchior* neutekl z polepšovny, stal by se z něj vlivem převýchovy někdo jiný. Doslovné i pomyslné „skočí dovnitř“ pro nás tak znamenalo klíč k otevření celé inscenace. Exponovali jsme tedy hned na začátku všechny tři hlavní dětské postavy i jejich osud. Na jevišti ležela mrtvá těla *Venduly* a *Melchiora*. Ticho, klid hřbitova. Skrz zadní stěnu násilně pronikne do sterilního prostoru udýchaný *Melchior*. Akce, při které Filip Březina v roli *Melchiora* musel protrhnout stěnu a dostat se na scénu, vyžadovala energii. Pocit, že utíká, pocit, že bojuje. A tak tu máme na jedné scéně dvě bezvládné mrtvolky a jednoho zadýchaného bojovníka na pokraji sil.

Probouzení jara jako návrat do dětství, které je nadýchané, ale křehké, stejně jako marcipánová pusinka. Každé jednání, i to nejdrobnější, a každý předmět, který se na jevišti ukáže, musí být divákem zaznamatelný, protože je střípkem z mozaiky, která vede od úvodního monologu zase zpět ke scéně na hřbitově. Prostor měl co nejvíce pomáhat herci lépe předvádět a co nejméně mu svou složitostí překážet v tomto úkolu. Zaměřili jsme se tedy na jednoduchost, kdy jsme se snažili všechny prostředky uskromnit tak, aby to, co jsme považovali za důležité, vyniklo. Retrospektivu měla také podpořit černobílá, jako barva starého filmu.

Rozčlenili jsme jeviště na dvě části. Tou první byl samotný bílý hrací prostor, který je čistý, stejně jako duše nezkaženého dítěte, a který nepřekážel pohybu herce na scéně a vypomohl dát všem předmětům doličným patřičnou váhu. Inspirováni alžbětinským divadlem jsme vytyčili bílý hrací prostor o rozměrech 4x4x5 m. Vědomi si fragmentární výstavby textu jsme chtěli podpořit imaginaci a aktivní zapojení diváka v domýšlení některých situací a hledání jejich souvislostí.

Počáteční deformace zadní stěny signalizovala postupnou destrukci jeviště. Využívali jsme minimum rekvizit, které ovšem zůstávaly na scéně a čistota prostoru se tak postupně narušovala nepořádkem, jejímž vyvrcholením bylo ponechání mrtvoly *Mořice* (poté i mrtvoly *Venduly*) na jevišti až do závěrečné scény na hřbitově. Nepořádek a kupení důkazů symbolizoval narušování idyly dětství a přehrabování se v minulosti. V zadním prospektu zůstala po celé představení díra, rána po *Melchiorově* vniknutí. Ta měla pro mě mnoho významů: v bílém prostoru se mohla jevit jako šrám, nepříjemná zkušenost, která dětství poznamenala, nebo jako otevřená rána, která ukazovala, že pod jedním světem se nalézají ještě světy další, svět ukrytý, svět freudovského podvědomí, které řídí naši vnější chování.

Druhá část jeviště ohraničovala bílý hrací prostor. Zde byly umístěny židle, na kterých herci, kteří zrovna nebyli v situaci, sledovali, co se děje. Vycházeli jsme z toho, že se postavy v textu neustále ocitají v nějakém tlaku zvnějšku, a věděli jsme, že chceme podpořit intimnost tématu a spojení s divákem. Herce jsme tedy nechali sedět po krajích hracího prostoru a přední část jeviště jsme přiblížili k divákovi, aby byl kontakt co nejtěsnější. Tak se herec, obklopen ze tří stran, cítil neustále sledován. Vznikl sice intimní prostor, který byl ale neustále narušován zraky přihlížejících, postavy tak musely chtít nechtít veřejně onanovat a něco vysvětlovat. Jednotlivé scény se střídaly a postavy přicházely na jeviště jako předvolání k soudu rekonstruovat, co se přesně stalo. Společně měli složit skládačku. Zachovali jsme také stavbu tří dějství. Bylo totiž nutné, aby se čas od času herci prostřídali na svých výchozích pozicích, aby se mohli měnit jejich vstupy do mizanscén. Volili jsme efektní přechod s hudbou, který měl děj roztrhat a narušit - svým způsobem také zcizit.

Za díru v prospektu jsme umístili ještě jednu bílou zástěnu. Původně jsme pracovali s myšlenkou podvědomí tak, že by se věci, které nejsou na jevišti přímo vidět, promítali zezadu na zástěnu. Divák by tak vnímal herce v situaci a zároveň vizuální obraz ukrytý v díře. Například při scéně I./2. by se promítal hustý temný les, jako *Melchiorovy* myšlenky apod. Při zkouškách, kdy jsme se snažili propojit jednání



na scéně a promítaný obraz, jsme ale došli k závěru, že divák není schopný sledovat obě linie, a v nastaveném minimalismu prostředků rušil promítaný obraz herecký projev. Nakonec jsme tedy projekce odstranili. Zástěna zůstala, a tak i pocit, že pod světem jeviště, které bylo posunuto velice blízko k divákovi, a prostor učebny K107 byl tak zaplněn jen zčásti, se ve zbývajícím prostoru za prospektem schovává ještě něco dalšího, jiný tajemný a zatajovaný svět.

### 3.2.3 Kostýmy

Stejně jako při práci na scénografii, tak i na kostýmech jsme společně pracovali s Vojtěchem Hanyšem. Kostýmy vizuálně pomáhaly interpretovat postavy, proto bylo nutné si je pro tento účel správně vyložit a říct si, co v nich je to důležité, co chceme dát na povrch a jak použitím kostýmu můžeme herci pomoci v hraní.

Spolužáci ze stejné internátní školy *Melchior* a *Mořic* nosí školní uniformu. Stejným bílým trikem s límečkem, modrými šortkami a školní obuví jsme chtěli podpořit vnější uniformitu, ukázat ale, že i když jsou oba vychovávaní stejnou institucí, jejich duševní vývoj se rozchází. Chlapci měli také působit ve společné situaci jako komická dvojice, které se často vyskytují v situačních komediích. Jeden silnější, vynalézavější, jeden prostší, ale s dobrým srdcem.

Panenko *Vendula* vyrůstá, vzdaluje se představě své matky a stává se ženou. Dívčí šatičky doplňovala spodnička a rukávy. Herečka se má zpočátku opravdu cítit jako panenka, ale čím víc si uvědomuje svou sexualitu, tím víc je jí v šatičkách těsno. Zde se projevila zajímavá shoda náhod. Spodnička, kterou pod šaty Anna Peřinová měla, byla vyrobená z laciného síťovaného materiálu. Když se herečka po několika minutách začala na jevišti potit, materiál začal škrábat na kůži. Herečka se tak chtě nechtě opravdu cítila v šatech nepříjemně. Svléká spodničku, odhazuje mašle. Svléká se jako hádě, z přenádherne kukly se klube motýl. Oproti výraznému kostýmu *Venduly* stojí strohé šaty její matky. *Bergmannová* je zahalená v dlouhý elegantních šedých šatech s rolákem, které podtrhují její přísnost, zásadovost a skromnost. Stejně jako matka *Venduly*, byl otec *Mořice* oblečen stroze, formálně a věcně v černém upnutém saku.

Problém nastal při tvorbě kostýmu pro modelku/prostitutku *Ilisu*. Chtěli jsme prostitutku vyobrazit neotřele a zrcadlově k *Mořicovi*, který se v ní vzhlíží. Tak jsme během zkoušení oblékali Magdalenu Kuntovou do různých variant, například i do kalhot. Nakonec se nám zdál nejpovedenější extravagantní kostým, který společně s účesem, udělal z *Ilisy* bytost z jiného světa. Přesně tak se jeví i ve Wedekindově textu, jako madona z druhého břehu.

### 3.2.4 Hudba

Na hudební složce jsme spolupracovali s hudebníkem Janem Hrubým. Vycházeli jsme z jeho tvorby, ve které svůj melancholický zpěv doprovází houslemi a elektronikou. Jeho hudební solitérství se nám zamlouvalo, tematicky korespondovalo s příběhem. Věděli jsme, že chceme zpočátku jednoduchý motiv, na který se – podobně, jako se na jevišti kupí nepořádek - připojují další motivy a zvuky. Vznikly čtyři nahrávky se stejnou základní melodií, ve kterých se postupně zhušťovalo množství užitých abstraktních i konkrétních zvuků. První sekvence byla hravá, nahrával se třeba zvuk pingpongových míčků nebo šplouchání vody. Čím jsme se ale posouvali v příběhu dále, hudba přitvrzovala a nabírala vážnější a mystičtější ráz. Hudba dopomáhala v průběhu ke gradaci celé inscenace, a používali jsme ji při přechodech herců na jiná výchozí stanoviště (což jsem již zmínil v předešlé kapitole).

### 3.3 SCÉNICKÉ ŘEŠENÍ

#### 3.3.1 Obsazení a výklad postav

Prvním předpokladem scénického řešení bylo vybrat správné obsazení. Při volbách jsme se snažili konfrontovat postavu s hereckým typem, hercovým zjevem a přirozeností, nebo některou jeho vlastností podpořit nebo vyvrátit postavu.

Energický Filip Březina byl jasnou volbou pro bezprostředního *Melchiora*, zmítajícího se mezi tím, zda dá volný průchod svým pudům, nebo zda je bude skrývat. *Melchiora* provází metafyzická otázka, jestli je člověk nepolapitelné zvíře, nebo myslící bytost, která zadržuje svou spontánní pudovost. Jistou souvislost zde můžeme spatřovat s postavou Fausta (dílo Faust čte v původním textu *Melchior* na začátku druhého dějství), který se stejně jako *Melchior* nespokojuje s tím, co má. *Melchior* kráčí neustále kupředu, hnán vědomím vlastní síly, ale i nepopsatelnou životní vášní. Zádumčivý nihilista se sklonem ke kritice všech zaběhlých pořádků. *Melchior* je vůdcovský typ, a ačkoli je ze všech nejmladší, vždy je před ostatními o krok napřed, což mu skýtá značné výhody. On určuje, kdy končí hra (I./2.). Přitahuje pozornost jako magnet, ale nestojí o ni. Oproti svým spolužákům je velice sečtělý a znalý v otázkách sexu. Nabytý vědomostmi, ale nezkušený, si chce své poznatky ověřit. Rád vyhledává samotu a toulá se po lesích. Zdálo se mu o tom, jak tluč svého psa. Skrytá násilnická povaha. Kouří. Totální ateista, nevěří v Boha, pověry, osud, štěstí ani nesobeckou lásku. Je jen to, co si sám dobude. Když si vrstevníci hrají, on si pokládá otázku „proč jsme vlastně na světě“ (I./2.) Všechny jeho vlastnosti se jeví antagonické a dávají postavě základní princip, tj., že stojí mezi zvířecostí a lidskostí. Musí se rozhodnout, kým vlastně je. Zda dravým vlkem, či vzorným přítelem. Otázka se dá samozřejmě posunout ještě dál - zda se vůbec musí rozhodnout vzít na sebe nějakou společenskou roli.

Vladimír Pokorný byl obsazen navzdory své sportovní postavě do role nesebejistého *Mořice*, který se necítí dobře ve svém vlastním těle, ačkoli to tak na první pohled nevypadá. *Mořic* je v zajetí přízraku svého otce. Frustrovaný tím, že nesplňuje nároky, které jsou na něj kladeny, se propadá hlouběji do nejistoty, kým vlastně je. Nesourodost mezi nízkým sebevědomím, jaké má, a tím, jaké by mohl mít, je patrná a budí v nás pocit lítosti. Bohužel žijeme ve společnosti, kde se neustále něco srovnává, kde se porovnávají výkony, a život se tak stává neustálou honbou za vysokým hodnocením. Jeho rodiče by byli nejšťastnější, kdyby srostl s pravítkem, podle kterého ho měří. Hrbí se dlouho do noci nad stolem se spoustou učení. Marně,

vždycky usne a stejně je druhý den ve škole hrozně unavený. Lapen v tomto koloběhu se nikdy nestane tím, kým by ho rodiče chtěli mít. Třeba by chtěl tančit balet, třeba by chtěl stát fotografickým modelem. Ale je ostýchavý a úzkostný. Bojí se oslovit dívku na chodbě. Stydí se, nevěří si. Jediný, na koho si dovolí sáhnout, je nejlepší kamarád *Melchior*. Neví však, zda se mu líbí kluci, nebo holky, neví, kým je on sám, jeho tělo mu nepatří. Nejvíc odvahy v sobě nalézá, když je zahrán do kouta, když není, kam dál. Proto se vetře do sborovny a proto páchá sebevraždu.

Něžnost, ale i klukovská odvaha se snoubí ve *Vendule* Anny Peřinové. Mladá slečna *Vendulka*, která raději než panenky nebo čokoládu - výprask. Touží po věcech, které nezná. Touží po nepoznaném, záhadném, tajemném. Zvědavá, co dělá *Melchior*, v minisukni vyleze na seník. Na pohled panenka, ve které dřímá zvrácená nymfomanka. Hazardní hráčka, které nechybí odvaha. Umí si vydobýt, na co jí síly stačí. Svou matku má omotanou kolem prstu. Ale všemocná není. Jednou se spálí až moc, a to ji bude stát život.

Denisa Barešová, nejmladší herečka v ročníku, hrála paradoxně nejstarší postavu matky *Bergmannové*. Tlak a rozdíl mezi věkem postavy a herečky byl pak zdrojem lability postavy – vystupuje sice v roli dospělé, ale svým dětinským chováním k dceři působí spíše jako dítě. Její existence je závislá na *Vendule*. Doslova, protože se na jevišti nikdy neobjeví samostatně, vždy s *Vendulou*. Usměvavá a starostlivá. Dceru neustále něčím obdarovává a balí ji tak do růžové vaty, uzavírá ji ve vlastním světě, kde nemůže dovolit to, aby se od ní *Vendula* odpoutala. Chce, aby se o ní myslelo, že má všechno na háku, ale neschopnost vidět věci takové, jaké skutečně jsou a přijmout realitu, způsobí záhubu *Vendulce* i jí.

Pod maskou spokojené *Illy* se schovává zničená mladá dívka. Utekla ze svého domova do velkého světa, který se k ní zachoval krutě. Zasažena strašlivou zkušeností, kdy byla uvězněna šíleným maniakem, se vrací domů – do bezpečí. Ale poznamenána si v sobě nese velkou křivdu, touhu po pomstě, touhu vrátit někomu úder. Je časovanou náloží, nebezpečná, ale zároveň bezmocná. Je zjevením z jiného břehu, z druhé strany mostu. *Ilsa* připomíná *Lulu* z Wedekindových her *Pandořina skříňka* a *Duch země*. S Magdalenou Kuntovou jsme museli oblouk postavy vytvořit v jedné situaci, kde šlo o tři fáze: odstranění masky usměvavé a rozlitané slečny, pod kterou se skrývala oběť, která se ovšem chce mstít. I když musela herečka čekat asi čtyřicet minut na svůj výstup, podala podle mého názoru skvělý výkon.

*Stiefel* se objevuje na scéně pohřbu a vystupuje jako distingovaný pragmatik, bez emocí, hledá korektní slova, která by pronesl nad rakví svého syna. Vypění, protože zásadně nesouhlasí s tím, jaký jeho syn byl, a tak se zdánlivě citově netečný otec projeví jako muž, ve kterém se nakupilo příliš pocitů, a teprve peprná řeč je mohla všechny uvolnit. Otec se vykřičí divákovi, a tím se uvolní. Role otce i *Záhadného pána* byly přisouzeny Vojtěchu Vodochodskému, s jehož osobitou komikou jsme pracovali na začátku scény pohřbu. Otec zprvu vypadá komicky, když hledá správná slova, poté Vojtěch střihnul a začal řvát. Po uvolnění už nemusel mít nad mrtvolou žádné zábrany, což se například projevilo i v držení těla. Na začátku drží pevně záda, když skončí monolog jeho tělo je méně strojené.

*Záhadný pán* je záhadný.

### 3.3.2 Herecká stylizace

Zkoušeli jsme postupně od první scény. Herci dlouho neznali rámcovou situaci ani scénografii, tudíž se soustředili pouze na situace, nikoli na retrospektivu, a pracovali jsme v prázdném prostoru. Důležité bylo najít vhodnou míru stylizace dětských postav, která by nebyla příliš karikaturní, ale pomohla hercům dětské postavy vytvořit.

V průběhu zkoušení jsme zjistili, že nešlo vytvářet děti okamžitě, ale v bodech, postupně. Vycházeli jsme z přesného pojmenování situací, kde nešlo a priori o dětské postavy, ale o jednání postav a projev jejich jednání v konkrétních situacích. Například v první scéně prvního dějství, kdy *Vendula* dostává od matky šaty. Šaty (pozn. použili jsme stejné šaty, které má na sobě *Bergmannová*) se *Vendule* nelíbí, odhazuje je. Když si matka stojí za svým, aby *Vendula* šaty nosila, tím ji chránila před potenciálními zájemci o dceřina lýtka, *Vendula* se vůči ní staví do opozice a následně si vydupe svou. Na základě pojmenování situace (tj. v tomto případě „narozeniny“) jsme vytvářeli vnější okolnosti jednání postavy, které se zkoušením zvnitřňovaly a herci si je osvojovali.

Herecká exprese byla stimulována zvnějšku, okolnostmi situace, jako například u už zmíněných narozenin, které *Vendula* prožívá radostně. Zadání znělo: raduj se, máš narozeniny. Tento pocit projevila herečka v chování na scéně (skákala, radovala se) a vycházelo z něj následně i jednání. Situace jsme tak vnímali jako sled různých postojů a emocí hrajících postav. Když *Vendula* obdrží nechtěný dar, náladu střihne, a stejně, jako se nepokrytě radovala, se teď nepokrytě urazí. Aby k tomu tak došlo, vyžaduje děj a to, kam jsme chtěli situaci vést. Bezprostřednost vyjadřování pocitů se podobá chováním dětí, které často střídají extrémně odlišné emoce. Jeví se tedy teď a tady bez postranních úmyslů. Chtěli jsme také, aby děti působily právě emoční vypjatostí protivně. Má myšlenka byla, aby měl divák občas chuť, je za to, jak se chovají, zaškrtit. Vtipné totiž bylo zjištění, že téměř každá situace končí tak, jako kdyby postavy měly umřít...

Postavy jsme stylizovali také kostýmem. A neméně důležitým prostředkem pro vytváření postav byl slovník, kterým se vyjadřovaly, a témata, o kterých spolu hovořily. Například ve druhé scéně prvního dějství se spolu *Melchior* a *Mořic* baví o první sexuální zkušenosti. V jejich podání se jedná o klukovinu, a zdrojem komiky se stává paradox, kdy se dva chlapci (jejichž dětinskost je exponována na začátku

situace) baví o „tématech pro dospělé“. Při této scéně jsme také konkrétně pracovali s archetypem dvou komických postav, známých ze situačních komedií.

Proti dětem jsou stavěny postavy dospělých, které jsou utlumenější a k bezprostřednímu projevu emocí dochází tehdy, když jsou nějakým způsobem vytočeni. Drží si tak společenskou masku (otec, matka, apod.), k jejímuž odložení dochází tehdy, když je vnitřní přetlak silnější než vnější konvence.

Scéna fungovala jako místo, kde musely postavy obhajovat svou existenci. Po obou stranách seděli herci, kteří nehráli, a sledovali, co se přesně děje. Docházelo k výměnám na scéně, které pomáhaly oddělovat jednotlivé situace. Herci postavy vytvářeli montáží, nikoli kontinuálně. Jednotlivé epizody pak vytvořily celistvý obraz. Jako obhajobu postav a zveřejňování jejich vnitřních pochodů jsme využívali monologů, které byly adresovány přímo divákovi.

Monology vycházely ze situační logiky, pojmenovali jsme si přesné okolnosti monologu, ze kterého následně s propojením s děním na scéně vznikal obraz. Například monolog *Mořicova* otce se odehrává na pohřbu. Pro herce v situaci se diváci stávají smutečními hosty, před kterými má pronést pietní řeč. Herec *Vojtěch Vodochodský* tak bere diváka do hry. *Mořicův* otec má v původním textu pouze jednu repliku: „To není můj syn.“ Tak otec na pohřbu hledá slova, která by se slušela říct, ale nemůže překousnout svou nechuť k zesnulému, protože *to není jeho syn*. Zároveň stojí před lidmi, kteří po něm vyžadují zachovat se k mrtvému s úctou, jak to konvence vyžaduje. Nemůže však říct nic pěkného, tak vystupuje mimo rakev a divákovi s vervou vysvětluje, jaký vztah k synovi měl, a proč se předtím choval tak divně. Když se následně vrátí k pomyslné rakvi, už nemusí skrývat své emoce, nasliní kapesník a otře *Mořicovi* rtěnku, která ho tolik iritovala a kvůli které se rozčílil. Vrcholem je, když odhodí špinavý kapesník na *Mořicovu* mrtvolu.

Jako příklad zveřejnění emocí může sloužit monolog *Venduly*, která za zády své matky může svému novému spiklenci – divákovi - sdělit, po čem touží. Dalším monologem je *Mořicův* tanec, kdy nám prostřednictvím pohádky o královně bez hlavy, již zachrání kouzelník předáním hlavy od jejího rivala, sděluje frustraci z vlastního těla. Mezi tím, co vypráví, nazouvá si vysoké ponožky a baletní střevíce. Zhmotňuje se nám tedy na scéně jeho sen – stát se baletákem - a *Mořic* tak při konci vyprávění, kdy žije královna šťastně až do smrti, pomyslně tancem splývá s jeho vysněnou představou – splynout se sebou a žít šťastně až do smrti. Zapojováním diváka do hry během monologů se připravovala půda pro závěrečnou scénu, kdy



inscenace vystoupí ze svých jevištních dispozic a hraje se v celém divadelním prostoru a s divákem.

Na jevišti zůstávají po jednotlivých situacích rekvizity a části kostýmů. Čistý prostor – neposkvrněný dětský svět – se postupně zaneřádí pohozenými rekvizitami a částmi kostýmů, později zde leží i herci. Je tak narušován pořádek a zároveň možnost herce se v prostoru pohybovat bez překážek.

### 3.3.3 Rytmus

V každé jednotlivé situaci, ale i v celku, jsme pracovali s rytmem. Situace jsme rozdělovali do jednotlivých podsituací, které měly rozdílný spád, a tím se situace zrychlovala nebo zpomalovala. Částečně jsme přitom vycházeli z textových dispozic, částečně jsme k rytmu přistupovali dle vlastního úsudku. Jako příklad může sloužit čtvrtá scéna prvního dějství. *Mořic* zjišťuje, že nevyletí ze školy. Vběhne na scénu, následován zvědavým *Melchiorem*. *Mořic* na scéně skáče, dovádí, situace je tak rychlá a zmatená. Teprve, když se *Mořic* trochu uklidní, může začít vyprávět, co se stalo. Když vypráví, stojí na jednom místě a sděluje tajemství. Situace se tak zpomaluje pomocí vyprávění toho, jak se *Mořic* dostal do sborovny. Následuje rychlý konec, který je vyprovokovaný poslední *Mořicovou* větou: „Kdybych rupnul, zastřelil bych se.“ *Melchior* vrazí *Mořicovi* facku, ten se urazí a situace velice rychle končí.

S rytmem jsme pracovali i v celkovém tempu inscenace. Snažili jsme se ji gradovat, jak použitím hudebních přechodů, tak jednotlivými situacemi nebo kupením předmětů na jevišti. Otevřeli jsme inscenaci monologem na hřbitově, který diváka odpoutal od skutečnosti a zavedl ho do našeho světa. Vrcholem pak byla velká závěrečná scéna.

### 3.3.4 Mizanscény

Při vymýšlení mizanscén pro jednotlivé situace jsme pracovali se čtvercovým půdorysem jeviště, kdy divák ve svém zorném úhlu může vždy sledovat všechny jednající postavy. Žádný příchod nového hráče do situace není skrytý, divák má možnost sledovat chování postavy od začátku do konce situace. Při utváření důvěryhodných a nápaditých mizanscén jsme postupovali velmi důkladně. Chtěli jsme jimi zachytit přesné vyjádření situace v prostoru.

Jako příklad uvedu pátou scénu prvního dějství. *Vendula* odpočívá v mechu při sbírání lesního ovoce. Leží na kraji jeviště. Mezi stromy ji pozoruje *Melchior*, který je v lese jako doma – je to jeho území, jeho svět, ve kterém se cítí jako zvíře. Přikrádá se ze zadní části jeviště. S maskou vlka (dravce) *Vendulu* vyleká a ta se stahuje na úplný okraj jeviště, vystrčená z prostoru. *Melchior* ve středu předvádí svou dominanci a raduje se z dobře provedeného vtipu. Ve tváři *Venduly*, která je natočená přímo k divákovi, můžeme sledovat, že se jí v hlavě rodí nějaká myšlenka. Když *Melchior* nabídne *Vendule* ukrýt se ještě na chvíli před světem na jeho nejoblíbenějším místě v lese, na protějším kraji jeviště – daleko od diváka, je *Melchior* zaražen *Vendulinou* rozhodností (a také přítomností její hlavy v jeho klíně). Postupně znejišťuje a před *Vendulou* prchá – tentokrát si on sedá na kraj jeviště. *Vendula* se stává paní situace a zaujímá výsadní postavení ve středu místo *Melchiora*. Na důkaz demonstrace jistoty a síly zavyje jako vlk, jako na začátku scény *Melchior*. Když *Vendula* nabere tuto sílu a postavení, může požádat o zmlácení, které si chce vyzkoušet. Scéna končí mlácením *Venduly*, kde se střetávají obě tyto silné postavy.

### 3.3.5 Závěrečná scéna

Závěrečná scéna na hřbitově měla být zpočátku rejem mrtvých, inspirovaným mexickým svátkem „*Día de los muertos*“, latinskoamerickou obdobou amerického svátku Halloween a evropského Svátku zesnulých. V listopadové noci měly postupně vstávat mrtvoly z hrobů a scéna se měla proměnit z černobílé retrospektivní v živou, pestrou, s maskami barevných lebek, v barevném svícení, doprovázená zvukem mexických písní oslavujících smrt. Převrácené a oslavné vidění smrti, jako nepostradatelné součásti života, se nám zdálo jako klíčové pro to, aby se *Melchior* více nestaral o to, co se stalo, bral život, jak je, vymezený narozením a smrtí, a smířil se s minulostí. Podle mého názoru se dítě stává dospělým, kdy si uvědomí význam smrti.

Tento obraz však nešel sloučit s logikou situace poslední scény. Situaci poslední scény jsme si rozdělili na dvě části: v první *Melchior* potkává ducha *Mořice* s hlavou pod paží, který ho láká k věčnému spánku bok po boku. *Melchior* zdrcený tím, že je zodpovědný za smrt *Venduly* i *Mořice*, se rozhodne podat *Mořicovi* ruku. Druhá část situace začíná příchodem *Záhadného pána*, který „*sňatek*“ přeruší. Pragmaticky *Melchiorovi* vysvětlí, že za jeho ponurý stav může hlad a nekvalitní spánek. Překvapen tímto záhadným stvořením *Melchior* opouští svět mrtvých, kde pro něj není místo – svět vzpomínek – a odchází.

Tato scéna už v původním textu vypadá jako z jiného dramatu. Vystupují v ní nadpřirozené bytosti, poetika se mění. Tento pocit byl důležitý i pro naši interpretaci scény, u které jsme neustále pociťovali, že narušuje dosavadní styl inscenace, překračuje její vymezení, její prostor. Chtěli jsme zachovat *Záhadnému pánovi* jeho tajemnost a původ z jiného vesmíru. Proti stylizovanému herectví mrtvoly *Mořice* a částečně patetickému projevu *Melchiora* jsme zvolili prostý, civilní projev *Záhadného pána*, který by mohl být klidně vtělením autora hry, nebo diváka. Je „všemocný“, protože narušuje dosavadní inscenační styl a předtím striktně dodržované hranice jeviště opouští, přechází do hlediště a vztahuje se během situace neskrývaně k divákovi, hovoří s ním. Jak ležérně a pragmaticky mluví s *Melchiorem* i s divákem, tak stejně pragmaticky i jedná, uklízí scénu, narušuje hru, a konečně po hodině otvírá okno, aby vyvětral zadýchaný prostor K107. *Vojtěch Vodochodský* přichází sice do scénografie *Probouzení jara*, avšak do tohoto stylizovaného světa nepatří. *Melchior* zaražen cítí, že jeho život netkví v minulosti, tj. v tom, co jsme si tady retrospektivně přehrávali, že bílý hrací prostor není celý svět, a na pobídku *Záhadného pána*

odchází vstříc, zbaven pocitu vinny a smutku ze smrti svých přátel, své budoucnosti, opouští divadlo. Stejně tak jako to udělá za pár minut divák.

## 4 ZÁVĚR

Expresionismus svým popíráním objektivního výkladu skutečnosti rozmetal realistické divadelní postupy. Z rebelujícího směru se však časem stala stejná konvence a manýra, proti které bojoval. Expresionismus ovšem obohatil světové divadlo o nové metody. V započaté práci expresionistů pokračoval Erwin Piscator, od něhož přešly některé základní principy do epického divadla Bertolta Brechta, kde již zcela vysublimovala citová složka expresionismu.

Obrácením do minulosti a zaobíráním se expresionismem jsem se inspiroval v divadelním uvažování, a mohu teď lépe chápat rozdíly mezi iluzivním a anti-iluzivním divadlem. Není dnes samozřejmě možné pracovat stejně jako před sto lety, můžeme se však neustále inspirovat možnostmi a neotřelou invencí expresionistů. Vždyť expresionismus vznikl jako nervózní reakce na společenské změny a neklid začátku dvacátého století. Stejných společenských souvislostí si můžeme všimnout i dnes, v době sociálních médií, internetu a „neomezených možností“, ve světě deziluze po rozpadu mocenských bloků, v době, kdy zuří války na Blízkém východě, šíří se strach z teroristických útoků, a mladá generace vnějšími i vnitřními vlivy ztrácí svou identitu.

Probouzení jara bylo pro mě velmi důležité. Zvláště v rozvinutí některých nabytých zkušeností a jejich zdokonalování. Zvláště mě zajímala práce s prostorem, vytvoření hracího prostoru, specifického pro danou hru, který by převedl svět díla v osobitou výpověď. Ve svých předchozích pracích jsem se o to pokoušel. Převážně v *Andoře*, *Elektře*, ale například ve scénickém čtení Bartlettovy *Lovné zvěře*.

*Andorru* jsem pojal jako hřiště vymezeného pilinami po obvodu, protože se nacházím se dvěma uční v truhlářské dílně. Hlavní postava *Andry* má naivní představu o světě, ve kterém všichni hrají podle férových pravidel. Když přichází mistr, druhý učeň popře, že židle, která se pod mistrem rozpadla, je jeho, zalže a představí dokonalou *Andryho* jako svůj výtvar. Mistr *Andryho* nemá z podstaty rád, nechová se k němu tak, jak to slušně vychovaný *Andry* považuje za vhodné. Jeho představa fairového hřiště se bortí, jak mistr prochází po dílně a ničí *Andrym* vysypané hřiště z pilin.

*Elektra* byla svou vlastní matkou odsunuta ze světla světa. Pro klauzurní zpracování jsem tak volil prázdný prostor, kde se až za zadní průhlednou stěnou nacházelo její útočiště – malý kamrlík s blikající zářivkou.

Ve scénickém čtení *Lovné zvěře* bylo pro mě nejdůležitější nabídnout divákovi dvojí perspektivu, jednou možnost stát se lovcem a jednou obětí. Otočil jsem tedy dvě elevace s diváky proti sobě, na jednu nechal svítit první polovinu hry, tu ve tmě jsem vybavil popcornem a zbraní. Když si v polovině textu herci-lovci a herci-oběti vyměnili místa, četly mezi elevacemi, změnila se také perspektiva diváků. Ti, co byli ve tmě, byli silně nasvíceni reflektory, aby je tak druhá strana mohla pozorovat s popcornem a zbraněmi.

Na divadle mě velice zajímá práce s divákem, protože to divadelní médium umožňuje, snažím se s tím pracovat. Například ve zmíněné *Elektře Klytaiméstra* pozoruje celý děj z hlediště, teprve na první obraz sestupuje z diváků k *Elektře* do hracího prostoru.

Nejdůležitější však je, aby hrací prostor sloužil herci a umožnil mu co nejpřesnější vyjadřování. Zkušenosti s *Probouzením jara* jsou pro mě vzácné hlavně prací a vedením herce a souboru, na kterou jsem se zaměřil a chtěl jsem alespoň zčásti pochopit fungování hereckého umění. Zkoušeli jsme sjednotit herectví společnou stylizací, což byl další úkol, na který jsem se v předešlých pracích přímo nezaměřoval. Rád pracuji v tvůrčím kolektivu, ve kterém přiměřeně panuje přirozená autorita režiséra, a tak se zde každý – dramaturg, scénograf, herec – může svobodně projevit.

## 5 SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] Bablet, D. *L'Expressionnisme dans le théâtre européen*, Centre national de la recherche scientifique, Paříž 1971
- [2] Braun, K. *Divadelní prostor*, Akademie múzických umění, Praha, 2001, ISBN: 80-85883-73-2
- [3] Brockett, O. B. *Dějiny divadla*, Praha, Nakladatelství Lidové noviny, 1999, ISBN: ISBN 80-7106-364-9
- [4] Büchner, G., *Dantonova smrt*, DILIA, Praha 1981
- [5] Büchner, G., *Vojcek*, DILIA, Praha 1986
- [6] Craig, E. G. *O divadelním umění*, Divadelní ústav, Praha, 2006, ISBN: 80-7008-204-1
- [7] Fiebach, J. *Od Craiga po Brechta*, Tatran, Bratislava, 1983, ISBN: 61-531-83
- [8] Fischer-Lichte, E. *Dějiny drámy*, Divadelný ústav, Bratislava, 2003, ISBN 80-88987-47-4
- [9] Fischer-Lichte, E. *Vnímání a mediálnost* in *Souřadnice a kontexty divadla*, Divadelní ústav, Praha, 2005, ISBN: 80-7008-189-1
- [10] Hyvňar, J. *Herec v moderním divadle*, Pražská scéna, Praha, 2000, ISBN: 80-86102-07-6
- [11] Kaiser, G. *Von Morgens bis Mitternachts*, Felix Bloch Erben, Berlín
- [12] Lorenz, U. *Brücke*, Taschen, Kolín, 2008, ISBN: 978-3-8228-5471-6



- [13] Pörtner, P. *Experimentální divadlo*, Orbis, Praha 1965
- [14] Ribi, H. *Edward Gordon Craig: Figura a abstrakce*, Akademie múzických umění, Praha, 2008, ISBN: 978-80-7331-138-4
- [15] Störig, H. J. *Malé dějiny filozofie*, 4. vydání, ZVON, Praha, 1995, ISBN: 978-80-7195-206-0
- [16] Strindberg, A. *Hra snů* in *Hry II.*, Institut umění – Divadelní ústav, Praha, 2004, ISBN: 80-7008-159-7
- [17] Strindberg, A. *Strašidelná sonáta* in *Hry II.*, Institut umění – Divadelní ústav, Praha, 2004, ISBN: 80-7008-159-7
- [18] Strindberg, A. *Tanec smrti*, Artur, Praha, 2008, ISBN 978-80-87128-07-7
- [19] Styan, J. L. *Modern drama in theory and practice 3*, Cambridge University press, Cambridge, 1981, ISBN: 0-521-29630-7
- [20] Wedekind, F., *Probouzení jara*, Artur, Praha, 2011, ISBN: 978-80-87128-64-0
- [21] Wolf, N. *Expresionismus*, Slovart, Praha, 2005, ISBN: 80-7209-659-1
- [22] Zich, O. *Estetika dramatického umění*, 2. vydání, (v nakladatelství Panorama 1.), Praha 1986
- [23] Zola, E. *Naturalism in Theatre*, in *Theory of the modern Stage*, 1. vydání, Penguin books, 1968