

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DIVADELNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha, 2016

Jan Brejcha

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Dramatická umění

Scénografie loutkového a alternativního divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

JEDEN NEBO DVA SCÉNOGRAFOVÉ?

Jan Brejcha

Vedoucí práce: MgA. Robert Smolík

Oponent práce: MgA. Kristýna Täubelová

Datum obhajoby: září 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Performing Arts

Stage Design of Alternative and Puppet Theatre

MASTER'S THESIS

ONE OR TWO SCENIC DESIGNERS?

Jan Brejcha

Thesis advisor: MgA. Robert Smolík

Examiner: MgA. Kristýna Täubelová

Date of thesis defense: September 2016

Academic title granted: MgA.

Prague, 2016

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Jeden nebo dva scénografové?

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.

Na tomto místě bych rád poděkoval MgA. Robertovi Smolíkovi za jeho cenné rady při vedení této diplomové práce. Rovněž bych chtěl poděkovat mé rodině, především své ženě, za trpělivost.

..... podpis

Abstrakt

Práce se pokouší srovnat a zhodnotit zkušenosti autora z průběhu magisterského studia. Na vybraných šesti inscenacích srovnává tři typy divadelních představení – divadlo velké scény (představení Plné ruce revoluce a Cejch), divadlo loutkové scény (představení Slzy ošlehaných mužů a Frankenstein) a autorské divadlo (představení Proroctví severoamerických indiánů a Cern). Zkoumá jejich specifika, výhody a nevýhody.

Abstract

This master's thesis tries to compare and evaluate experiences of the author from his master's studies. On six selected plays it compares three types of theatre performances – theatre of a big scene (plays “Plné ruce revoluce“ and “Cejch“), theatre of a puppet scene (plays “Slzy ošlehaných mužů” and “Frankenstein“) and author's production (plays “Proroctví severoamerických indiánů“ and “Cern“). It investigates its specifics, advantages and disadvantages.

Obsah

1. Úvod	3
2. Divadlo velké scény – státní divadla	4
2.1 Plné ruce revoluce	4
<i>Popis inscenace</i>	5
2.2 <i>Cejch</i>	8
<i>Popis inscenace</i>	8
<i>Návrhy I.</i>	8
<i>Realizace</i>	11
2.3 <i>Srovnání a poznatky</i>	13
<i>Výhody a nevýhody práce s větším týmem</i>	14
<i>Drolení a kompromisy</i>	14
<i>Výhoda většího rozpočtu?</i>	15
3. Menší divadla – loutkové scény.....	16
3.1 <i>Slzy ošlehaných mužů</i>	16
<i>Příležitost</i>	16
<i>Popis inscenace</i>	18
3.2 <i>Frankenstein</i>	19
<i>Příležitost</i>	19
<i>Realizace loutky</i>	19
<i>Scéna a kostýmy</i>	22
3.3 <i>Srovnání a poznatky</i>	24
<i>Velikost prostoru</i>	24
<i>Detail, jiný přístup k materiálu</i>	25
<i>Menší kolektiv</i>	26
4. <i>Autorské divadlo</i>	27
4.1 <i>Proroctví severoamerických indiánů</i>	27
<i>Příběh Proroctví</i>	27
<i>Zrod před lety</i>	28
<i>Výtvarné řešení</i>	28
<i>Pokračování a proměny</i>	31
<i>Nadějné vyhlídky</i>	32

4.2. Cern.....	32
<i>Výzkum I.</i>	34
<i>Zkoušení</i>	36
<i>Výzkum II.</i>	36
4.3. Srovnání a poznatky	38
4.2 Volná imaginace.....	38
<i>Předměty s pamětí</i>	38
<i>Prostor</i>	39
5. Závěr.....	40
<i>Seznam použité literatury</i>	41
<i>Obrazová příloha</i>	42

1. Úvod

Při přijetí do magisterského programu na scénografii KALD DAMU v roce 2013 jsem byl přesvědčen, že se nadále budu věnovat zkoumání osobních témat a pokoušet se o autorskou tvorbu, ale osud tomu chtěl jinak. Čím dál častěji jsem byl oslovován různými divadelními celky a institucemi, což mě zavedlo napříč spektrem divadelních forem. Po kratších debatách s vedoucím mého studia Robertem Smolíkem o tématu mé diplomové práce, jsem si stále silněji začínal uvědomovat určité schizma či schizofrenii mé dosavadní práce a zaujala mě otázka osobní integrity, určitého rozpouštění se v prostoru, který mi není úplně vlastní, a zároveň neodolatelná touha prozkoumat další a další ramena této rozvětvené řeky. Odtud vznikl název mé práce – Jeden nebo dva scénografové.

Ve své diplomové práci bych se rád tomuto schizmatu věnoval hlouběji a shrnul své dosavadní zkušenosti za dobu magisterského studia na DAMU s různými typy divadelních forem či institucí, se kterými jsem měl možnost spolupracovat. Na vybraných dílech se pokusím nastínit práci scénografa a jeho determinaci v závislosti na daných typech spoluprací.

2. Divadlo velké scény – státní divadla

V tomto oddíle bych se rád věnoval popisu práce na dvou inscenacích – Plné ruce revoluce pro Slezské divadlo v Opavě, která měla premiéru v předvečer 25. výročí Sametové revoluce 16. listopadu 2014, a hře Cejch pro Západočeské divadlo v Chebu s premiérou 14. února 2015. Pokusím se zde nastínit proces tvorby těchto dvou představení a jejich srovnání.

2.1 Plné ruce revoluce

Jako první jsem se rozhodl popsat práci pro opavskou scénu z důvodů chronologických, jednalo se o moji první zkušenost s tímto typem divadla.

Na začátku jara 2014 jsem byl osloven režisérem Jankem Lesákem, zda bych s ním nechtěl spolupracovat na představení Plné ruce revoluce, které mělo mít premiéru v předvečer 25. výročí Sametové revoluce, 16. listopadu téhož roku ve Slezském divadle v Opavě. Poněkud jsem váhal, jelikož naše předchozí spolupráce na školním představení v divadle Disk Stopařův průvodce po galaxii vyzněla, alespoň pro mě, poněkud rozpačitě. Nakonec ale převládla zvědavost vyzkoušet, zda jsem vůbec schopen práce s takto velkou klasickou scénou. A tak jsem svolil i z důvodu samotného tématu Sametové revoluce, kterou jsem intenzivně prožíval na přelomu základní a střední školy.

Naše první společné schůzky s Jankem a dramaturgyní Natálií Preslovou započaly v prvních týdnech července 2014, kdy se začal pomalu krystalizovat koncept určité koláže z názorů a vzpomínek lidí, dobových dokumentů, až po absolutní fikci. Na mně bylo zvolit určitý divadelní znak, který by byl schopen vše provázat a udržet v určitém vizuálním celku.

Zavřel jsem se doma a začal studovat materiál k danému tématu. Čím víc jsem se zahlcoval množstvím knih a fotografií, tím víc mě samotná fyzická zavalenost mé osoby naváděla k určitému nápadu pro ztvárnění samotné revoluční doby. Doby plné trikolor, plakátů, vlajek,

transparentů a závějí hořících svíček. Doby spontánní, nepřehledné, ale zároveň propojené napříč celou společností jednotícím principem.

Na další schůzce jsem přednesl svůj záměr konceptu postupného zaplňování původně úplně prázdného prostoru větším a větším množstvím daných znaků (vlajek, transparentů apod.), v rytmu pulsující revoluce, bortící se struktury, až po její opětovné vyprázdnění do podoby artefaktu revoluční doby umístěného uprostřed sterilní galerie (Obrazová příloha č. 1.)

Koncept byl přijat.

Autorská dvojce již měla napsanou kostru inscenace, o kterou jsem se mohl opřít.

Popis inscenace

První půle představení se celá odehrává na jevišti Činoherního klubu při založení Občanského Fóra v neděli 19. listopadu 1989. Po krátké úvaze jsme tuto čistě dokumentaristicky ztvárněnou část inscenovali na forbínu jeviště před sjetou protipožární železnou oponu. Par stolů, židle, minerálka, nic víc. Barevnost obrazu jsme záměrně potlačili na minimum, aby co nejvíce připomínala dobové záznamy.

Na scénu přicházejí mluvčí Charty 77 Saša Vondra, Václav Havel, Jiří Křížan a vyvolávají další delegáty. Ti jsou postupně přinášeni technickým personálem v podobě lidských siluet vyřízlých do samostojných překližek natřených tabulovou černí, pro možnost popisovat jednotlivé osoby bílou křídou. Siluety mají různé velikosti neodpovídající reálu tří herců, kteří s nimi komunikují (Obrazová příloha č. 2.). Už od samého začátku je patrná snaha o borcení obrazu určitou vizuální disharmonií (hieratická perspektiva).

Postupně se celá forbína zaplňuje různě sedícími a stojícími postavami, které jsou ztvárněny chaoticky počmáranými jmény jednotlivých účastníků historické události.

Při konci první půle celé orchestřiště sjíždí a zároveň kousek povyjede želená opona, zpod které se vyvalí kouř.

Po přestávce na začátku druhé půle se pomalu zvedá celá „železná opona“, orchestřiště je stále sjeté, jako nějaký tektonický zlom oddělující budoucnost od minulosti.

Na scéně se pomalu v mlžném oparu projíždí malá bělostná jezdecká socha Svatého Václava. U levého portálu visí na tahu dopravní semafor s rozsvíceným zeleným světlem. Jinak je prostor úplně prázdný. Z hloubky jeviště se vynořuje nízký třístupňový piedestal (podstavec pro jezdeckou sochu či řečnický post, ze kterého se na závěr stane umělecký artefakt atd.). (Obrazová příloha č. 2.)

Před stále sjeté orchestřiště je přinášén jeden ze stolů použitých na forbíně, hospoda, první úvahy o možných demonstracích. Havel a spol. (Obrazová příloha č. 2.) Stoly se rozšiřují. Zasedání se stávající vládou. Na scéně se objevuje první vlajka a první pojízdné reflektory osvětlující jednotlivé protagonisty.

Z bočních šál, zprava i zleva vyjíždějí velkoplošné fotografie s tematikou událostí revolučních dnů. Piedestal začíná fungovat jako řečnický můstek.

V tento okamžik se jednotlivé situace dramaticky vyvíjejí směrem k chaosu. Semafor zběsile přecvakává mezi jednotlivými světly a nakonec vyhoří. Události se urychleně řítí vpřed, sjíždí tahy, na které se bez ladu a skladu zavěšují různé transparenty, některé se přímo malují na scéně (Obrazová příloha č. 2.) Prostor se stále víc zaplňuje květinami ve zmeti poházenými po scéně, některé jsou přímo zapichovány do podlahy, jako vrhané šipky, všude hoří svíčky, prostor jeviště je diagonálně otrikolorován československou vlajkou a transparenty visí ve všech možných i nemožných, horizontálních i vertikálních polohách.

Ovace davu vrcholí. Revoluce. (Obrazová příloha č. 2.)

Do tohoto zmatku se jedna fotografie otočí a na jejím rubu je logo pořadu tehdejší televize Aktuality. Následuje zmet' zpráv.

Scéna se stále více bortí a mění v chuchvalec zmatku. Všude se válejí konfety, květiny, potrhané vlajky a transparenty.

Bujará oslava vítězství, následována kocovinou. (Obrazová příloha č. 3.)

Vše se klidní, sem tam projede jakoby nezúčastněně malá jezdecká socha.

Diagonální trikolora se stahuje do zákulisí, piedestal je zamotán do zbytku transparentů, svíčky dohasínají. Na scénu sjíždí křišťálový lustr, za ním jednoduchá vysoká brána, skrz ní je rozbalen červený pruh koberce. Vstup na Hrad. (Obrazová příloha č. 3.)

V popředí u tří mikrofonů se neustále mění jednotliví herci v různých rolích a vypovídají své zážitky, od policistů přes studenty, až po lidi co revoluci osobně neprožili. Kaleidoskopická změť vzpomínek a postřehů.

Vše se klidní a soustřeďuje kolem piedestalu přeplněného znaky revoluce (vyhořelé svíčky, polámané květiny, vlajky atd.), který má najednou spíše tvar prastarého menhiru. (Obrazová příloha č. 4.)

Kolem se v úplné symetrii seskupují velkoplošné fotografie. Lidé uvolněně, až nezúčastněně procházejí galerií.

Sjíždí železná opona, vše se hermeticky uzavírá. Na scénu vstupuje Saša Vondra a je promítnuto jeho instruktážní video z cyklu jeho přednášek „Jak vzniká hnutí“. (Obrazová příloha č. 4.)

2.2 Cejch

Jako druhou inscenaci pro takzvané velké scény, na které jsem jako scénograf spolupracoval, jsem si vybral hru Cejch pro Západočeské divadlo v Chebu.

Někdy na konci zimy 2014 mi zavolal Zdeněk Bartoš, režisér a umělecký šéf divadla v Chebu, zda bych s ním nechtěl spolupracovat na připravované dramatinizaci knihy Zdeňka Šmída Cejch. Jelikož jsem právě dodělával nějakou menší věc a nikdo mě s ničím v poslední době neoslovil, dohodli jsme se na schůzce, až Zdeněk dorazí do Prahy. Šel jsem do knihovny půjčit si Cejch a začal číst.

Popis inscenace

Knihla mě velice zaujala. Jedná se o historický román z prostředí Krušnohoří, jehož děj se začíná odvíjet v raném středověku, kdy po objevení stříbrné a cínové žíly do těchto hor přicházejí první lovci, následováni horníky, převážně německého původu.

Děj se stále více zaměřuje na historii jedné německé osady, především na propletené vztahy dvou krevně zneprátelených rodin vinoucích se skrz staletí a vsazených do horského prostředí, jemuž vévodí prastarý kámen čnicí nad vesnicí. Příběh se stále zhušťuje a zkomorňuje, až vygraduje podrobnějším popisem vztahů jednotlivých členů znesvářených rodin na úseku přibližně tří generací. Od začátku první světové války, až do 70. let 20. století, kdy se do čistě německého prostředí rodiny přimíchá podstatný český element v podobě příženivšího se muže.

Příběh a jeho vyznění je drsné, ale plné naděje, s velkým nadhledem nesoudící osudy jednotlivých lidí, zmítaných a drcených v soukolí dějin.

Sám autor je původním povoláním historik pocházející z velice podobného prostředí z německo-české rodiny.

Asi dva týdny po dočtení knihy se ozývá Zdeněk a máme první schůzku.

Návrhy

I.

Sedíme u kávy a volně si nadhazujeme první nápady, co se s takto rozsáhlým celkem vlastně všechno dá dělat. Zdeněk přichází s možností inscenovat celé představení v podobě určitého komorního voicebandu přímo na jevišti i s elevací. Další možnost je částečné použití loutek. S takto řešeným prostorem má již určité zkušenosti a mně samotného to začíná dosti lákat.

Domlouváme se na další schůzce, asi za měsíc, kde bych měl předložit první návrhy a možnosti provedení.

Znovu si pročítám knihu a zapisuji si pocity a asociace, které mi nabízí podvědomí. Vůně země, pohled do dálav z kopců, stoly, židle, jednoduché předměty denní potřeby, železnice vinoucí se údolím, reálné fragmenty přírodnin (kleč, traviny atd.), staré kukačky, pendlovky... První nápady se zhmotňují... pás mulčovací kůry, na které stojí dlouhé rustikální stoly s do větru vlajícím bělostným ubrusem (křtiny, svatba, pohřeb), zároveň molo pro herce i loutky (plošné, jednoduché hračky). Elevace jako v aréně, všude kolem. Po straně diagonální kolejnice s reflektorem na kolečkách (vlak v údolí) promítající svým pohybem skrz okolo rozmístěné kosodřeviny obrovské pohyblivé stíny na zadní velkou schaufolii uzavírající prostor. (Obrazová příloha č. 5.)

Uvažuji nad využitím schaufolie i obráceně jako u stínových divadel z Jávy (wayang purwa). Představa množství plošných loutek mě děsí a zároveň fascinuje.

Na další schůzce předkládám návrhy a vysvětluji jejich funkčnost. Zdeňkovi se to kupodivu líbí. Začínám více rozkreslovat možnosti skýtající se za takto navrženou scénou.

Další schůzka přináší nečekaný obrat. Zdeněk s dramaturgyní Martou Ljubkovou se rozhodnou, že toto téma si žádá větší výpravu a přicházejí s návrhem směřujícím ke klasické činohře se zachováním všech předchozích principů mnou navržených. Jsem poněkud zaskočen. Po delší debatě přichází ke slovu možnost vše propojujícího prostoru, kterým by mohlo být nádraží, kde se jednotlivé osudy střetávají.

Začínám znovu. Na všech možných cestách sleduji a fotografuji různé typy nádražních vestibulů s pokladnami, čekárnami, otočnými bubny s jízdními řády, osvětleními a úschovnamí a snažím se do tohoto prostoru implantovat předchozí nápady. (Obrazová příloha č. 5.)

II.

Nakonec přicházím s představou tří prostředí oddělených od sebe, ale s možností se různě propojovat a vytvářet další souvislosti.

Jako první prostředí je zvolen prostor forbíny. Je pokrytý mulčovací kůrou (nádherně rašelinovitě vonící), oddělený od vnitřní scény šedočerným tylem.

Druhým prostředím je samotné nádraží s jednoduchou prkennou podlahou čtvercového půdorysu, třemi lavicemi, nad kterými jsou na tahu zavěšeny tři větší industriální lampy s širokými plechovými stínidly. Na dalších tazích, podél zadní hrany podlahy, jsou, opět po třech, umístěny jednoduché rámy s mřížemi, které jsou stylizovány do podoby pokladny a úschovny.

Prostor nádraží uzavírá stěna složená ze tří schaufolií (centrální má rozměr 3 x 4 m a dvě boční, trochu upozaděné kvůli možnosti vstupu, částečně kryté středovou, mají velikost 3 x 3 m), jako prostor pro stínohry a animace. (Obrazová příloha č. 6.) Stejně jako pokladny a lampy jsou tyto folie pověšeny na tazích s možností odjetí.

Za tímto druhým centrálním prostředím ční do výšky téměř 5 metrů lešenářská konstrukce věže zpevněná z obou stran dlouhým svařovaným schodištěm. (Obrazová příloha č. 7.) Tuto industriálně vyhlížející pyramidu završují obrovské hodiny (kukačky) do kterých se vejde člověk. (Obrazová příloha č. 7.) Před touto horou na podlaze jeviště je umístěn animační nízký stůl s drážkami pro jednoduché přeskupování promítaných předmětů.

Pod samotnou věží je projektor jako zdroj světla pro animace i jako samotný projektor pro možné dotáčky na zadní plán středové schaufolie.

Podél celé levé části jeviště, od začátku nádraží až po věž, jsou rozmístěny menší suché stromky, za kterými je umístěna kolej s pohyblivým vozíkem, na kterém je vsazen reflektor.

Tato koncepce tří prostorů je přijata a na mně je začít zkoušet možnosti stínoher a animací.

Zavírám se do dílny s projektorem, menší schaufolíí, počítačem a hromadou předmětů, jako jsou různě tónované PET láhve (převážně zelených a modrých odstínů), role osvětlovačských filtrů, sklo, čočky, krystaly, kartony na výrobu plošných loutek, suché dřeviny a traviny apod. Začínám konstruovat různé prostředí hor, luk, interiérů a v nich volně se pohybující postavy, automobily a jiné předměty.

Poměrně jednoduše, pomocí vrstvení různě tónovaných filtrů v různých vzdálenostech mezi zdrojem světla a samotnou zobrazovací plochou, dosahuji hloubky pohoří, kde v popředí se zelenají louky a v mlžných dálkách se modrají zalesněné kopce. Iluzi promítaných obrazů umocňuji přidáním pásu různých suchých travin a plevelů do předního plánu co nejbližší projekční ploše, které vytvářejí velice ostré stíny.

Vytvořím několik typů prostředí a do nich vstupují různými plošnými loutkami a objekty. (Obrazová příloha č. 6.)

Po dvou dnech pokusů přibližně vím, co si mohu dovolit a jakých efektů jsem touto primitivní technikou schopen docílit. Následuje rozkreslení scény pro dílny. Dílny jsou volné od 15. prosince, premiéra je 14. února. Práce v dílnách úspěšně pokračuje, scéna je skoro celá vytvořena, až na detaily které jsou na mně.

Na začátku zkoušek mi volá Zdeněk s požadavkem pěti loutek ve velikosti jednoho metru, které by zastupovaly dětské postavy. Pro místní dílny to představuje dosti problém, jelikož s tímto typem práce se doposud nesetkaly. Snažím se loutky vymyslet co nejjednodušeji, jak z praktických, tak estetických důvodů. Nakonec přicházím s typem loutky manekýna v podobě dětských hadrových panen, které by co nejvíce dle mé představy odpovídaly hračkám chudých dětí horalů. (Obrazová příloha č. 6.)

Podle mých návrhů jsou vytvořeny primitivní kostry loutek s neforemnými polystyrénovými hlavičkami, já je po příjezdu do dílen mám ještě „dotvořit“.

Realizace

Největší problém začínám vidět v samotných animacích a jejich neuvěřitelném přibývání vycházejícím z průběhu zkoušek – původní představa občasného prohloubení prostoru se začala stávat téměř hlavním scénickým prvkem. Nakonec oslovím kamaráda specializujícího se na multimédia Františka Pecháčka, zda by nám přinejhorším nebyl ochoten pomoci. I přes své vytížení František nakonec svolil.

Po příjezdu do Chebu na technickou zkoušku, poprvé vidím scénu reálně postavenou na jevišti. Vše funguje. Vlák jezdí a vytváří obrovské stíny chaoticky propleteného větvení po celém obvodu jeviště na všechny stěny, stíny se proplétají čelním tylem a dotýkají se až balkonů v hledišti. Iluze horské bouře či nějaké změny je ještě silnější, než v co jsem doufal. Nakonec se ukázalo, že toto pohyblivé světlo dobře funguje i pro závěr hry, kdy scéna je již úplně obnažena, poborcena, a jediné co na ní zůstává je industriální věž v celé své zrezivělé nahotě a pohyb světla jí dává až démonickou dimenzi. (Obrazová příloha č. 7.)

S přibývajícimi požadavky režiséra na stínohry a animace citující daná prostředí, si stále více uvědomuji, že s pouhou autentickou animací si nevystačíme. Lidé, kteří by ovládali animační stůl, by byli při takovém množství prostředí úplně zavaleni hromadou plošných loutek, filtrů, domečku a travin. Nemluvě o velké pravděpodobnosti neustálých zmatků.

Vytvářím tedy několik typu prostředí, které se nasnímají a použijí jako základní mustr pro vytvoření množství dalších prostředí. Obdobně se nasnímají i samotné stínohry hereckých akcí (pochodující vojáci, rvačka v hospodě atd.). (Obrazová příloha č. 6.) Ted přichází František se svojí Arenou, což je program původně vytvořený pro projekce na technoparty. Nasnímaná a natočená prostředí začne František na základě vůle režiséra vrstvit a dotvářet. Vznikají výstřiky krve, auta se krajinou plynuleji pohybují atd. Jemně se vytrácí půvab stínového divadla a vstupuje projekční super technika, vše je čistší, dokonalejší, sterilnější a asi i funkčnější. Nevím, zde se mi to trochu nevymklo z rukou.

Původní záměr manuálně vyměňovaných siluet zůstává pouze ve dvou bočních prosvitech, kde zdrojem světla pro vytvoření stínu je reflektor umístěný na podlaze. Stíny vytvářejí prostředí chalup, interiérů, siluet kostelíků, lesa i měst. (Obrazová příloha č. 6 a č. 7.)

2.3 Srovnání a poznatky

Po poměrně zevrubném popisu práce na obou inscenacích se pokusím o stručné resumé.

U obou těchto her vychází původní inspirace z určitého boření prostoru jak v hmotném, tak významovém smyslu. (Obrazová příloha č. 3 a č. 7.) Jde o určitou dekonstrukci s možností nalezení další významové struktury, vycházející z jejího pádu. To je základní osa, na které je postaven princip těchto dvou děl a který se vine v podstatě celou mou tvorbou. Jsou zde použity určité zcizovací momenty či zastavení, shodné je také použití loutek.

U Revoluce vidíme loutky v podobě zakládajících členů Občanského fóra, kdy jsou použity jako výjev ze staré fresky či mozaiky z doby otonské renesance. (Obrazová příloha č. 2.) Mají různé velikosti a jsou v podřízené pozici oproti „Svaté Trojici“, kterou tvoří hlavní protagonisté. Výjev doplňuje malá loutka jezdecké sochy Svatého Václava, symbolu naší národní identity, bezprizorně se toulající jako ztracený psík scénou probíhajících dějinných událostí. Dopravní semafor, který má konečně udávat „správný směr“ vzápětí vybuchne. Původní strohý řád scény se stále více zaplňuje, až jakoby praskne, vše se bortí, převrací, trhá. Z této změti povstává jako fénix z popela něco nového v obdobných barvách, tvarech, ale kvalitativně jiné v podobě strohého až sterilního prostoru galerie nového řádu.

V Cejchu je princip v podstatě obdobný. Divák původně sleduje peripetie postav potkávajících se v prostoru nádražní haly iluzorně dotvořených stínovými prosvity, který tento prostor otevírají do hlubin vzpomínek. Čím více se dějová linie vyhrocuje, tím přibývá i destrukčních principů. Nejprve v podobě ohromných stínů větvoví sápadících se napříč celou scénou a vizuálně tříštící jednotný prostor, až po závěr inscenace, kde se rozpadá celá kulisová dekorace a zůstává holý prostor s přiznanými popadanými domečky, které se

používaly do stínových prosvitů. V pozadí ční obnažená, zrezivělá industriální pyramida se zbytky rozpadlých hodin, jako předzvěst budoucího. (Obrazová příloha č. 7.)

Výhody a nevýhody práce s větším tvůrčím týmem

Primární výhodou je fakt, že na vytvoření struktury díla a nalezení výtvarného klíče nejste sám. Neustále jste nucen konfrontovat inspirace a postřehy se zbytkem inscenačního týmu, což vytváří určitý kvas, ze kterého se vytvářejí stále nové a nové podněty. Toto vše funguje především na počátku vytváření divadelního představení. Pak se ovšem jednotlivé složky dělí a nastává určitá hierarchizace, kdy režisér s dramaturgem opanují zkoušky, kde tento tvůrčí kvas pokračuje, ale vy v pozici scénografa se dostáváte do role vykonavatele jejich přání. Z role inscenační složky do role inscenační sluzky, bez větší možnosti do procesu zasahovat, jelikož máte dost vlastních starostí ukočírovat výrobu. To, co se vlastně vytváří, vidíte poprvé až někdy při hlavních zkouškách a to pouze jako fragmenty, protože je stále něco nedoděláno. Premiéru prožíváte jako řadový divák s očekáváním a nadějí, aniž byste věděli, jak přesně se budou události na jevišti vyvíjet.

Drolení a kompromisy

V obou výše zmíněných pracích došlo k určitému rozmělnění původní představy, se kterou jsem do nich vstupoval. V představení Plné ruce revoluce se z původní vize plné narážek na reálný kapitalismus a představy určité relativizace současného směřování naší země i celé západní civilizace stal příběh tří boдрých brachů, jak ke království přišli. Všechny ostny se vyhladily a zůstala poněkud směšná banalítka. V tento okamžik zůstává otázkou, proč jsou součástí scény ony významové znaky, které původně měly relativizovat samotné téma. Po premiéře jsem se nemohl zbavit pocitu, že forma zde stojí proti obsahu.

Ve hře Cejch šlo o něco jiného, zde jsem si byl vědom, že půjde o dramtizaci literární předlohy, ale co mě lákalo, byl přístup k inscenaci, její komornost, kdy diváci jsou přímo na jevišti a z bezprostřední blízkosti sledují příběh odehrávající se mezi nimi. Mohou sledovat přípravu plošných loutek i celou animační laboratoř, jako přiznanou součást scénického konceptu, sledují pohyb stromů na kolejkách, které se míhají přímo za jejich zády. Nesledují nezávisle děj před nimi deklamovaný, ale jsou přímou součástí.

Forma zůstává a všechny principy v podstatě také, ale forma vtlačena do velkého prostoru klasického jeviště. Všechny původně přiznané technické systémy (animační stůl, pohyb vlaku se stromy), byli umně zamaskovány a skryty zraku diváka, za tolikrát již viděné kulisy. Divák byl vykázán z přímého až rituálního sdílení zpřítomnění do pohodlných sedaček hlediště a stal se opravdovým divákem konzumentem.

Výhoda většího rozpočtu?

Na závěr nemohu opomenout aspekt většího rozpočtu, kterým disponují tzv. velké scény. Je to nepopiratelná výhoda, když výtvarník nemusí sledovat jakoukoliv dílčí věc, aby nepřekročil stanovenou částku na dané dílo, jako je tomu často u menších scén loutkového typu, o autorském divadle, které je převážně financováno grantovým systémem, nebo svépomocí, ani nemluvě. Samozřejmě jako většina věcí to má i svůj rub. Výtvarník je zaslepen možnostmi a velice často se nechává odvést od původního pevného tvaru do bažin nepodstatného estétství a je lapen do tenat vlastní chtivosti. Myšlenková stavba se může zhroutit a ztratit konzistentní tvar.

3. Menší divadla – loutkové scény

V tomto oddíle bych se rád věnoval popisu práce pro loutkové scény a zkušenostem z ní vyplívajícím. Pokusím se nastínit určitá specifika spojená především s velikostí scény, jiným přístupem k materiálu a spoluprací s menším kolektivem. Do této části jsem zařadil dvě představení, z nichž ani jedno není typicky loutkové, ale s tímto prvkem silně pracuje. Jako první bych rád nastínil práci pro skupinu Vosto5 na hře Slzy ošlehaných mužů a jako druhou popíši spolupráci na hře Frankenstein pro Jihočeské divadlo v Českých Budějovicích.

3.1 Slzy ošlehaných mužů

Příležitost

Někdy na přelomu roku 2014 a 2015 mě oslovil režisér Ondřej Cihlář ze skupiny Vosto5, zda bych s ním neudělal menší představení, věnující se životu a smrti legendárních českých lyžařů Hanče a Vrbaty. Jednalo by se o vytvoření celé loutkové scény na půdorysu o něco větším, než jsou dva praktikáble za sebou, s požadavkem vejít se po demontování s celou scénou do klasické dodávky, z důvodu předpokládaných zájezdů. Ondřej měl také určitou představu různých starých lyží zabudovaných do scény. Jelikož jsem v té době ještě větší loutkovou hru nedělal (pokud nepočítám asi dvě „papírovky“ (pouze návrh) v bakalářském studiu, s radostí jsem přijal.

Máme první schůzku. Bavíme se o použití starých lyží. Napadá nás, zda by se nedala vytvořit celá podlaha z různě barevných skluznic vytvářejících umělou perspektivu pro dosažení iluze hlubšího prostoru na tak relativně malé scéně. Oběma se nám nápad líbí. Další otázkou je, kde takový počet lyží sehnat. Momentálně jsme každý schopný sehnat tak maximálně dva páry nepoužívaných lyží po sklepích a půdách chat a chalup.

Přece jen je skupina Vosto5 dosti populární a Ondřeje napadne pověsit na sociální síť žádost o darování starých a nepoužívaných lyží pro vznik představení. Bavíme se i o typu loutek, ale to je prozatím neznámá.

Na další schůzku přináším první nástřel scény, která je velice minimalistická. Pouhé kukátko s uměle se zužující perspektivou, kde podlaha je pokryta parketami z rozřezaných skluznic lyží. Pouze v přední části jsou ponechány lyže se špičkami obrácenými k zemi, vějířovitě se otevírající k pohledu diváka. Celá scéna je v hloubi uzavřena projekční plochou. Loutky by měly vycházet především z dobových autentických fotografií. Podlaha, falešná perspektiva i plošnost loutek se Ondřejovi zamlouvají, strohost mu úplně nevyhovuje, rád by se přiblížil poetice horských chat s jejich útulností a bohatší dekorativností.

Vytvořím si menší variabilní model scény a na něm zkouším různé možnosti. (Obrazová příloha č. 8.) Ondřejovi se nakonec nejvíc líbí varianta, kdy je pohled do samotné scény uzavřen otevíratelnými okenicemi tvořícími průčelí horské boudy nebo nějakého kiosku. Lyži neustále přibývá a vypadá to, že přísun hned tak neopadne. Máme velkou škálu typů od prastarých celodřevěných skvostů, až po lyže z devadesátých let minulého století. V závislosti na množství si mohu dovolit vytvořit nejen podlahu, ale až barokně dekorativní sloupy lemující postupně se zužující prostor. V prvním plánu jsou veřeje kiosku zavřeny s pouhým malým okénkem na výdej občerstvení ozdobeným dvojicí dřevěných lyží zkřížených pod štítem. Vše působí ošuntěle, zrezle, jako by to bylo pokryto lišejníkem. Nad i pod rámem kiosku jsou viditelné ohnuté špičky lyží lemující jako límec centrální obraz. (Obrazová příloha č. 8.)

Po otevření kiosku je možné vstoupit do pestrého prostředí scény prvního praktikáblu, složené z myriády barev skluznic. Portály lemují sloupy vytvořené z různě dlouhých částí lyží vsazovaných do sebe. Toto první prostředí je ještě děleno různě pletenými oponami (norské vzory svetrů, oddílové vlajky ...) a ukončeno projekčním plátnem.

Čím více se děj odvíjí, tím hlouběji je divák vpouštěn do scény. Za prvním praktikáblem je prostor pro vstup herce a loutek. (Obrazová příloha č. 9.) Postupně se scéna otevírá do druhého plánu (prostor druhého navazujícího praktikáblu), kde je všechno čím dál tím víc titěrné, poslední sloupy tvoří pouhé špičky běžek.

Obě scény mají propadla pro vstup herce nebo loutek a navzájem se dají propojit do jednoho celku sklopnou částí vytvořenou taktéž ze skluznicových parket. Pro úplné zmenšení a zároveň přiblížení divákovi, vytvářím čtyři malinké scény s portály vytvořenými jak jinak než z lyží, zavěšenými popruhy na těla herců.

Samotné loutky, vesměs plošné, jsou vytvořeny z autentických fotografií Hanče, Vrbaty a dalších jejich souputníků a horalů. (Obrazová příloha č. 8 a č. 9.) Jde o plejádu různých velikostí, od padesáticentimetrových loutek až po několikacentimetrové miniatury, používané spíše pro davové scény. Dalším typem loutek jsou objekty typu vycpaná sojka či předměty denní potřeby.

Popis inscenace

Příběh začíná u okénka kiosku, kde se scházejí mladí členové horské služby a poslouchají bájně skazky obsluhy, bodrého muže, který hochy varuje před nebezpečím hor. V nichž se, jak známo, krásné počasí vmžiku může změnit ve vánici. A protože se zatahuje, přinutí své posluchače, aby zůstali, a vypráví jim příběh Hanče a Vrbaty. Kiosek se rázem promění, otevře svá křídla a rekapitulace dramatických událostí může začít.

Děj se ale postupně bizarně zamotává, je plný odboček, který realitu líčí v nadsázce a s ironií. Takže se v průběhu příběhu vyjeví, že obsluha bufetu je Krakonošem zakletý Emmerich Rath, který se účastnil závodu a chtěl Hanče zachránit. Plejádu postav odehraje 5 herců, kteří kombinují zvolené postupy a žánry – situace hrané živými herci se přelévají do výjevů s plošnými loutkami a akčnost dramatických scén graduje i pomocí projekce, což vychází

zejména ve ztvárnění závodů – Hanč rytmicky píchá hůlkami a za ním se míhá scenérie krkonošských hor.

Příběh je protkнутý starosvětskou atmosférou a nostalgií, projevující se v dikci při líčení česko-německých tahanic a vlasteneckého ochotničení. Tragédie vrcholí, Hanč s Vrbatou umírají a Emmerich Rath je Krakonošem znovu zaklet.

3.2 Frankenstein

V této části bych rád popsal spolupráci na hře Frankenstein autorské dvojce Janka Lesáka a Tomsy Legierského pro Malé divadlo Jihočeského divadla v Českých Budějovicích.

Příležitost

Když jsem dokončoval práci na představení Plné ruce revoluce v Opavě, režisér inscenace Janek Lesák, v té době již kmenový režisér Malého divadla Jihočeského divadla v Českých Budějovicích, mi nabídl možnost další spolupráce pro tuto převážně loutkovou scénu. Naznačil, že má pár nápadů, na kterých by se mnou rád dělal. Věděl o mé touze věnovat se větším typům loutek. A navrhl, zda bych nechtěl vytvořit scénu, kostýmy a především loutku v lidské velikosti pro čtyři vodiče, pro zamýšlenou hororovou hru Frankenstein. Návrhu na vytvoření tak velké loutky jsem nebyl s to odolat.

Realizace loutky

Požadavky na loutku jsou dosti náročné, vycházejí z japonského stylu Bunraku. Loutka by se měla co nejrealističtěji pohybovat, sedět, manipulovat s rozličnými předměty, dýchat. Především musí být co nejlehčí, ideálně kolem 10 kilogramů.

Jelikož jsem takhle velkou loutku v životě nedělal, začínám téměř hned po premiéře v Opavě získávat informace, i když mám na realizaci přes půl roku. Cenné rady a návody dostávám od

vyučujících ve škole, především od Roberta Smolíka a Jana Bažanta. Další inspirací jsou různá videa na youtube, především od divadelních skupin věnujících se takovému typu loutek, jako jsou Handspring Puppets Company, William Kentridge apod.

Začínám laborovat s různými typy kloubních systémů vycházejících z filmových animačních loutek a lega. Vytvářím první cvičné prototypy pohyblivé páteře. Po pár nefunkčních modelech se ustaluji na hlavním materiálu, kterým je bukové dřevo pro základ kostry a kloubní systémy, kvůli jeho pevnosti. Na tento základ připevňuji hrudní koš vytvořený z instalatérských plastových trubek, které byly vybrány pro jejich lehkost, pevnost a tvarovatelnost horkovzdušnou pistolí. Jednotlivé segmenty hrudníku spojuji také prefabrikovanými spojnicemi pro instalatéry. Vše provazuji vázacím drátem a na určitých místech, pro lepší pružnost použiji gumicuky.

Ramenní klouby jsou zhotoveny z bukových koulí vsazených do vyřezávaných kloubních jamek samotných ramen a jsou propojeny silnou gumou.

Kloubní systém loktu je vytvořen obdobně dvěma uprostřed (gumou) spojenými bukovými koulemi, kde pohyb ruky je vymezen okem lžícovitého tvaru vytvořeným ze silného svařovacího drátu, který zamezuje vyvrácení ruky dozadu. Jako nosná část ruky jsou použity opět instalatérské trubky širšího průměru, kdy koule kloubů jsou spojeny silnými tyblí zasunutými dovnitř trubek. Samotná část ruky je klasicky vyřezána z lipového dřeva a její pohyblivé zápěstí je spojeno s trubicí paže tradičním loutkovým čepem z bukového dřeva a tyblem vsazeným do trubky.

Pánev a pánevní klouby se staly největším oříškem celé loutky, jelikož tyto klouby se musejí otáčet jak horizontálně, tak vertikálně a nesou celou váhu nohou. Rozhodl jsem se pro použití kovu. Navrhl jsem kloub a kamarád zámečnický mi ho pomohl vyrobit. Tyto klouby jsou vsazeny do samotné pánve, která je vytvořena z pevné překližky a tvoří vymezení pro stehna spojená s kyčlí. Z těchto kloubů pro větší pevnost obou nohou vedou dvě trubky ukončené

klasickým loutkářským kloubem pro koleno, taktéž z buku. V holení části nohy jsem použil po jedné trubce zakončené kloubem pro ohyb chodidla vyřezaného z lípy, kdy chodidlo samotné je také rozděleno kloubem pro ohyb prstů.

Konstrukce objemu rukou a nohou je kvůli váze velice vzdušná. Jedná se o soustavu různě velkých, z tenké překližky vyřezaných elipsovitých nosníků vsazených okolo středu, které tvoří jednotlivé trubky rukou a nohou. Tím se vytváří vymezení hmoty stehen, lýtek a paží. Takto vytvořená konstrukce je pospojována tenkými plastovými lamelami vytvořenými z podélně rozřezaných trubek. Tímto způsobem je tvarován povrch loutky, která ve své nahotě odhaluje veškeré konstrukční prvky. (Obrazová příloha č. 11.)

Hlava i krk jsou od sebe odděleny. Jsou vyřezány z lipového dřeva, obě části jsou duté a jsou navzájem propojeny i s konstrukcí ramen silnými gumicuky. Temeno hlavy loutky je odřezané a do vzniklého otvoru je vsazeno madlo pro animaci hlavy loutkovodičem.

Řezba tváře je velice jednoduchá, stylizovaně naznačující jednotlivé části tváře. Oči, ústa a uši jsou prošity vázacím drátem křížovým stehem a jsou jemně podbarveny do podoby zhmožděnin. Z očí a nosních dírek vystupují kovové trubičky. Jinak je vše ponecháno v přírodním dřevě. (Obrazová příloha č. 11.)

Po obvodu celé tváře jsou vsazeny silně zmagnetizované válečky, které drží nasazenou lidskou masku. Pro větší pevnost je maska ještě připevněna k hlavě loutky silnými šrouby v oblasti spánků. Jelikož hlava loutky je dosti brutalistní, rozhodnu se pro co největší realismus masky samotné, jako výrazový kontrast obou tváří.

Z důvodu lenosti i morbidity použiji jako vzor svoji vlastní tvář. Na sádrový odlitek mé tváře vytvořím lukoprenovou formu a do ní odleji z transparentního silikonu samotnou masku. Po vyjmutí masky z formy provrtám její obvod ocelovými šrouby lícujícími s magnety na hlavě loutky a dvěma otvory pro vstup šroubů v oblasti spánků. Tato maska se ukáže jako nepoužitelná z důvodu nepřilnavosti jakékoliv barvy na povrch silikonu. Proto vytvářím

masku druhou, kde je samotný silikon tónován barevným pigmentem. Oční bulvy na masce vyřežu ze dřeva, namalují je a následovně překryjí několika vrstvami vysoce lesklého laku. Lesk očí kontrastuje s matností silikonové masky. (Obrazová příloha č. 11.)

Scéna a kostýmy

V průběhu vytváření loutky se s Jankem a Tomsou Legierským, který je přizván do realizačního týmu jako odborník na pohyb a choreografii loutky, scházíme nad textem a řešíme možnosti scény a celkové vyznění představení. Čím více o věci hovoříme, tím více se nám zamlouvá úplná neverbálnost. Nechat se inspirovat poetikou pionýrů filmu, německým expresionismem, kontrastem světla a stínu. Nakonec docházíme k řešení jakési manéže, ve které je zrůda (loutka) předváděna svým stvořitelem publiku. Zpočátku toto „obludárium“ ohrazují klecí, kdy kruhová výseč je v zadním plánu naznačena zvýšeným podiem. (Obrazová příloha č. 10.) Mříže ruším a nahrazuji elektrickým ohradníkem, který nakonec také rušíme. (Obrazová příloha č. 10.) Zůstává zadní část kruhové manéže, kdy v jejím středu je vstup do technického zázemí jeviště. Sem umísťuji malou točnu o výšce bočních praktikáblů dělenou schaufolií o velikosti 3 x 22 m, kryjící výřez vstupu do zákulisí. Schaufolie je použita na stínohru stvoření monstra a později i jako projekční plocha pro vytvoření prostředí interiéru na promítání různých typů dobových ornamentálních tapet. (Obrazová příloha č. 10.) Dalším podstatným prvkem je jakýsi pojízdný operační stůl, s možností nastavitelnosti jeho desky z horizontální polohy do vertikální. Deska stolu je tvořena svařovaným ocelovým profilem pokrytým hustou kovovou mříží, která při změně polohy funguje jako cela. (Obrazová příloha č. 10.)

V levé části cirkusu, na zvýšeném podiu je umístěno harmonium. V pravé části jsou umístěny čtyři dřevěné notové stojany pro mladé operní pěvce z místní operní scény, kteří přislíbili spolupráci. (Obrazová příloha č. 10.)

Ze stropu visí klasické žárovky v různých řadách propojených do pěti okruhů. Tento variabilní systém umožňuje světelně dělit prostor scény na určitá prostředí a zároveň zvýrazňuje světelnost obnažených žárovek, přímo nad hlavami aktérů, vytváří zajímavé stíny a prohlubuje expresivitu prostředí. (Obrazová příloha č. 10.)

Postav ve hře příliš není. Jedná se o zrůdu (loutku), doktora Frankenstein, jeho dceru (ztvárněnou mladou baletkou (členkou baletního souboru Velké scény)), čtyři loutkovodiče, klavíristku a čtyři operní pěvce. Kostýmy jsou inspirovány viktoriánskou dobou staré Anglie, jejíž ponurost nejlépe koresponduje s tematikou inscenace. (Obrazová příloha č. 12.) Všechny postavy jsou oblečeny do co nejvíce tmavých odstínů látek a šedých či tmavě zelených sametů, pro svrchní části oblečení, jako jsou fraky pro muže a peleríny pro ženy. Obdobná barevnost je použita na cylindrech a kloboucích. Kalhoty pánů a sukně dam jsou černé nebo tmavě šedé s různými typy svislých světlých proužků. Jediná výraznější barevnost je u vestiček, kde jsem použil světlé okry dekorované tmavými proužky. Jedině doktor Frankenstein má bohatě zlatě vyšívanou vestu. (Obrazová příloha č. 12.)

Loutka jako ústřední postava vstupuje na scénu oblečena v zašpiněný overal (Obrazová příloha č. 13.) a postupně, jak prochází socializací, je stále více oblékána, až po úplné sjednocení s kostýmy svého okolí, kdy je jí slavnostně nasazena lidská maska. (Obrazová příloha č. 14.) Zde nastává zvrát. Monstrum si uvědomuje svojí identitu a začíná ze sebe strhávat vše lidské až po úplné obnažení své technicistně-brutalistní podstaty. S kostrou loutky ostře kontrastuje stále nasazená, našroubovaná, lidská tvář. Takto zůstává až do svého trpkého konce.

3.3 Srovnání a poznatky

Velikost prostoru

Oproti velké scéně, kde se mohu rozmáchnout velkým gestem a koncipuji architekturu prostoru spíše v závislosti na odstupu diváka od sledovaného děje, jsem u menších scén usměrňován opačným směrem, ve smyslu větší a významovější práce s detailem, kdy je samotný divák, z důvodu jeho větší blízkosti ke sledovanému, pozornější a soustředěnější a jakoby vtažen do mikrosvěta hry.

Jak je patrné z předchozího popisu, v obou hrách z této části práce je samotné hrací pole v podstatě velice malé. Ve hře *Slzy ošlehaných mužů* je divák postaven před dosti malý, nevzhledný a oprýskaný kiosek, který se poznenáhlu otevře a pohled diváka je dále vtažen do překvapivě hlubokého prostoru vytvořeného umělou perspektivou pokrytou pestrobarevnou mozaikou parket lyží a mnoha zmenšujících se lyžních portálů.

Oproti tomu ve hře *Frankenstein* je prostor vymezen celou divadelní scénou, ale díky podstatnému zaměření na jednu postavu v podobě velké loutky, se jednotlivé výjevy scvrkávají na velice omezené prostředí, kde loutka operuje, ať je to prostor operačního sálu ve stínovém podání, prostor vězení, taneční sál či jednotlivé interiéry, kde se loutka učí společenské etiketě (stolování, konverzace, hra šachu). (Obrazová příloha č. 14.) Je to plejáda separovaných velice komorních scén či prostředí, vymezených světlem za pomoci různých řad volně visících žárovek a samozřejmě jemně dotvořených scénickým svícením. Další typy vymezení prostoru jsou ohraničené prosvity u stínohry, nebo projekce různých dekorů dobových tapet. (Obrazová příloha č. 13.)

Detail, jiný přístup k materiálu

U obou her pro menší scény, z důvodu většího zaměření na detail, byla extrémně důležitá volba materiálu, nebo spíše výrazné zaměření na matérii – hmotnou podstatu loutky, objektu či celé scény. Materiál je pro tento typ práce zcela zásadní jako výrazově-dramatický princip.

U Slz je dominantou scény a hlavním estetickým prvkem lyže jako taková, její tvarové zakřivení, vázání, barevnost, materiál, ze kterého je vyrobena, jeho lesklost či matnost, použití rubu i líce, design skluznic i svrchních částí. Scéna je obrazem dějin lyžařství, pomníkem všech, kteří se odvážili brázdit divoké svahy hor. Oproti tomu plošné, relativně malé loutky, které jako by se krčily v tomto hlubokém prostoru, evokují nicotnost člověka v náruči přírody, v náruči hor. Způsob jejich vytvoření vycházející z dobových černobílých fotografií jim nechává vyniknout v prostoru složeném z tolika barevných fragmentů. (Obrazová příloha č. 9.)

U Slz byla hlavní výrazovou matérií lyže a její design měnící se v průběhu dějin. (Obrazová příloha č. 8.) Loutka, i když velmi podstatná pro tuto inscenaci, byla poněkud upozaděna. U Frankensteinů je postup přesně opačný. Zde stojí loutka v samotném středu představení, vše se vlastně točí kolem ní, a ona sama je hlavním tvarem scény. Opět je to detail a materiál, který tvoří hlavní výtvarný klíč. Jsou to kombinace materiálů, které především vycházejí z nutnosti technologického řešení, jako je pevnost, pružnost, tvarovatelnost a lehkost. Estetický a výtvarný rozměr plně vychází z této na první pohled neslučitelné materiálové změti plastu, gumy, překližky, drátů, kovových součástí a lipového dřeva. (Obrazová příloha č. 11.) Toto vše se nechce maskovat za něco, čím to není, vše je přiznáno, obnaženo, dopodrobna vypovězeno ve své syrovosti. Této materiálovosti je přizpůsobena hlava loutky i její ruce a chodidla, které jsou vytvořeny z „ušlechtilejšího“ materiálu jako je lipové dřevo. Vše je náznakové, skicovitě, opentleno dekorem prošitého obličejového lemovaného zrezlým

drátem, implantací kovových trubiček, magnetů a matic. I samotná silikonová lidská maska v závěru hry, která je loutce nasazena jako zpečetění statusu lidskosti, je perforována kovem. (Obrazová příloha č. 11.) Celá ostatní scéna vychází z této obnažené materiálnosti.

Menší kolektiv

Menší kolektiv funguje obdobně jako větší kolektiv, s tím rozdílem, že vše je bližší a domáctější a většinou jako scénograf jste tvůrčím elementem až do samotného konce. V obou zmíněných hrách jsem byl fyzickým tvůrcem jak scény, tak loutek. Byl jsem přítomen u větší části zkoušek a mohl zasáhnout a latentně ovlivňovat jak estetický, tak dramaturgický dopad představení. Proces neskončil navržením a dohlížením na výrobu scény, ale byl kontinuálním příběhem od začátku do konce.

4. Autorské divadlo

V tomto posledním oddíle bych rád představil práci na dvou představeních autorského typu a popsal jejich výhody a omezení. Poukáži na svobodu a na druhé straně svázanost při práci na ryze osobním, niterném tématu. Do této části jsem zařadil dvě představení, či spíše jejich fragmenty, jelikož obě tato dílka jsou i přes určitou rozpracovanost stále ve stádiu procesu. Jedná se o Proroctví Severoamerických indiánů a představení Cern.

4.1 Proroctví severoamerických indiánů

Příběh Proroctví

Tento příběh započal před třemi lety, v létě roku 2013, poté, co jsem dokončil a odevzdal svoji bakalářskou práci, v níž byly popsány prvotní impulsy i celá představa této hry. V abstraktu bakalářské práce jsem u popisu tohoto představení uvedl, že je „čekající na realizaci v tomto roce“. Přemýšlel jsem o možnostech, kam toto představení umístit, ale přeci jen nejsem v oboru dramaturgie a režie kován, tak jsem poněkud tápal.

Za nějaký čas mi zavolal vedoucí ročníku Robert Smolík, že zkusí navrhnout členům své divadelní skupiny Handa Gote, zda by neměli zájem Proroctví realizovat. Nadšeně jsem souhlasil, jelikož jsem si s realizací doopravdy nevěděl rady a poetika Handa Gote je dosti podobná poetice Proroctví, či spíše Proroctví z jejího estetického konceptu vychází. Uplynul nějaký čas a Robert Smolík mi oznámil, že by se na materiál představení přišli podívat další členové jejich skupiny a podle toho se rozhodnou. Setkání a prezentace artefaktů představení proběhlo a Proroctví bylo vzato pod ochranu Handa Gote. Než však přistoupím k popisu změn, které proběhly po převzetí konceptu, rád bych ukázal prvotní představu Proroctví, jež byla původně zaznamenána v mé bakalářské práci. Ke stavu, v níž se celek hry nachází v současnosti, se vrátím až poté.

Zrod před lety

Úplně prvotní impuls k celému tvůrčímu konceptu pochází z doby zhruba před pěti lety, kdy mi při jedné návštěvě mé chaty v Dolních Jirčanech padnul zrak na masku havrana visící nad postelí, kde mám umístěny různé osobní předměty. V této změti per, Buddhů, obrázků a mechů mi pohled sklouznul na zaprášenou taštičku s motivem květů, která je údajně ušita z látky, ve kterém byly uloženy posvátné sůtry v některém z Tibetských klášterů. Tuto taštičku jsem léta používal jako obal na cennosti při mých toulkách světem. Pouzdro, prosáklé mým potem a prachem cest, se postupně začalo rozpadat, a tak jsem do něj uložil text, který jsem před 13 lety dostal darem od dobrého přítele, a který mně velice oslovil – Proroctví severoamerických indiánů. (Obrazová příloha č. 15.) Mé nevědomí promluvílo skrze masku havrana a vydalo příběh.

Výtvarné řešení

Příběh mi přišel natolik inspirativní, že jsem se okamžitě rozhodnul jej použít pro autorské představení. Masku havrana, která jakoby střežila ona proroctví a dovolila mi se na ně opět upamatovat, byla jasným vodítkem k výtvarnému klíči tohoto projektu. Otázkou ovšem bylo, kdo toto proroctví vypráví a komu.

Najednou jsem si vzpomněl na postavu bezdomovce, kterého jsem často potkával, když jsem bydlel na Horním Žižkově. I v největších vedrech byl oblečen v neuvěřitelný oblek, spíše skafandr či hmyzí larvu, sešitý z různých kusů dek, látek a dalších neidentifikovatelných částí. Z této směsice mu vykukoval pouze jemný, ušlechtilý stařecký obličej a ruce třímající dlouhou tyč či spíše totem ověšený částmi hodin a kabelů. Tento kostým jej, daleko spíše než do role vyšinutého, neustále si pro sebe něco drmolícího bezdomovce, stavěl do role věštce a snad i proroka blížící se apokalypsy.

Díky této vzpomínce jsem rozhodnul představení umístit do jakéhokoliv veřejného prostoru s jedním hercem v podobě neidentifikovatelné postavy, u které bude zpochybněna identita. Postava bude oblečena v jakýsi skafandr a bude vyprávět příběh skrze masky, miniaturní scény, drobné předměty, různě do sebe zasazované a znovu rozkládané symboly, znaky a obrazy.

Stále jasněji jsem si uvědomoval, že materiál a předměty, které jsem chtěl pro tento příběh použít, musí mít svou vlastní výpovědní hodnotu a měly by se nějakým způsobem vztahovat k mým osobním dějinám. Takže základní vymezení znělo: vše musím buď najít, nebo vytvořit z předmětů, která již vlastním. Nesmím použít nic bez vlastní paměti.

Nejprve jsem začal řešit podobu kostýmu postavy, která vypráví celý příběh. Stál jsem před volbou, zdali to bude kostým poutníka, mystika, světce, blázna či podvodníka. Vzpomněl jsem si na deky, které jsem během svých cest posbíral od různých leteckých společností, a jelikož se v textu hodně mluví o letadlech, byl to ideální materiál pro můj záměr. Když jsem ony deky našel, zjistil jsem, že jsou dost špinavé a plné chlupů. Rozhodnul jsem se ale je ponechat v této nevábné podobě a možná později je ještě naperfémovat močí a exkrementy.

Když jsem prolézal další krámy, objevil jsem rozedraný péřový dětský spací pytel. Bílá látka, ze které byl spacák ušit, byla na povrchu pogumována lesklou sytě rudou vrstvou, která nyní v cárech odpadávala a vytvářela zvláštní dekor. Tento vak jsem chtěl použít jako kapuci či kuklu kryjící celou hlavu a část trupu, která se dá na úrovni obličeje rozepnout, aby pak bylo možné nasadit masku nebo ukázat obličej.

Na tento tubus jsem začal našívat jednotlivé deky tak, aby loga leteckých společností byla zřetelně patrná. Zde mé krejčovské schopnosti skončily, a tak jsem využil možnosti školní krejčovny pod vedením pana Ježka, který posléze přišil rukávy a do části zad všil velký klín ze čtyř dek čtyř barev - červené, černé, žluté a bílé. Tyto barvy mají představovat rasy obývající tuto planetu a zároveň čtyři živly, které bývají těmto rasám připisovány. Kostým

zakrývá celé tělo až k zemi jako jakýsi župan. Výsledek homolovitého tvaru odkazuje ke skafandru kosmonauta a zároveň k loveckému obleku grónského Inuity. Na obličejí má postava nasazeny všechny masky, které mají být v představení použity. Postava je bude v průběhu představení sundávat, nasazovat a kombinovat v závislosti na ději. Bude také třímat hůl z nalezené konzole na zavěšení záclon do okna, zhotovenou z tenkého mosazného plechu, který vytváří tubus hole a dřevěného jádra. Na jejím vrcholu bude připevněn model dvoumotorového letadla, odlitého z hliníku. Dřevěné jádro lze vysunout až do výšky tří metrů a je rozděleno do čtyř pruhů pomalovaných barevnými hlinkami, které opět symbolizují živly a rasy. Na této teleskopické tyči je připevněn starý magnetofon s nahrávkou celého proroctví. Monotónní hlas bude doprovázet jednotlivé obrazy. (Obrazová příloha č. 15.)

Další součástí postavy je vozík, na kterém jsou připevněny veškeré ostatní rekvizity potřebné pro samotné představení. Tento vozík je inspirován indiánským smykem taženým koňmi, psi i lidmi, který je používán při přesunu nomádsky žijících préríjních kmenů. Je zhotoven z nákupní tašky s dvěma kolečky, má lehkou konstrukci a držadlo (typ, který je pro svoji pohodlnost často využíván důchodci). Vozík jsem vytvořil z nosného rámu konstrukce krosny z mého dětství, kam jsem do dolní části na závitové tyče připevnil kolečka z dětského kočárku, takzvaných „golfek“ a horní část prodloužil o duralové madlo, na kterém jsem připevnil malý pult-scénu pro předváděné předměty. Úchyty pro přepravované věci jsou zhotoveny z gumových lanek s háčky. Lanka vytvářejí síť, která zabraňuje sesutí přepravovaných věcí. Díky její pružnosti je možné naddimenzovat přepravovaný materiál až do obřích rozměrů (celá věc připomíná přeplněné dětské kočárky a nákupní vozíky bezdomovců) a zároveň jej celá síť přiznává a odhaluje. (Obrazová příloha č. 15.)

Jednotlivé rekvizity jsou poskládané v různých obalech a krabicích, které většinou fungují jako samotné miniaturní scény, na kterých se odehrávají jednotlivé příběhy. Použil jsem například nádobu na rýži pocházející z Laosu či obdobnou nádobu z Kambodži, různé kožené

vaky, zdobné i nezdobné krabičky, sošku Měsíce, sošku želvy, krabičku s obrázkem New Yorku, soustavu čtyř obručí z bambusu či vypreparovaného brouka a další. (Obrazová příloha č. 17.)

Podoba masek, které postava vyměňuje, prošla poměrně dlouhou experimentální cestou, kdy jsem se snažil kombinovat různé typy masek a předmětů, které by je mohly zastoupit. Výsledným tvarem se stala sestava čtyř hlavních masek zastupující jednotlivé věky Matky Země a dalších podružných masek či krytů na ně, které mají obdobný význam. Masky jsem pojmenoval Maska Věku nerostu, Maska Věku rostliny, Maska Věku zvířete a Maska Věku člověka, která symbolizovala konečný příchod věku lidí. (Obrazová příloha č. 16.)

Pokračování a proměny

Vraťme se ale k celé hře a ke spolupráci se skupinou Handa Gote, která si hru vzala pod svá křídla. Začínáme se se členy skupiny o možnostech představení systematictěji bavit. Vše se poněkud rozšiřuje v závislosti na rozsáhlosti textu, jeho imaginaci, zakódovanosti a rozličnosti možných výkladů. Text sám není pro představení příliš podstatný, ale přece jen se o jednotlivá témata obrazově opírá a využívá různé danosti směrů a východisek v něm popsaných.

Prostor se postupně rozšiřuje o různě rozkládané mapy. Přibývá další postava. Postava společníka Proroka, jakéhosi jeho agenta či manažera, v podobě pouličního veksláka, skořápkáře, který nutí obecnstvo k nějakému finančnímu příspěví. Sama postava vyšínutého věštce nakládá se scénami a objekty jako pouliční hráč skořápek. Rozebírá a opět skládá jednotlivé části předmětů, skrývá a následovně odhaluje pravdu. Všechna tato činnost by měla být zvětšována skrze rozměrnou Fresnelovu čočku a tím jednotlivé miniaturizované scény a děje pokřiveně a rozmazaně předvádět publiku. Dále přibývá rozměrná krabice, kterou jsem zachránil před likvidací, plná menších postaviček rozmanitých plastových dinosaurů, kteří

v sobě mají zabudovány ledkové diody s měnícím se barevným světelným spektrem. V tomto velkém množství a v přímé závislosti na postupném zapínání diod, vytvářejí ještěři v potměném prostoru neuvěřitelné barevné vlny a kaskády. Samotný text se zmiňuje o příchodu dávno ztracených a zapomenutých zvířat. Tato mozaika by se měla různě přeskupovat do určitých cest, světových směrů, přistávacích ranvejů a mandal. (Obrazová příloha č. 17.)

Nadějně vyhlídky

Toto vše probíhá asi dva roky v průběhu mého navazujícího magisterského studia. Vše je již převezeno do zkušebny Handa Gote a čeká na okamžik zrození. Jelikož nejsem členem skupiny, jsem stále poněkud mimo samotný proces rozhodování, stále v pozici scénografahosta putujícího od divadla k divadlu. Příběh je tedy stále otevřený a „čekající na realizaci v tomto roce“, ale jeho podoba po změnách je již lépe vykrytalizovaná a osobně jsem velmi zvědav, jak bude výsledek nakonec vypadat.

4.2 Cern

V průběhu mé práce pro nejrůznější větší i menší divadla jsem již delší dobu hledal nějaké téma, které bych se mohl pokusit ztvárnit ryze osobními prostředky a popustit otěže své fantazie, neomezující se na různé formy kompromisů. Začínal jsem být téměř skeptický ke své osobě, zdali jsem schopen vůbec nějaké takové nosné téma pro sebe či v sobě objevit.

A jak to tak bývá, když člověk přestává toužit a hledat, cesta se znenadání rozvine přímo pod jeho nohama. Tato stezka se zjevila v podobě daru k narozeninám od mého dobrého přítele Filipa. Po popřání všeho dobrého, otevřel kufr auta a ukázal na středně velkou šedou truhlu popsanou směsicí evidenčních čísel. Po otevření jsem zůstal očarovane stát. Předemnou se otevřel oranžový prostor, ve kterém bylo vsazeno množství různě tvarovaných geometrických

těles, průřezy leteckých křídel, různá závaží a jednoduché siloměry. Tato truhlice skrývala plejádu pomůcek pro aerodynamický tunel, pravděpodobně vyrobený před drahnou dobou pro středoškolskou výuku fyziky. (Obrazová příloha č. 19.)

Truhlice s předměty byla sama o sobě natolik krásná, že jsem se rozhodl s ní vytvořit nějaké představení. Vše jsem pečlivě nafotil a příležitostně ukázal vedoucímu ateliéru Robertu Smolíkovi. Ten jako známý obdivovatel podobné matérie okamžitě začal rozvíjet úvahy, co s takovým objektem dělat. Začaly krystalizovat spíše vizuální, než obsahové formy, představy laboratoře a vědců v ní cosi záhadného zkoumajících.

Shodou okolností jsem právě četl soubor přednášek z Tokijské university od francouzského antropologa Claude Levi-Strausse *Antropologie a problémy současného světa*. V jedné z nich nastiňoval problematiku současné západní vědy v jejím odtržení od většinové populace, kdy vědec, z pohledu normálního člověka, se dostává do role kouzelníka (šamana) uzavřeného v nedostupné věži (laboratoři) a zde vytváří zcela něco nepochopitelného (zkoumání antihmoty, urychlování částic apod.). Strauss tento fenomén srovnává se statusem šamana u jednoho jihoamerického indiánského kmene. A dochází k úvaze, že vlastně oba od sebe tak vzdálené fenomény vykazují velice podobné znaky.

Neříkám, že všemu co Levi-Strauss srovnává, jsem porozuměl, ale jádro problému mě velice zaujalo a začalo stále silněji korespondovat s onou darovanou truhlicí. Vědec jako moderní šaman.

Odtud vlastně vznikla dosti mlhavá představa o vytvoření soustavy menších laboratoří, na kterých by se daly zkoumat různé projevy přírodních sil. A z tohoto řetězení už byl jen krůček k urychlovači částic ve švýcarském Cernu, jako „inspiračnímu“ zdroji.

Nějaký čas nechávám toto téma prostoupit podvědomím. Navštěvuji bazary, vetešnictví, bleší trhy a pozvolna seskupuji materiál, který by se mohl hodit pro tvorbu dalších laboratoří.

Šťastná náhoda mě přivedla do sklepení Vinohradského divadla, kde pracuji jako osvětlovač. Do prostoru, kde se snad od padesátých let minulého století ukládaly nejrůznější vyřazené přístroje, které kdysi sloužily jako součásti osvětlovacích a jevištních mechanismů. S povolením vedoucího zahajuji archeologický výzkum naleziště.

Vrhám se po hlavě do této změti kusů reflektorů, motorů, filtrů, malých točen, mechanických předsádek prastarých projektorů, čoček všech možných velikostí a třídím a čistím. Některé nalezené artefakty jsou skvosty hodné Národního technického muzea. (Obrazová příloha č. 18.) Materiál pro představení se utěšeně rozšiřuje. Opět vše probírám s Robertem Smolíkem. Ten navrhne, vzhledem k množství již nashromážděného materiálu, přibrat do týmu ještě někoho dalšího. Navrhuje zeptat se spolužáka Mikoláše Ziky, který má k objektovému typu divadla také blízko. Mikoláš souhlasí a tým se rozrůstá z jednoho na dva členy. Mikoláš přináší čerstvý vítr do plachet a nové nápady obohacují a posunují mnou započatý výzkum a otázku, co s tím vším dělat. Pomalu si sestavujeme jednotlivé přístroje do různých soustav a snažíme se o nějaké logické propojení.

Výzkum I

První výstup by měl být součástí mé klauzurní práce pro letní semestr 2015. Rozhodneme se jednotlivá výzkumná stanoviště dělit podle živlů na oheň, vodu, vzduch a zem. Naše představa je postavená na prostředí vycházejícím z blešího trhu na Kolbence. Na zemi jsou rozprostřeny plachty a koberce, na nich leží směsice bizarních předmětů. Představujeme se jako dva východoevropští vědci vyhození z Cernu, kteří se snaží zpeněžit své vynálezy.

Po četných pokusech docházíme k dělení prostoru v učebně č. 113 na čtyři prostředí. Centrální prostor je jakási katedra vytvořená z dlouhého stolu, za ní jsou úběžníkovitě rozmístěny dvě promítací plátna. Před katedrou se terasovitě svažují další dvě prostředí. Vyšší

prostor je vytvořen ze zvýšeného podia a pod ním je soustava starých orientálních koberců. (Obrazová příloha č. 18. a č. 21.)

V prvním prostředí na katedře jsme rozmístili čtyři objekty, prastaré projekční stroje. Každý z nich je vybaven elektromotorem, který otáčí dvěma válci, po nichž se posunuje pás fólie. Každá fólie je ručně namalovaná stylizovanými vlnami, plameny, prouděním vzduchu a sypající se zeminou. Rychlost pohybu se dá různě regulovat. Všechny tyto objekty při prosvícení zezadu působí jako malé obrazovky, na kterých se objevují expresivní kinetické obrazy. (Obrazová příloha č. 18. a č. 19.) Toto je první čtveřice přístrojů, které zastupují jednotlivé živly. Uprostřed těchto monitorů je výrazně výše umístěna velká mléčná koule zesponu prosvícená modrou žárovkou. Ta funguje jako jakási syntéza jednotlivých kombinací pokusů, pomyslný vrchol pyramidy. (Obrazová příloha č. 18. a č. 19.) Pod touto centrálou je vsazena prohlížečka osmimilimetrových filmů, někdy ze šedesátých let, fungující jako miniaturizované projekční plátno. (Obrazová příloha č. 18.) Posledním objektem první laboratoře je kovová konstrukce s obnaženým elektromotorem, který otáčí kotouči z plexiskla, na kterých jsou opět motivy různých živlů. (Obrazová příloha č. 20. a č. 21.) Většina těchto objektů pochází z archeologického výzkumu v hlubinách Vinohradského divadla.

Druhé prostředí je zvýšené podium pod katedrou. Zde jsme umístili jakýsi aerodynamický tunel nebo spíše dráhu kombinující osnovy lan, na které se zavěšují geometrické předměty se vstupy pro proudění vzduchu. Jako zdroj proudění jsme použily staříčkový obrácený vysavač. (Obrazová příloha č. 20.)

Třetí prostředí je vymezeno trojicí prošlapaných orientálních koberců nestejně velikosti rozprostřených po podlaze. Zde jsou rozmístěny laboratoře pro zkoumání ohně, vody a země. (Obrazová příloha č. 20.)

Čtvrté prostředí jsou dvě menší projekční plátna umístěná v rozích ateliéru za katedrou. A technické zázemí, které je nedílnou a přiznanou součástí výstupu, jako jsou různé světelné

stmívače a hudební komba s množstvím zvukových (piezo) snímačů. (Obrazová příloha č. 19.)

Zkoušení

Materiál a prostředí bychom měli. Následuje zkoušení. Zůstává otázkou, jak jednotlivé pokusy kombinovat a jaký by měl být výstup.

Necháme se inspirovat alchymistickou rytinou z 16. století, která zobrazuje různé kombinace proměn živlů v závislosti na fyzikálních elementech, jako je chlad, teplo, sucho, vlhkost. (Obrazová příloha č. 21.) Tyto dva v sobě vepsané čtverce použijeme jako podklad k jakési ruletě a na principu náhody či osudu vytváříme různé kombinace a následně propojujeme jednotlivá laboratorní prostředí. Jelikož každý objekt má vlastní zdroj světla, nebo je prosvěcován či nasvěcován, vytváříme poměrně rozsáhlou škálu dílčích instalací, které můžeme volně kombinovat. Všechny tyto obrazy jsou navíc zvukově snímány pomocí piezo snímačů, které přikládáme na těla jednotlivých strojů, baněk s vařící se vodou, k jednotlivým geometrickým objektům pohybujících se aerodynamickým tunelem, či k sypajícímu se písku a syčícímu propanbutanového hořáku. (Obrazová příloha č. 19.)

Takže nakonec nám z této instalace vystupuje určitý multifunkční objektový a zvukový pult, na který můžeme přes různé kombinace obrazů a zvuků hrát bizarní skladby. A v tomto duchu proběhne i první výstup.

Dva vědci-performeři stojí u rozsáhlé instalace a náhodně propojují rozličná prostředí obrazů a zvuků. Princip spíše připomíná technoparty, kdy dýdžej kombinováním různých desek a zvukových smyček udává ráz celé akce. (Obrazová příloha č. 18. a č. 21.)

Výzkum 2

Po tomto jediném výstupu v rámci klauzur letního semestru se s Mikulášem rozhodneme, že bychom měli tuto instalaci více přiblížit divadelnímu tvaru.

Jelikož oba pracujeme na dalších projektech, původní nadšení a energie se poněkud vytrácejí. Cern je prozatím odstaven na vedlejší kolej, ale přesto nad ním oba průběžně přemítáme.

Cern dostává další příležitost na začátku zimy 2015, kdy probíhá Noc divadel, které se samozřejmě účastní i škola. V rámci tohoto festivalu je nám nabídnut blok tří vystoupení.

Začínáme oprašovat stroje i naše představy. Asi pět dní před Nocí divadel postavíme, tentokrát v učebně č. 110, naši instalaci a začínáme zkoušet. (Obrazová příloha č. 21.)

Vycházíme z předchozích principů a zkušeností, ale rádi bychom vstupovali do prostoru více jako postavy a ne pouze jako dýdžejové. Přibývá nám i laboratoří a světelného parku. Zapisujeme si různé situace, které nám vyplývají ze zkoušek. Samotný systém kombinující různá prostředí a zvuky zachováváme a pouze rozšiřujeme.

Tentokrát se ale vracíme k původní myšlence vědců, kteří jakoby doopravdy něco zkoumají. Snažíme se jednotlivé pokusy zapisovat do bloků z průhledných meotarových blán a výsledky zkoumání promítat na okolní stěny. (Obrazová příloha č. 22.) Tyto promítané hieroglyfy opět překrýváme a znovu zapisujeme. Jsme lidé, kteří mají nárok na přestávku a svačinu. A tak vytvoříme po straně laboratoře malé separé osvětlené po dobu přestávky rudou výstražnou žárovkou, kde si sundáváme laboratorní pláště a po dobu několika minut mlčky popijíme a svačíme. Pak se opět vracíme k práci. (Obrazová příloha č. 21.)

Přes podobné situace se dostáváme až k jakémusi frázování a celkové chronologii představení.

Začínáme vstupem do potměšlé místnosti, kde rozsvítíme rudou žárovku, oblékneme si laboratorní pláště a postupně začínáme představovat jednotlivé přístroje a následně je různě propojovat, zapisovat výsledky a promítat na okolí. (Obrazová příloha č. 21. a č. 22.) Výstup je úplně neverbální, pouze podkreslován autentickou kakofonií.

Vše graduje víc a víc, prostředí jsou stále propojenější, zvuk dostává až noisové rozměry, na stěnách je rozsáhlejší pole promítaných znaků, nebo spíše změt' automatického grafického

záznamu. Rozsvítí se červené světlo. Stroje se přestávají točit, vše tichne a pohasíná. Pouze žárovka žhne a rudě osvětluje naše sedící postavy, klidně svačící. Žárovka zhasíná a my opět spouštíme urychlovač, který se zběsile roztáčí a řve. Až k úplnému propojení všech obrazů, zvuků i významových znaků. Až na pokraj agonie. Odcházíme.

4.3 Srovnání a poznatky

Volná imaginace

V obou představení autorského typu, jak v Proroctví, tak v Cernu je hlavním zdrojem inspirace podvědomí, kdy obracím vnitřní zrak do temných vod nitra a čekám na rozeznění struny inspirace a pravdivosti. Člověk čeká, zastavuje se, dýchá, zapomíná a zase se rozpomíná, nechá plynout a jeho tělo jakoby se pomalu natáčelo kolem své vertikální osy a připravovalo se na nakročení. Na nakročení do nového „snového“ prostoru. Tělo je nastaveno, noha se zvedá a brány se pootevrou.

Jak u Proroctví, kdy se jako zjevením odhaluje pozapomenutý text léta ležící ve vrstvě prachu pokrytém pouzdře hlídaném maskou, tak v podobě daru, který rozezná prvotní strunu inspirace a následného řetězení, se člověk snaží pokorně a s údivem sledovat skladbu struktur, které se jakoby bez jeho přičinění odehrávají kolem. Vztahuje ruce a uchopuje matérii a snaží se z ní složit příběh, nikoliv příběh dramatický, ale příběh ve své syrové podstatě. Příběh hmoty, která vstupem v ní samou, dostává další netušené významy a ožívá novou podstatou. Prvotní vstup je touha a svět na ní odpovídající. Odpovídající v podobě znaku, vize, snu, symbolu.

Předměty s pamětí

Další předpoklad, se kterým u představení pracuji, je určitý rozměr chudého divadla, v němž je jedním ze základních vymezení tvorby získávání matérie cestou nálezu, daru či modifikace již existujících předmětů s určitým příběhem konvenujícím s nosnou ideou.

U Prorocství jsou to například deky, ve kterých jsem se zabalen vracel ze svých mladických toulek světem prosycených touhami, šílenstvím a nadějí, přes miniaturní mansiony vytvořené z věcí většinou nalezených, nalezených v čase intenzivního prožívání příběhu. (Obrazová příloha č. 15. a č. 17.) V příběhu přemítání a tvorby se předměty vynořují jako houby po dešti, po dešti obnažené mysli, která odhaluje skrytost významů potkávaných předmětů. U masek je tomu obdobně, jako by tvar a charakter byly již nalezeny přede mnou. Já je pouze čistím od usazenin a sesazuji.

Tento postoj funguje taktéž u Cernu, kdy mám chvílemi pocit, jako bych dále pokračoval na Prorocství, což je do jisté míry pravda. Zde ke mně sestoupil dar a jako roznětka odstartoval řetězovou reakci. Truhla se otevřela a vydala poklad, poklad imaginace, soustavu geometrických těles vyskládaných podél sebe jako stavebnice Merkur, čekající na hru, na sestavení.

Následné objevení dalšího pokladu. Pokladu nalezeného v divadelním sklepení. Kdy zapomenutá, ztracená matérie jako by čekala na svůj návrat do divadelního provozu. Do divadelního příběhu posunutého o půl století, kdy vše co sloužilo iluzivnosti klasického divadla, bylo transformováno a převedeno do nového divadelního jazyka.

Prostor

Na rozdíl od prací pro tzv. velká divadla i loutkové scény, kde jsem vázán především na určitý daný prostor, jsem v autorském typu divadla absolutně svobodný ve volbě místa, kde by se mělo dílo prezentovat. To platí jak v Prorocství, kdy prvotní představa tento příběh včlenila do veřejného prostoru (kavárny, náměstí, tramvajové zastávky), tak v Cernu, který měl být v ideálním případě umístěn na bleší trh. Přesto ale obě díla mohou být i součástí jakéhokoliv divadelního či nedivadelního prostoru. Nejsou vázána na žádnou elevaci, ani na technické zázemí. Jsou flexibilní, svobodná, proměnlivá

5. Závěr

Co říci na závěr, po této kaleidoskopické změti inscenací, které na první pohled mají pramálo společného, kde najít propojující Ariadninu nit v tomto labyrintu představ a realizacích jim často vzdálených.

Pokusil jsem se ochutnat a poznat rozmanitost tohoto iluzorního světa a skrz proces tvorby se přetavit do postavení o trochu bližší pravdě. Pravdě o mně samém a pochopení, kam mají směřovat mé krůčeje. Jaký jazyk je pro mne přirozený a vlastní a do jakého se musím násilím stylizovat.

Za tři roky, které v této práci popisuji, jsem mněl možnost nahlédnout pod pokličku provozu a přístupu k tvorbě tří relativně odlišných pohledů na jeden tok řeky, na jednu doménu a tou je divadelní tvorba. Od práce pro klasické divadlo, přes divadlo loutkové až po autorský typ divadla jsem si autenticky prošel cestou zjištění, co je pro mne doopravdy podstatné. Zda chci být nájemným výtvarníkem, který honí zakázky, či se pozastavit a pokusit se o vlastní interpretaci reality, která nás obklopuje.

Z těchto úvah a obav se zrodila představa cechu, cechu výtvarníků s podobnou představou o divadelním jazyce, kteří se v určité komunitě, či divadelní skupině pokoušejí o vlastní tvorbu. Tato představa se stále více zhmotňuje a s pár přáteli zakládáme občanské sdružení s prozatímním názvem Tabula rasa, který původně znamená oškrabanou uhlazenou voskovou psací tabulku, jaké užívaly staří Římané, ale v metaforickém významu je to nepopsaný list, list, na nějž se dá psát, na němž však (zatím) nic napsáno není.

Nevím, kam dál zavane dech osudu mou polámanou bárku, ale směr mám prozatím jasný. Loutky a autorská tvorba.

Seznam použité literatury:

BARBA, EUGENIO – SAVARESE, NIKOLA. *Slovník divadelní antropologie*. Divadelní ústav a Nakladatelství lidové noviny. Praha 2000.

FISCHER-LICHTE, ERIKA. *Estetika performativity*. NA KONÁRI. Mníšek pod Brdy 2011.

LEHMANN, HANS-THIES. *Postdramatické divadlo*. Divadelný ústav Bratislava. Bratislava 2007.

BRAUN, KAZIMIERZ. *Divadelní prostor*. Akademie múzických umění. Praha 2001.

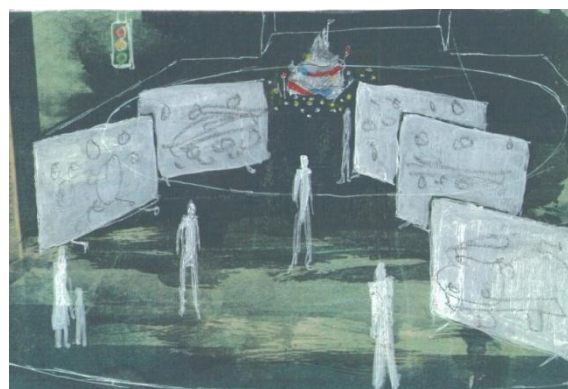
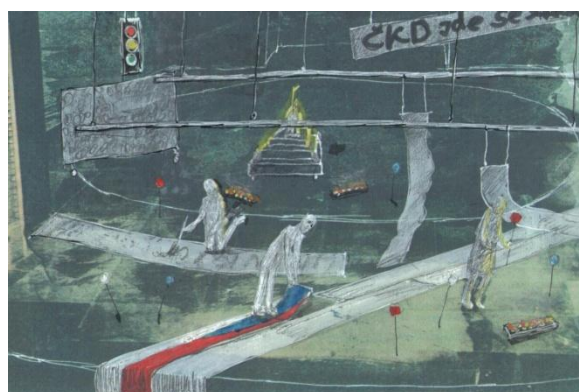
TOMÁNEK, ALOIS. *Podoby loutky*. Akademie múzických umění. Praha 2006.

DERRIDA, JACQUES. *Myšlení o divadle II. – Divadlo krutosti a hranice reprezentace Herrmann a synové*. Praha 1993.

LEVI-STRAUSS, CLAUDE. *Antropologie a problémy moderního světa*. Karolinum. Praha 2012.

Všeobecná encyklopedie Diderot, 1. díl. 2. díl. 4. díl. Praha 1999.

OBRAZOVÁ PŘÍLOHA



Obrazová příloha č. 1 - Výtvarné návrhy k inscenaci „Plné ruce revoluce“ pro Moravskoslezské divadlo v Opavě



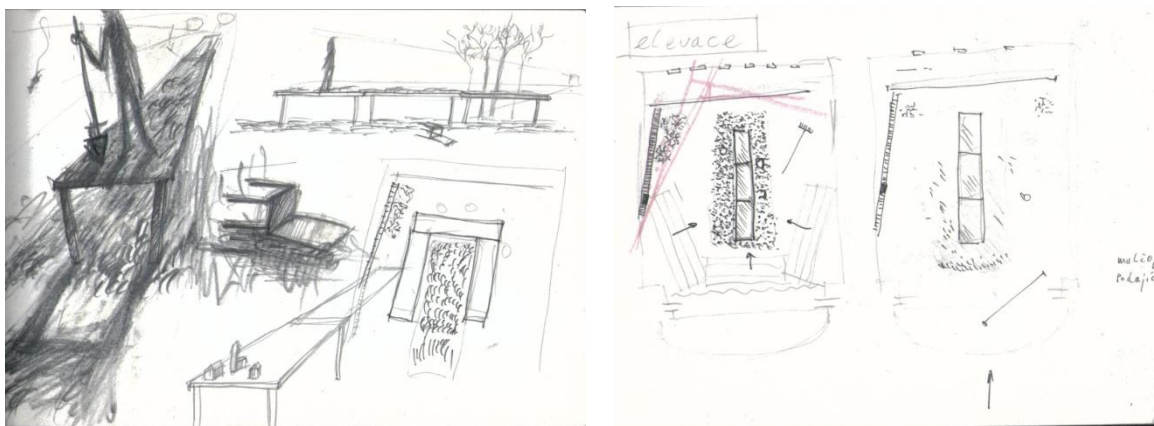
Obrazová příloha č. 2 – záznam představení „Plné ruce revoluce“



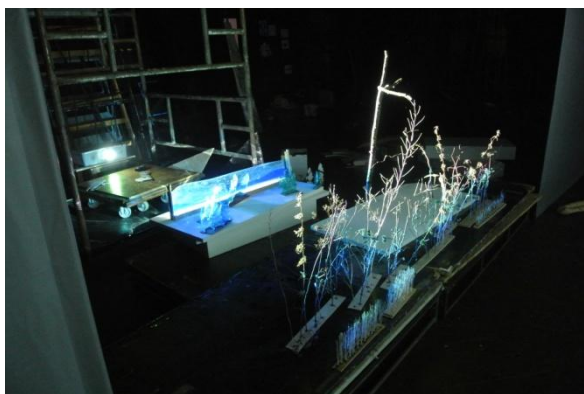
Obrazová příloha č. 3 – záznam představení „Plné ruce revoluce“



Obrazová příloha č. 4 – záznam představení „Plné ruce revoluce“



Obrazová příloha č. 5 – Výtvarné návrhy „Cejch“ pro Západočeské divadlo v Chebu



Obrazová příloha č. 6 – Záznam ze zkoušek hry „Cejch“, animace, stínohra, loutky



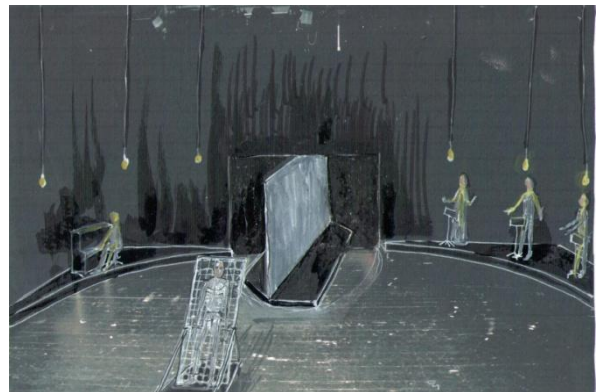
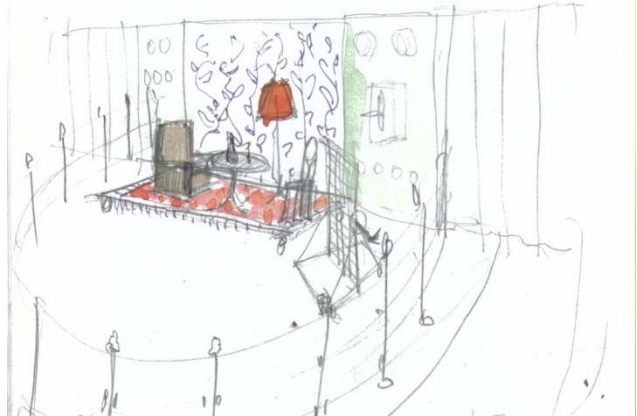
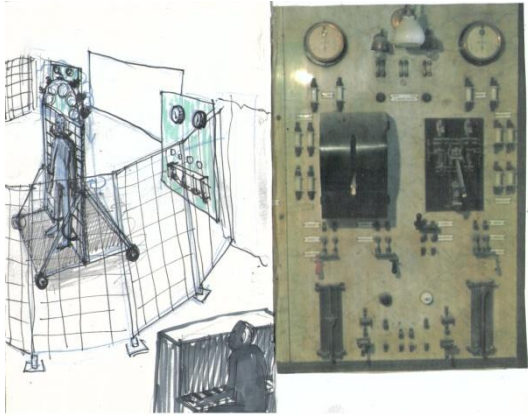
Obrazová příloha č. 7 – hra „Cejch“



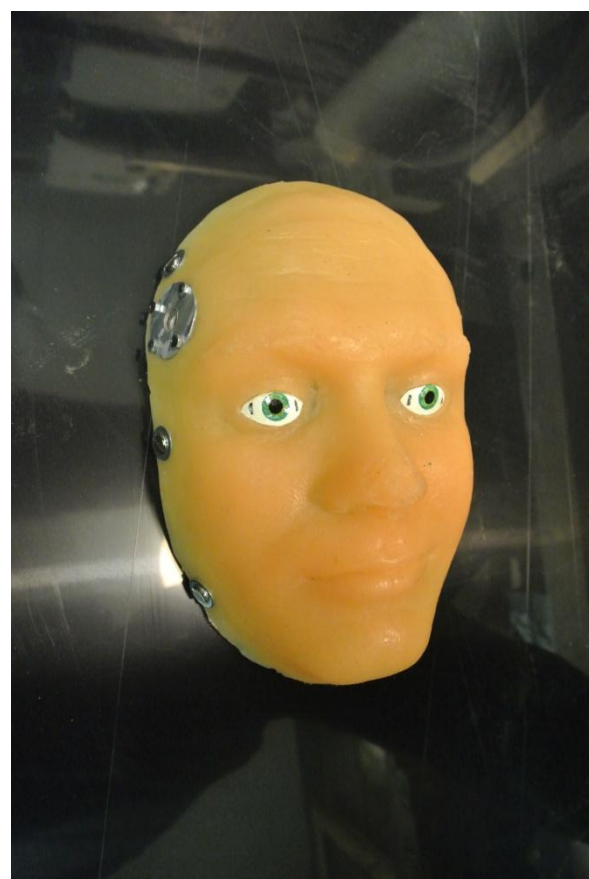
Obrazová příloha č. 8 – hra „Slzy ošlehaných mužů“ – výtvarné návrhy a výroba



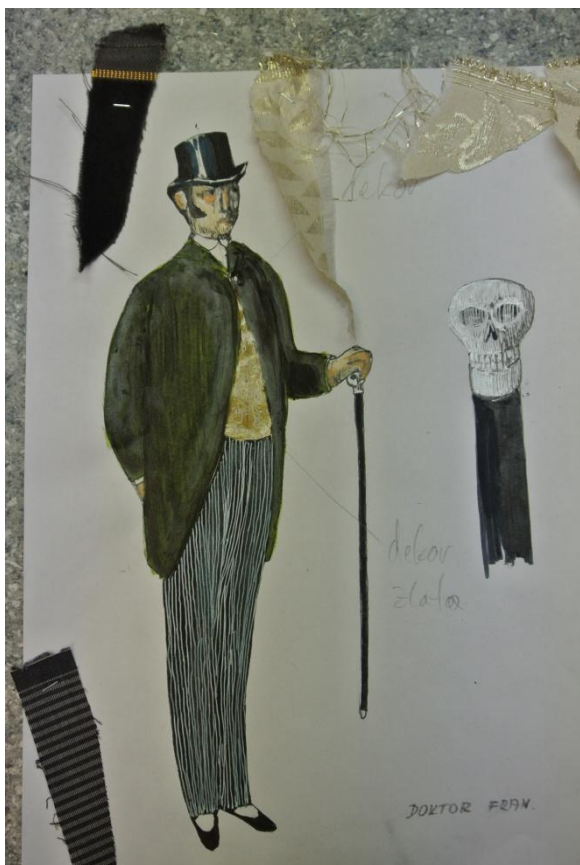
Obrazová příloha č. 9 – „Slzy ošlehaných mužů“ – záznam představení



Obrazová příloha č. 10 – hra „Frankenstein“ – výtvarné návrhy



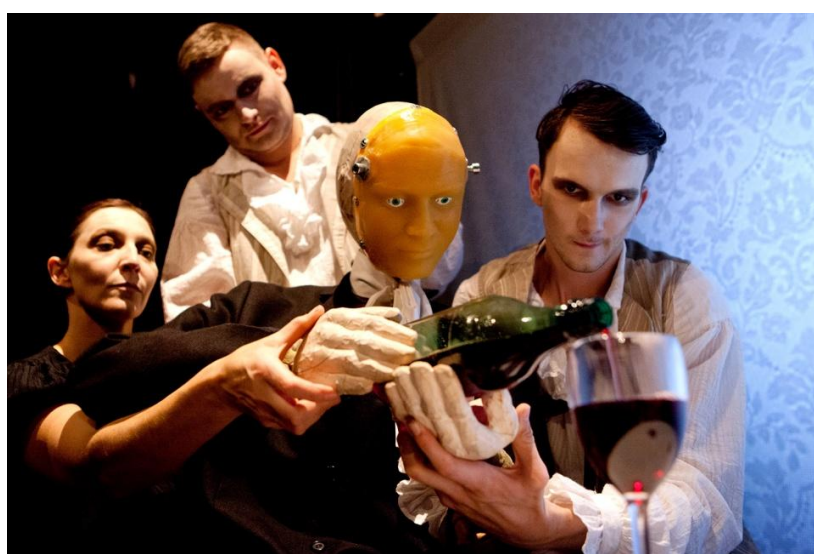
Obrazová příloha č. 11 – „Frankenstein“ – výroba loutky



Obrazová příloha č. 12 – „Frankenstein“ – výtvarné návrhy kostýmů



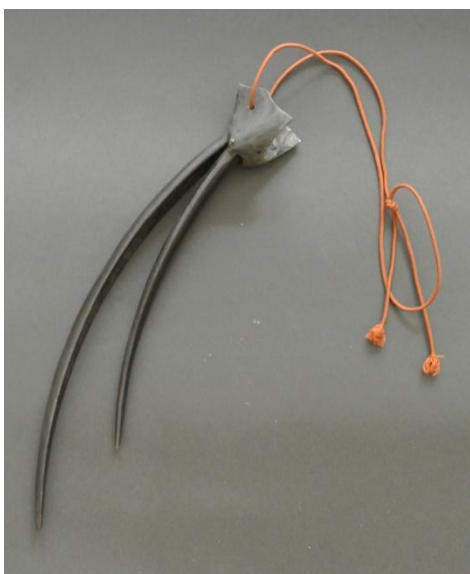
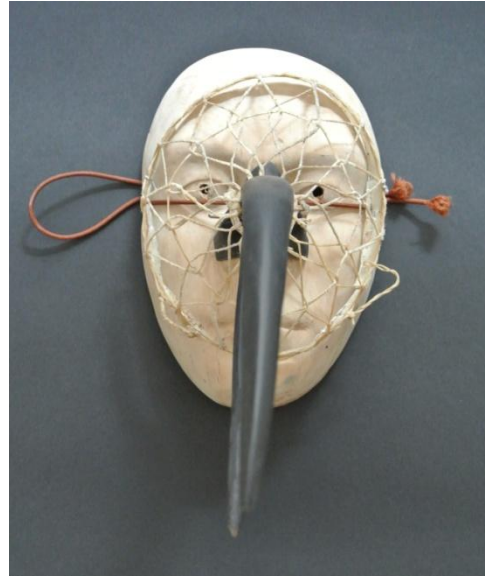
Obrazová příloha č. 13 – „Frankenstein“ – zkouška



Obrazová příloha č. 14 – „Frankenstein“ – záznam představení



Obrazová příloha č. 15 - Hra „Proroctví severoamerických indiánů“ – plakát, kostým a text



Obrazová příloha č. 16 – Hra „Prorocství severoamerických indiánů“ – masky



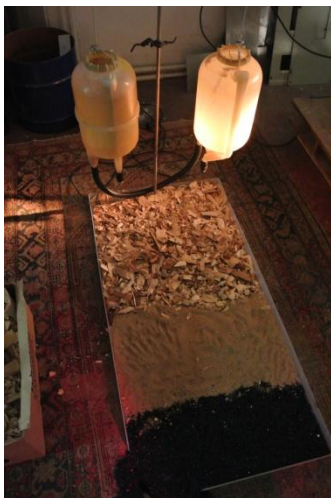
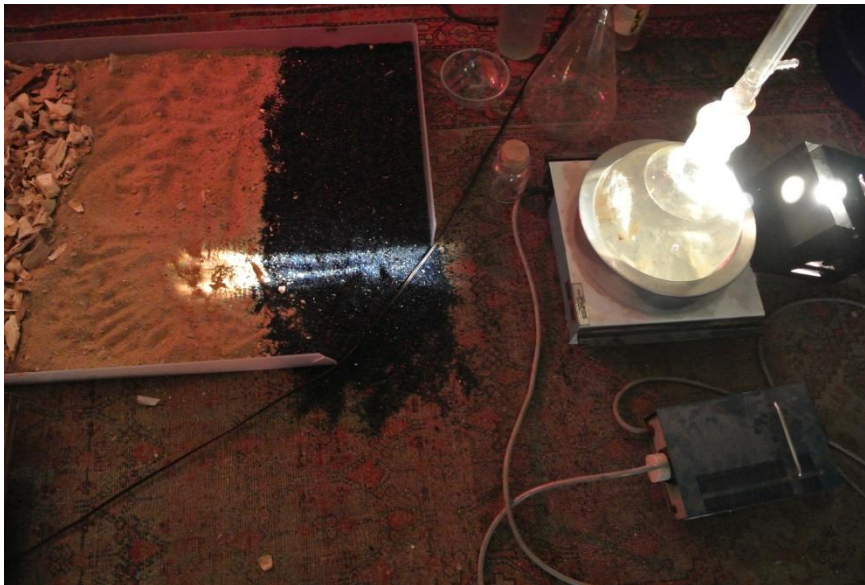
Obrazová příloha č. 17 – Hra „Proctví severoamerických indiánů“ – jednotlivá prostředí



Obrazová příloha č. 18 – hra „Cern“ proces 1 – Celkový pohled a jednotlivé objekty



Obrazová příloha č. 19 – hra „Cern“ proces 1 – příprava



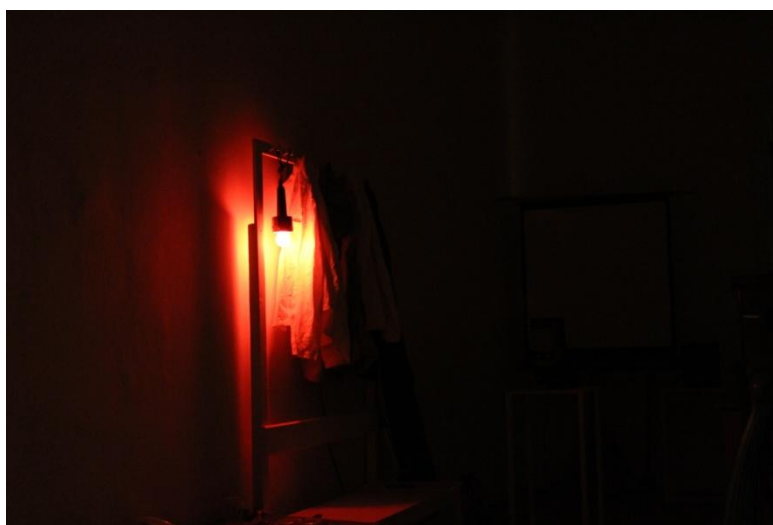
Obrazová příloha č. 20 – hra „Cern“ proces 1 – zkouška



Hra „Cern“ proces 1 – realizace

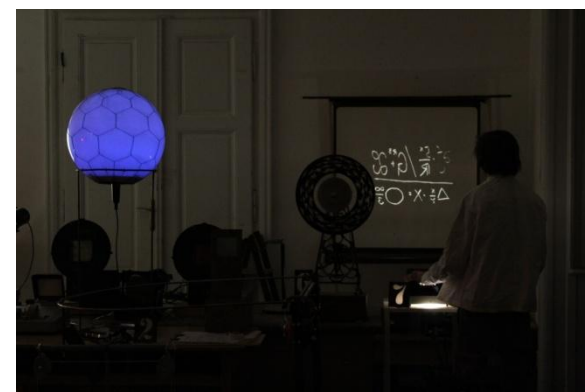


Hra „Cern“ proces 2 – příprava



Hra „Cern“ proces 2 – záznam představení

Obrazová příloha č. 21



Obrazová příloha č. 22 – hra „Cern“ proces 2 – záznam představení