

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra alternativního a loutkového divadla

Scénografie alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

KRESBA + JEVIŠTĚ

Kresba v performativním umění

Tereza Bartůňková

Vedoucí práce : MgA. Robert Smolík

Oponent práce: MgA. Kristýna Täubelová, Ph.D.

Datum obhajoby: září 2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

THEATRE FACULTY

Department of Alternative and Puppet Theatre

Stage Design of Alternative and Puppet Theatre

MASTER'S THESIS

DRAWING + STAGE

Drawing in Performing Arts

Tereza Bartůňková

Thesis Supervisor: MgA. Robert Smolík

Opponent: MgA. Kristýna Täubelová, Ph.D.

Date of thesis defense: September 2016

Academic title granted: MgA.

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Kresba + Jeviště

Kresba v performativním umění

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.

Evidenční list

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

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Poděkování:

Robertu Smolíkovi, Martě Ljubkové, mým rodičům a sourozencům

Abstrakt

Ve své diplomové práci zužuji téma ilustrace ve vztahu ke scénografii, popsané v mé bakalářské práci, na téma kresby v performativním umění. Práce je rozdělena na část teoretickou a praktickou. V teoretické části si kladu za cíl definovat stěžejní pojmy pro zvolené téma. Následně je zasazuji do divadelního kontextu, nastiňuji historický vývoj užití kresby v performativním umění a uvádím současné příklady z oboru. V rámci této části zmiňuji některá konkrétní díla, umělce a umělecké skupiny, které se těmito výrazovými prostředky zabývali či zabývají. Druhou částí práce je pak reflexe vlastní praktické tvorby, která vznikla za dobu mého magisterského studia. Pomocí svých zkušeností a poznatků se zde pokouším podložit tvrzení z části teoretické.

Abstract

In my master's thesis I narrow the subject of illustration in relation to set design, as described in my bachelor's thesis, to the topic of drawing in performing arts. The work is divided into a theoretical and a practical part. The theoretical part aims at defining key concepts for the selected topic. Subsequently, I situate them in the context of theater, outlining the historical development of the use of drawing in performing arts and citing contemporary examples from this artistic field. In this part I mention some specific works, artists, and artistic groups concerned with these expressive means. The second part of the thesis is a practical reflection of my own theatrical work that was created during my graduate studies. Using my own experience and knowledge I attempt here to substantiate the claims made in the theoretical part.

Obsah:

Prohlášení	i
Evidenční list	ii
Poděkování:.....	iii
Abstrakt	iv
Abstract	v
Obsah:	vi
1. Úvod	1
2. Teoretická část	2
2.1 Na počátku byla čára	2
2.1.1 Pojmosloví.....	3
2.1.1.1 Čára - vztah k času a prostoru, vyprávěcí funkce.....	3
2.1.1.2 Kresba	6
2.1.1.3 Skica	12
2.1.2 Vztah kresby a divadla	12
2.2 Kresba a divadlo- Historický kontext	14
2.2.1 Magická moc čar v primitivních a východních kulturách	14
2.2.2 Kontext západní kultury	19
2.2.2.1 Kresba pro náboženské účely	19
2.2.2.2 Jarmareční tisk	20
2.2.2.3 Barokní divadlo - Kreslené a malované dekorace	21
2.2.2.4 19. století - Papírové divadlo	22
2.2.2.5. 20. století	24
2.3 Oživení čar- Divadelní projekce	27
2.3.1 Předchůdci projekcí - Pohyblivé obrazy	27
2.3.2 Optické vynálezy - Od statického obrazu k pohyblivému.....	28
2.3.3 Projekce jako součást divadelní inscenace	31
2.3.4 Současné kresebné projekce.....	33
2.4 Kresba v současném českém performativním umění	40
2.4.1 Kresba a performativní umění.....	40
2.4.2 Performativní umění a kresba	42
2.5 Shrnutí.....	44
3. Reflexe praktické tvorby :	46
3.1 Vítězný houpací kůň.....	46
3.1.1 Kniha jako předloha	47
3.1.2 Vznik prvních čar, vlastní ilustrace.....	48
3.1.3 Obrazové motivy	49
3.1.4 Houpací kůň a kresba svárem	52
3.1.5 Postavy	55
3.1.6 Dostihy a sázky - Kresba v pohybu.....	59

3.1.7	Další využití kreseb	61
3.1.8	Audiovizuální trysk	62
3.2	Nekonečný příběh	64
3.2.1	Kniha jako předloha	64
3.2.2	Hledání témat	65
3.2.3	Přemýšlení v kresbách	66
3.2.4	Pohled z druhé strany	67
3.2.5	I. část: Kniha na jevišti	70
3.2.6	II. část: Ve světě Fantázie	73
3.2.6.1	Tudy cesta nevede	73
3.2.6.2	Herci jako projekční plochy	73
3.2.6.	Práce na projekcích	74
3.2.7	Další využití kreseb	79
3.2.8	Shrnutí	80
3.3	Dialog	82
3.3.1	Bez literární předlohy	82
3.3.2	Korespondence	83
3.3.3	Kámen a kresba	84
3.3.4	Kruh	85
3.3.5	Work in Progress v galerii	86
3.3.6	Audiovizuální meditace	87
3.3.7	Vidím ušima, slyším očima	88
3.3.8	Zin	92
3.3.9	Grid	93
3.3.10	A co dál	96
4.	Závěr	97
5.	Použitá literatura:	99
5.1	Knižní zdroje citací	99
5.2	Internetové zdroje citací	100
6.	Obrazová dokumentace v textu*	101
7.	Obrazová příloha:	I
7.1	Vítězný houpací kůň	I
7.1.1	Ilustrace, návrhy a fotografie z procesu	I
7.1.2	Fotografie z inscenace (foto: Kryštof Hlůže)	IX
7.2	Nekonečný příběh	XV
7.2.1	Ilustrace, návrhy a fotografie z procesu	XV
7.2.2	Fotografie z inscenace (foto: Patrik Borecký)	XXVII
7.3	Dialog	XXXIII
7.3.1	Ilustrace, návrhy a fotografie z procesu	XXXIII
7.3.2	Fotografie z inscenace (foto: Veronika Dostálová, Martin Ochránek, Tereza Bartůňková)	XLVI

1. Úvod

Při psaní diplomové práce jsem vycházela ze své fascinace kresbou a jejím vztahem k performativnímu umění. Vzhledem k paralelám, které u obou výrazových prostředků nacházím, věřím, že jejich dynamické propojení ve společném uměleckém díle může být nesmírně podnětné. Kresbu s performativním uměním spojuje hned několik charakteristik. Jde především o umění narace, časovost a určitou dualitu: odraz reality tohoto světa a současné vytržení z ní. Napětí v kresbě i divadle vidím také v určité „nedořečenosti“, která podněcuje divákovu fantazii. Nadto pozoruji u obojího zřetelný demiurgický charakter. Pokusím se tyto a další aspekty ozřejmit, dál rozvinout, podložit historicky i pomocí příkladů ze současné inscenační tvorby, v praktické části pak z tvorby vlastní. Zásadní otázkou, kterou si v této práci kladu, je, jak přenést kresebný výraz čáry do trojrozměrného světa jeviště.

2. Teoretická část

2.1 Na počátku byla čára

„Nakreslíme-li na papír čáru, pak teprve si uvědomíme nejsoucnost tvaru, který vyvstal až v okamžiku tahu čáry.”¹

Leží přede mnou nepopsaný kus papíru a svírajíc v ruce tužku těsně nad jeho povrchem, uvědomuji si plně začátek dalšího tvůrčího procesu. Jak u psaní této práce, tak při kreslení ilustrací či návrhů, ze kterých následně vzejde podoba scénografie. Z důvodu této neustále se opakující situace, jsem se rozhodla i text diplomové práce začít popisem tohoto zásadního gesta: první čáry. Čára v sobě skrývá jakousi prvotnost, zrození a prapůvod všeho. Na toto téma se dá nahlížet hned z několika úhlů pohledu. Kupříkladu z teologického hlediska vzniku světa, či z hlediska lidského vývoje, kdy je čára od počátku výrazovým prostředkem každého dítěte. Čára navíc nemusí být vnímána jen jako výtvarné vyjádření člověkem, neboť je přítomná i v mimolidském světě. Od čáry se přirozeně dostávám ke kresbě, která je jakýmsi výsledkem dění čáry. Kresebný výraz čar pro mne skýtá nekonečné možnosti vyjádření. Pro různorodost užití těchto pojmů se je nyní pokusím definovat jak pro čtenáře, tak pro mne samotnou.



Obr. 1: Kresba Egona Schieleho

¹ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 19 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

2.1.1 Pojmosloví

Zásadními pojmy jsou čára, kresba a skica. Při svém pátrání po přesnějším významu těchto slov jsem vycházela především z knihy Michala Janaty *Ustavující průběžnost čar* a dovolila jsem si z ní použít i několik citátu.

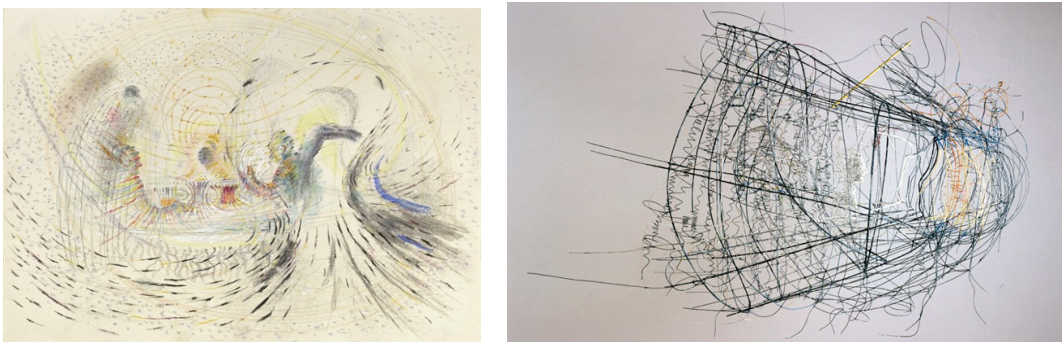
2.1.1.1 Čára - vztah k času a prostoru, vyprávěcí funkce

„Čára je švem mezi nicotou a jsoucností, švem který nám navíc ve chvíli svého zrodu umožňuje spatřovat vydělování se jsoucna z nicoty nejsoucnosti.“²

Definici čáry můžeme snadno odvodit z jejího synonyma - linie. Latinské slovo *Linea* vychází z adjektiva *lineus-* (lněný) a jeho původním významem je nit. Právě asociace s nití umožňuje tvrzení, že čára je útvar vedoucí odněkud někam, má tedy jak délku, tak i trvání. Čára se tedy doslova odehrává v prostoru i v čase. Starořecký ekvivalent je odvozen od sloves škrábat, psát, rýt. Dá se tedy říci, že slovo čára odkazuje už k samotnému aktu jejího zaznamenání, k pohybu po ploše, na které vzniká. Spojením těchto dvou charakteristik tak získáváme obraz o čáře, ve které se snoubí průběh a pohyb. Právě pro tuto vlastnost jí přikládám performativní charakter. Čára je fascinující svojí schopností být současně v pohybu i nehybná. Může se objevit jako součást většího celku, kresby, písma, geometrie, ale jako sdělení je i naprosto soběstačná. Čára rozděluje, určuje hranice, dělí prostor a aby tak mohla činit, musí být pohybem, musí být kreslena nebo psána. Tím, že tvoříme čáru, vytváříme i prostor, ve kterém se čára „odehrává“.

Skutečnost kolem nás můžeme vnímat jak jednorozměrně - v čárách, tak dvojrozměrně - v plochách, tak trojrozměrně - v objemech. Na první pohled by se mohlo zdát, že čára patří pouze do prostoru jednorozměrného světa. Čára ze své linearitě však jen vychází, může se stát součástí i ostatních rozměrů naší percepcie. Jako příklad z mimolidského světa lze uvést pavučinu, což jsou vlastně čáry v prostoru. Jako příklad z výtvarného umění zde mohu uvést práce Karla Malicha. Čáry proměňuje v drátěné konstrukce a vzniká tak vlastně kresba v prostoru.

² Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 19 s. ISBN 978-80-87545-31-7.



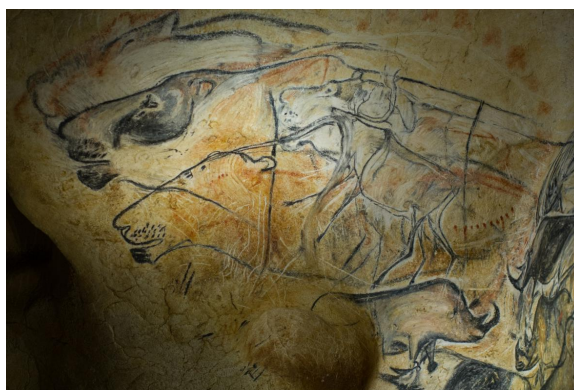
Obr. 2: Díla Karla Malicha

„Z této prostorově-časové existenciální závažnosti těží čára svou sílu, která ji žene nabývat stále nových forem v umění i ve vědě.“³

Podobně jako pro variabilní možnosti vnímání čar v prostoru, platí toto i pro čas. Čára před našimi zraky vlastně neustále vzniká a to díky tomu, že nám umožňuje vysledovat svou stopu a způsob, jakým ji její tvůrce zaznamenával - směr, plynulost, sílu tahu. Čáru tedy vnímáme jak při jejím vzniku, tak i při pozorování její výsledné podoby zachycené na libovolném povrchu.

Myslím, že tyto charakteristiky čáry dokazují její jedinečný, až magický ráz ve vizuálním světě.

Kreslená čára hraje podstatnou roli už od počátku lidské civilizace, ať už naznačená klackem do písku nebo vedená tahem prstu od sazí po světlém povrchu kamene. První dochované záznamy tohoto druhu nalezneme na stěnách jeskyní. Kresby často znázorňují zvířata a situace z lovu, jsou provedeny většinou hlinkou či škrábány přímo do povrchu stěn (nejstarší jsou datovány odhadem až 40 tisíc let př. n. l.). Z těchto kreseb vychází celé dějiny výtvarného umění.



Obr. 3: Kresby na stěnách jeskyní

³ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 127 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

Čára měla od počátku dějin evropského výtvarného umění své důležité místo, ale až do „velkého třesku“ osvobození jeho forem na počátku 20. století plnila především funkci nástroje v područí přísných regulí a forem. S nástupem moderny sílí tendence zachycovat emoce (například úzkost, hněv, neklid) či smyslové vnímání (ticho, teplo, bolest) v obrazech pomocí čar.

Myslím, že tato jejich vlastnost byla hlouběji probádána právě až ve 20. století, kdy došlo k převratným změnám ve vnímání světa, a to se odrazilo i ve výtvarném umění. Linie sama se stala vyjádřením vnitřního stavu umělce. Jako příklady uvádím díla autorů Edvarda Muncha a Josefa Váchala. K čáře, jako nositelce pocitu, smyslového vjemu a příběhu, se ještě vrátím.



Obr. 4: Vlevo: *Nemocná dívka*, Edvard Munch (1896), Vpravo: *Davový křik*, Josef Váchal (1918)

„Pokud se dá hovořit o časovosti čáry, je třeba ji vnímat také jako zdroj vyprávění. Není to jen samotný akt vzniku kresby, který má vždy časový průběh, ale jako časová se odvíjí hotová kresba před vnímatelem. Kresbu vidíme naráz i postupně, simultánně i sukcesivně. Právě toto napětí mezi současností a postupností činí z kresby časový útvar.“⁴

Vyprávění je zjednodušeně řečeno výklad toho, co se stalo, děje či bude dít. Každé vyprávění se tedy vyznačuje rysy časové zkušenosti. A právě z tohoto hlediska můžeme hovořit již o samotné čáře jako nositelce příběhu. Její narativnost je patrná v samotném průběhu jejího vzniku.

⁴ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 96 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

2.1.1.2 Kresba

„Kresby či jiné výtvarné techniky selhávají vůči tomu, co chtějí zobrazovat, pokud mají ambici být jen uskutečněním zobrazovaného tvaru. Výsledkem je pak mechanicky bezduchá podobnost, která zplošťuje a dokonce degraduje kresbu (či jinou techniku) i zobrazovanou věc či děj na pouhou imitaci.“⁵

Pojem kresby je podle slovníku cizích slov definován *jako výtvarný projev tvořený převážně liniemi a obrysy*. Kresba se dá definovat také jako kompozice čar. Její charakter určuje právě charakter či hustota vrstvení tahů. Pomocí takzvané šrafury můžeme dospět dokonce k vyjádření prostoru, ač je kresba dvourozměrné médium. To je možné díky naší optické zkušenosti. Kresba se pohybuje mezi tím, co zobrazuje a tím, čím je sama o sobě. Její kouzlo tkví v postihnutí zobrazeného naprosto jedinečným způsobem, ať už v abstraktním či detailně precizním provedení. Kresba by se však neměla snažit o pouhou imitaci zobrazovaného. Mírou stylizace určujeme, do jaké míry kresba abstrahuje, zjednodušuje realitu. Kresba tak může sloužit jako vizuální zkratka, znak či symbol. Kresba neodmyslitelně patří ke vzniku písma. Tuto stopu můžeme vysledovat do starověkého Egypta, Sumeru a Číny, kdy sloužila především k potřebě záznamu o zboží. Nejstarší písma vycházejí ze stylizovaných obrazů skutečnosti a raná slova se vizuálně držela svých předloh. Postupně se však písmo abstrahovalo a více se zakládalo na zvuku, fonetické podobě, takže dnešní moderní písmo má s obrázky máloco společného. V západní kultuře byl velkým zlomem pro rozdělení písma a kresby vynález tisku. Až na výjimky, jakými byly iluminované rukopisy, se jazyk obrazu a písma výrazně oddělil. Až v moderním umění se můžeme setkat s jejich opětovným slučováním.

Otázka, co vede lidi k vyjádření se pomocí kresby, nemá jednoznačnou odpověď. Jisté je to, že kresebný výraz je přítomný jak od počátku existence světa jako takového, tak od počátku existence každého lidského jedince. Motivací ke kresbě je více, pokusím se vystihnout alespoň některé. Důvodem, proč člověk kreslí už od útlého věku, je potřeba napodobit, zaujmout určitý postoj vůči okolnímu světu. Kdo kreslí, učí se vidět. Kresebný akt je sám o sobě důležitý jako proces zpracování reality. Když kreslíme, musíme se dívat. A to nejen na povrch věcí, ale i do jejich nitra, do jejich smyslu a matérie. Nutí ke smyslovému ověření světa. Kresbou se autor uskutečňuje, dochází ke zpředmětnění jeho vlastního já. Kresba může sloužit

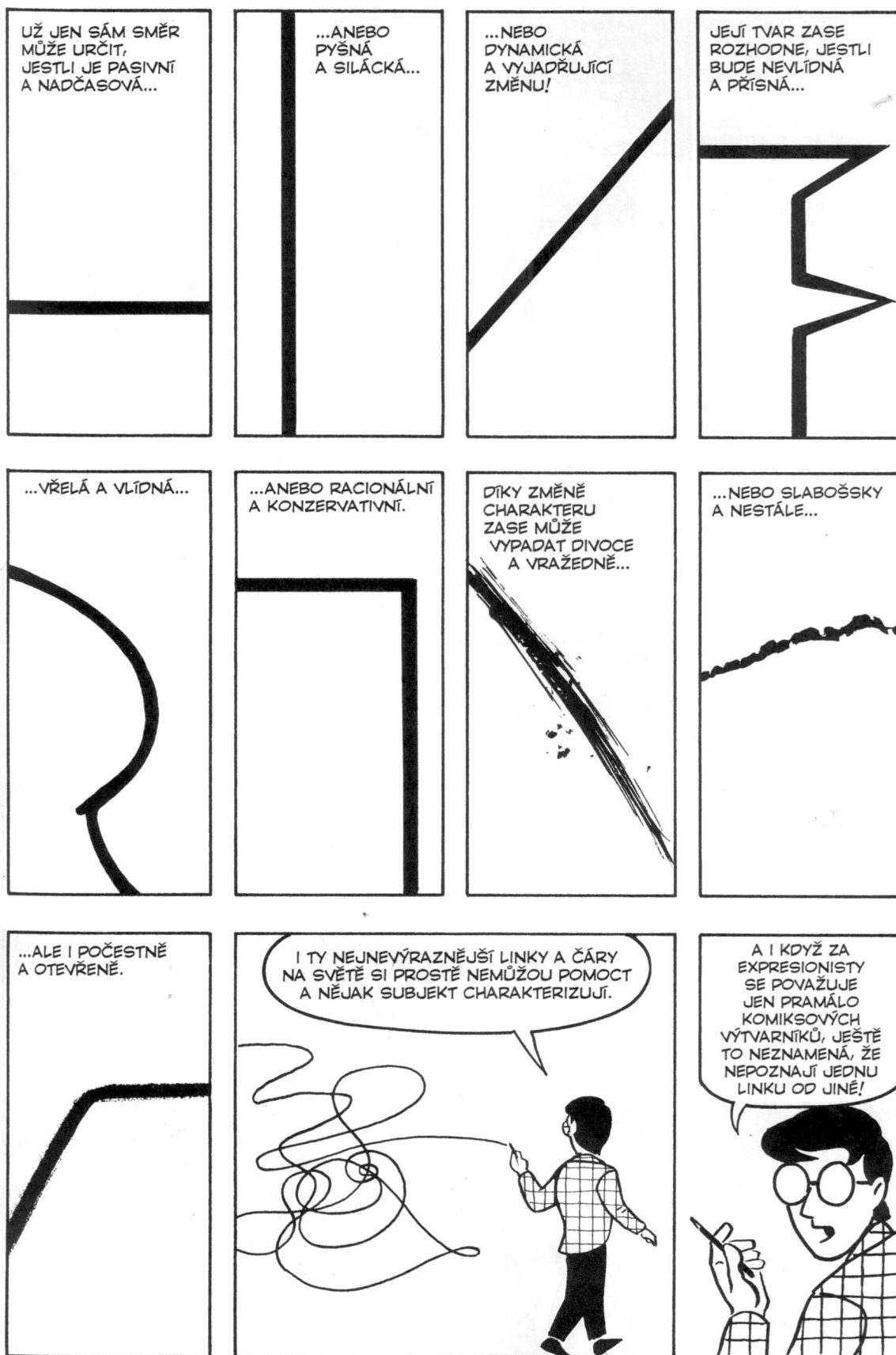
⁵ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 32 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

jako ventil vnitřního přetlaku představ, jejichž zhmotněním dochází k určité katarzi. Kresba vystihuje lidskou potřebu záznamu. Kresba nám dává možnost zachovat stopu, otisknout se do tohoto světa. Stejně jako již čára sama v sobě nese umění vyprávět příběh, kresba tuto vlastnost přejímá.

„Svou narativní stránku má kresba i ve svých nejvypjatějších abstraktních polohách, protože pak vypráví hlouběji uložené děje, než jsou ty které naznačuje námět kresby. Je to mytologické a kosmologické podloží, které vypráví prostřednictvím zdánlivě odtažitých tvarů kresby.”⁶

Vyplývá z toho zřejmý fakt, že příběh vyprávěný kresbou není jen explicitní odkaz na něj, ale sahá daleko hlouběji, je obsažen již v kresbě samotné. Pokud hovoříme o vyprávěcí funkci kresby, je na místě zmínit umění, které kresbu pro tento svůj účel plně využívá, a tím je komiks. Jeho sdělovací schopnost je patrná na první pohled. Vyprávění se však neodehrává pouze v panelech samotných, nositelem příběhu je právě již sama kresba a , jak již bylo několikrát řečeno, čára jako taková. Je to možné právě díky vlastnostem, které jsou o čáře uvedeny výše. Čára a kresba nesou příběh. A co víc, jsou schopny přenést i smyslový pocit, atmosféru, dojem. V komiksu právě charakter čáry samotné může být pro toto určující. Jako příklad zde uvádím výňatek z „komiksu o komiksu” Scotta McClouda *Jak rozumět komiksu*, který žánr komiksu sebereflexivně osvětluje:

⁶ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 93 s. ISBN 978-80-87545-31-7.



Obr. 5: Jak rozumět komiksu, str. 125



Obr. 6: Obr. 5 Jak rozumět komiksu, str. 126

Jedinečnost kresby tedy tkví v její schopnosti postihnout jak viděnou, tak tu neviděnou skutečnost, vycházející z naší pocitové a smyslové zkušenosti.

Další zvláštní schopností kresby je možnost ukázat simultánnost jevů. Může vyjádřit více situací ve stejném časoprostoru. Děj a jeho výklad je pak ponechán na pozorovatelově percepci. Je zde ponechán dostatečný prostor k individuálnímu uchopení viděného. Jako příklady lze uvést situační kresbu dítěte a kresbu Petera Bruegela z 16. století.



Obr. 7: Vlevo: Čáry, klikiháky, paňáci a auta, Vpravo: *Opice okrádající spícího obchodníka*, Pieter Brueghel

Je zvláštním jevem, že v lidském životě má kresba velkou váhu právě na jeho počátku, postupně z většiny životů mizí, až se ztratí úplně. Pro dítě je kresba prostředkem k poznávání světa a komunikaci s ním, je ideálním nástrojem seberealizace. Postupně se lidská bytost začíná seberealizovat jinými způsoby a akt kresby, či podobné formy tvorby, u většiny lidí ustupují do pozadí. Z tohoto pohledu se pak pro většinu lidí stává akt kresby asociací právě pro dětské či umělecké uvažování, z běžného života se potřeba vyjadřovat se kresbou vytrácí. Tuto tendenci můžeme vysledovat u vztahu knihy a ilustrace. Dětský čtenář je přiveden ke čtení tak, že jsou mu předkládány knihy s převahou obrazového obsahu. S narůstající náročností obsahu knih obraz mizí a „opravdové“ knihy se bez obrazové složky obejdou úplně. Dokladem společenské tendence k snížení hodnoty obrazu jako uměleckého vyjádření, je již zmíněný komiks, který bývá většinou lidí mylně považován za pokleslý žánr nedisponující literární ani uměleckou hodnotou. Proč však takto negativně považovat obraz za něco méně, než jsou slova? Vždyť i písmo samo vyšlo z obrazových znázornění.



Obr. 8: Portrét dívky s dětskou kresbou, Giovan Francesco Caroto

Podle mého názoru je tomu právě naopak. Komiks má ambici v sobě zajímavě skloubit oba faktory, vizuální i významový. Stejně jako u ostatních uměleckých žánrů, tak i zde, vznikají méně hodnotná, více komerční díla. Ale to by však v žádném případě neměl být důvod odsouzení celého odvětví. Podobné negativní nazírání najdeme i na jednu oblast performativního umění – na loutkové divadlo. I to je často posuzováno jako něco méně hodnotného. Loutkám je přisuzována pouze jakási bezobsažná funkce zabavit dětské publikum. Přitom kreslený i loutkový svět má velkou moc skutečný svět zobrazovat, ale stejně tak ze své podstaty vytvářet i nesmírně bohatý svět vlastní.

Dalším zajímavým rysem kresby je tak její demiurgický rozměr.

„Kreslíř je demiurg, který z čistého nic nechává vyvstat obrysy toho, co chce svou kresbou ukázat. I kdyby měla kresba převládající imitativní charakter, vždy se tvar vynořuje ve stvořitelském aktu kreslíře. Právě toto stvořitelství, společné pro božské a lidské, stojí v základu narativnosti čáry.”⁷

Právě ona lidská schopnost vést čáru a vytvářet tak kresbu, je přímo úměrná koncepci stvoření světa. Podobnost zde spatřuji právě v performativním umění při tvorbě autonomního světa na jevišti.

⁷ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 97 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

2.1.1.3 Skica

„Není-li kresba tenzí mezi možností a uskutečněním, stává se pouze lacinou nápodobou. Je-li skica zárodečnější podobou kresby, tak pro ni platí totéž, ale ve zvýšené míře. Musí oscilovat mezi možností a uskutečněním, jinak je mrtvým zrcadlem, které nic neodráží.“⁸

Skica znamená podle slovníku cizích slov *zběžný záznam výtvarníka či načrtnuté dílo*. Dalo by se říci, že skica sama o sobě nic nezobrazuje. Teprve když podle ní vytvoříme to, co sama předjímá, nabývá skica smyslu. Skica sama o sobě je jakýsi nástin toho, co má teprve vzniknout. Jinými slovy je skica svým způsobem předstupněm výsledného tvaru, ať už jde o malbu, sochařský objekt, architekturu. V divadelním jazyce tak skicou můžeme rozumět scénografický návrh, který rovněž získává smysl až ve své zhmotněné podobě.

2.1.2 Vztah kresby a divadla

„Zprvu je to snad jen hra se vznikající stopou, později by se dalo přirovnat ke hře divadelní, k níž si ovšem vytváří dítě - dramatik i své herce a rekvizity, scénáře a dialogy, zkrátka vše.“⁹

Tento citát mě volně přenáší k charakteristikám, které vystihují jak kresbu, tak performativní umění. Dovolím si však do tohoto spojení zahrnout i další.

Jak již bylo zmíněno, jedná se především o umění narace. Kresebný i divadelní tvar mají schopnost vyprávět příběh, a to i bez použití slov. U obou jde o komunikaci obrazem a oba jsou již samy o sobě dorozumívacím prostředkem. Díky tomu jsou přístupné i pozorovatelům, kteří nedisponují jazykovými předpoklady k pochopení díla. Může jít o dítě, cizince, negramotného, ale i člověka, který není dostatečně poučen o zpracované látce. Kresebný a performativní tvar dokáže rezonovat v mimoslovním chápání skutečnosti, disponovat narativem svého druhu.

⁸ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 39 s. ISBN 978-80-87545-31-7.

⁹ Uždil, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*. 5. vyd. Praha: Portál. 2002. 103 s. ISBN 80-7178-599-7.

Kresebný i jevištní tvar se odehrává po určitý čas a oba výrazové prostředky potřebují ke svému uskutečnění pohyb.

Kresba i divadlo odrážejí realitu tohoto světa a současně z ní umí diváka vytrhnout. To souvisí jak se schopností odrazu dané skutečnosti, tak se schopností ji skládat do nových kontextů a zprostředkovat divákům vnitřní svět autora.

Důležitým faktorem pro kresbu i divadlo je jejich příjemce. Divák je totiž zároveň spoluaktérem. Jen on může nahlížet dílo ze svého vlastního úhlu pohledu a vytvářet tak vlastní interpretaci. Závisí to sice na míře abstrakce díla, ale je tomu tak nakonec ve všech případech. Výrazným rysem, kterým disponují kresba i jeviště je určitá „nedořečenost“, která podněcuje divákovu fantazii. Pomocí obou výrazových prostředků můžeme interpretovat zobrazené. Fungují však i nezávisle na něm a otevírají tak možnost pro divákův vlastní výklad.

Vztah kresby a jeviště bezesporu vede k tématu prostorovosti. Kresba i performativní tvar svůj prostor ohraničují i ze své podstaty vytvářejí. Vymezují si tak svůj vlastní prostor, ve kterém se odehrávají.

Jiným jejich spojujícím faktorem je důležitost procesu vzniku. Pozorovatel se na kresbu nedívá jen jako na výsledný obraz, je zároveň svědkem i jejího procesu vzniku, díky různorodosti čar a tahů, ze kterých je sestavena. Stejně tak tomu může být u diváka, který je svědkem nějakého performativního aktu. Procesualita může výslednému tvaru dodat určitou živost, zprostředkovat divákům radost z tvorby.

Vzhledem k bohatému výčtu společných prvků si trůfám tvrdit, že kresba a jeviště spolu mohou interagovat.

2.2 Kresba a divadlo- Historický kontext

Po zevrubném osvětlení pojmů a hlubším zamyšlení se nad jejich významem, bych nyní ráda zmínila důležité momenty v historii, ve kterých se dá hovořit o propojení, při kterém se kresba stává součástí performativního vyjádření. Pokusím se tak najít odpověď na otázku přenosu kresebného výrazu do trojrozměrného prostoru jeviště. Cílem následující části není vylíčení komplexních dějin obrazu v divadelním kontextu, jako je tomu například v propracované knize *Proměny ikonosféry* od Henryka Jurkowského. Z té budu ale vycházet při pátrání po kresebných stopách v performativním umění a dovolím si z ní citovat. Obecně mohu tvrdit, že se kresba ve spojitosti s divadelním uměním po velkou část dějin západní kultury objevuje jako jakýsi doprovodný didaktický činitel. Schopnost kresby být v pohybu, důležitost aktu kresby samotné, můžeme vysledovat jen na samém počátku u prvních kultur a pak až v 19. století s nástupem nových forem a tendencí výtvarného umění navrátit se ke kořenům a rituálům. Tehdy dochází k znovuoobnovení schopnosti kresby vycházet ze sebe sama. Na tomto místě bych ráda zdůraznila slovo západní, protože v jiných kulturách se pojetí kresby v tomto pohledu podstatně liší. Pro začátek uvedu několik příkladů právě z nezápadní společnosti, následně se pak budu držet především pojetí „naší“ kultury.

2.2.1 Magická moc čar v primitivních a východních kulturách

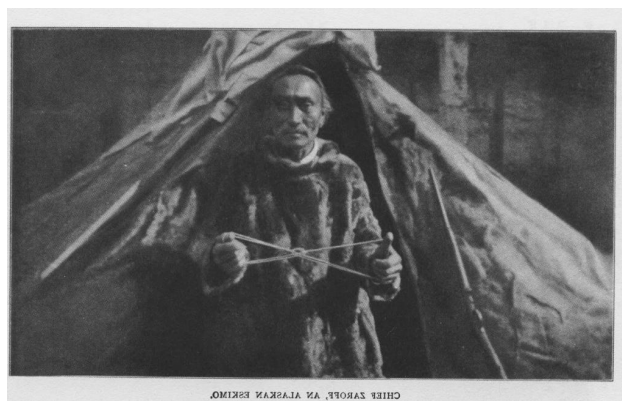
Jak již bylo řečeno v úvodní části, čára jako taková má schopnost vyprávět příběh. Uvádím zde několik konkrétních příkladů ze starých civilizací, jejichž tradice vykládání příběhu pomocí čar toto tvrzení dokládá. U všech případů se dá hovořit o vstupu kresby do performativního umění.

Vrátím-li se k prehistorickým kresbám na stěnách jeskyní, o kterých jsem se zmínila v předchozí části, existuje mnoho výkladů pro důvod jejich vzniku. Některé prameny se shodují na tom, že kresby byly součástí rituálů, které měly sloužit k lepším výsledkům lovu. Mohlo tedy jít o jakési kreslené modlitby, kdy kresby neměly význam uměleckého díla k prostému shlédnutí, ale měly se stát záznamem rituálu, měly být součástí performativního aktu.

Dalším vhodným příkladem pro vyprávění pomocí čar uvádím takzvané *string stories*, volně přeložitelné jako provázkové příběhy. Tento tradiční způsob vyprávění sahá až do dob starověkých kultur. Existuje od chvíle, kdy si lidé začali vyprávět

příběhy. Jde o vytváření obrazců pomocí provázků, přičemž materiál se liší podle kultur. Může jít například o vlákna rostlin, zvířecí vnitřnosti, kůžičky či vlasy. Vypravěči před zraky diváků „kreslí“ pomocí uzlování, utahování a povolování provázků různé kompozice čar ve vzduchu a ilustrují jimi vyprávěný příběh. Vznikají tak obrazy, které se podobají zvířatům, předmětům, lidem i situacím. Příběhy jsou většinou legendy s mytologickou tematikou, věštby i příběhy ze všedního dne. Animování obrázků v prostoru většinou doprovází mluvené či zpívané slovo, není to však podmínkou. „*Sometimes, a drama is played out through the changing shapes alone.*“¹⁰

Způsob tohoto vyprávění najdeme v historii u více kultur (Indiáni v Severní Americe, Maoři na Novém Zélandu, Inuité na Sibiři, Aboridžinci v Austrálii, Číňané, Japonci, obyvatelé Papuy Nové Guiney a další) a u většiny z nich se objevuje dodnes. Mezi současné mistry tohoto vypravěčského umění patří například David Novak, Barbara Schutzgruber či Dave Titus. Tento příklad potvrzuje teze o kresbě jako o médiu, které může ze své dvourozměrnosti vystoupit i do prostoru. Ukazuje také, jak se čáry mohou stát výborným prostředkem k vyprávění, aniž vytvoří pouhé napodobení skutečnosti.



Obr. 9: String stories na Novém Zélandu a Aljašce

Dalším příkladem je umění věštby známé ze starověké Číny, konkrétně z období vlády dynastie Šang (cca. 1500 př.n.l.). Věštcí ze dvora Šangů měli za úkol vykládat vládcům vyhlídky na lov, počasí apod. Divinační akt probíhal takto:

„Při takovém věšteckém obřadu si vzal věstec želví krunýř, který měl na zadní straně šest proláklín a jednu z nich zahříval. Tím na určitém místě vznikly praskliny. Potom

¹⁰ Překlad z anglického originálu: „*Někdy se odehrává drama skrze měnící se tvary samotné.*“ Sherman, Josepha. *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*. Routledge, 2008. 434 s. ISBN 978-0765680471

vyložil vzorec prasklin na přední straně a vynesl svůj výrok. Na tentýž plát pak zaznamenal své jméno, datum, otázku a výrok, stejně jako případné ověření správnosti věštby. Vzhledem k tomu, že želví krunýř měl takových proláklín šest, stačil k provedení šesti věštek. Své výroky věstec nejprve zapisoval na želví krunýř tuší a štětcem, pak je vyrýval nožem a do vyrytých znaků nanášel černou nebo červenou barvu, aby je zdůraznil. Konečný výsledek je skutečným uměleckým dílem nesoucím osobité znaky kaligrafie... Celkový charakter puklin na proláklínách dal vzniknout čínskému znaku pro věštění.”¹¹

U tohoto příkladu můžeme vysledovat schopnost čar, tady puklin, sdělovat informace už samotným svým tvarem. Vzhledem k tomu, že věštcí věštili před zraky vládců, můžeme zde hovořit o vztahu performer a diváka.



Obr. 10: Věštění z želvích krunýřů

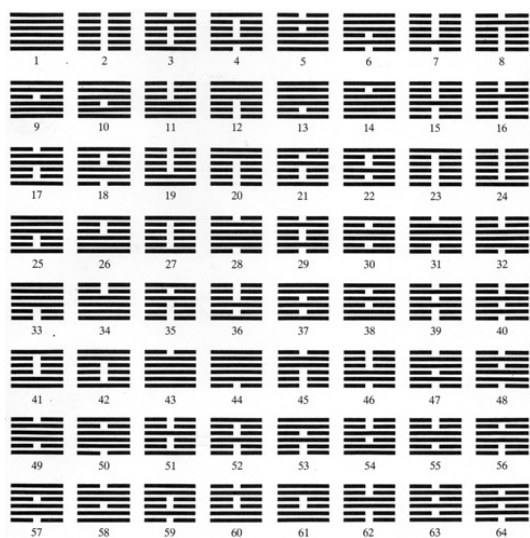
„Viditelný přínos jeho symboliky, osobité filozofie a imaginace ve všech čarách je otevřen osobním interpretacím a rozmanitým asociacím.”¹² “

Divinační metoda ze starověké Číny, která vystřídala želví orákulum, je takzvaná metoda *I-t'ing*. Její používání se přisuzuje období dynastie Čou (cca. 2000 př. n. l.). Pomocí čar, které vycházejí ze základních principů jinu a jangu, se sestavují obrazce. Věstec k tomuto účelu používá nejčastěji stonky řebříčku, ze kterých skládá hexagramy a podle jejich uspořádání je schopen vykládat věštbu. Stejně jako u předchozího příkladu, jde i zde v jistém smyslu o performativní umění, protože je za potřebí vykladače a recipienta – diváka orákula. Pro pochopení sdělení

¹¹ Huang, Kerson a Rosemary. *I-t'ing*. Praha: Pragma, 2004. 47 s. ISBN 80-7205-164-4.

¹² Huang, Kerson a Rosemary. *I-t'ing*. Praha: Pragma, 2004. 41 s. ISBN 80-7205-164-4.

je však třeba zasvěcení do terminologie věštby. Tento věštecký rituál byl mimo jiné také součástí představení *Prales*¹³ uskupení *Handa Gote Research and Development* uvedeném v divadle *Alfréd ve Dvoře*. V době shlédutí této inscenace jsem o metodě *I-t'ing* neměla ani tušení a tak jsem, jakožto nezasvěcený divák, nebyla schopna rozklíčovat jeho sdělení. Zároveň mě však tato několikaminutová akce zaujala a přinutila mě se ptát, co je jejím smyslem. Kompozice čar tak může nést tajemství i v dnešní době a kultuře.



Obr. 11: Vlevo: Hexagramy *I-t'ing*, Vpravo: Věštění *I-t'ing* v inscenaci *Prales*

*„Tato jediná prvotní čára je kmen veškerého jsoucna, kořen veškerých znamení, zjevně užívaných bohy, tajně užívaných lidmi, o čemž však nemají současní lidé tušení, proto se pravidlo jediné prvotní čáry ode mne ustavuje. Tak se od neexistence pravidla postupuje k existenci pravidla, od této existence pravidla se odvíjejí všechna pravidla“*¹⁴

Jak již bylo zmíněno, kresba je součástí písma. Písmo patří spolu s obrazem k nejstarším dorozumívacím prostředkům lidstva a oba jsou spolu velmi úzce spjaté. I v případě čínské či japonské kaligrafie můžeme hovořit o jakémsi propojení písma s performativitou. Snad u žádného jiného písma není kladen tak silný důraz na samotný akt psaní. Toto umění je živé dodnes a pro svůj dynamický charakter má kaligrafie ambice stát se také formou performance. Umělci často propojují tanec s

¹³ *Prales*, autorský tým: Jakub Hybler, Tomáš Procházka, Robert Smolík, Jan Dörner, *Alfréd ve dvoře*, 2012

¹⁴ Shitao. Král, Oldřich. *Malířské rozpravy Mnicha Okurky: Překlad a komentář Oldřich Král*. Praha : Fra, 2007. 143 s. ISBN 80-86603-32-6.

kresbou písma tuší velkými štětci na podlahu, po které se pohybují. K takovým umělcům patří například Kotaro „Hatch“ Hachinohe z Japonska. Četné příklady takových „calligraphy performance“ najdeme v Číně, Japonsku, Korei a dalších zemích. Zajímavým rituálním aktem je také kreslení symbolu *enso*, zenového kruhu, který pro Japonce symbolizuje vesmír, celistvost, absolutní osvícení.



Obr. 12: Kaligrafie jako performance

V primitivních a východních kulturách patří kresba v neposlední řadě neodmyslitelně k tradičním iniciačním a rituálním aktům. Jde především o kresbu na lidské tělo či zem, a protože je důležitá jen pro proces rituálu, bývá zachycena pouze efemérně. Jako příklad uvádím popis jedné z mnoha iniciačních zkoušek popsanych v knize *Iniciace, rituály, tajné společnosti* od Mircea Eliadeho:

„V pohřební mytologii na Malekule strašlivá ženská postava, která se nazývá Temes nebo Lev-hev-hev, čeká na duši mrtvého při vchodu do jeskyně nebo poblíž skály. Před ní je na zemi nakreslena labyrintická kresba, a když se mrtvý blíží, žena polovinu obrázku smaže. Jestliže mrtvý labyrintickou kresbu zná- byl-li zasvěcen- nalezne cestu snadno, jinak ho žena pozře. Jak víme... účelem četných labyrintických obrazců nakreslených na Malekule do písku je ukázat cestu k příbytku mrtvých. Jinak řečeno, labyrint tvoří iniciační zkoušku post mortem...“¹⁵

Využití kresby v rituálu vyzývá její magickou moc, kterou naše moderní kultury většinou zcela opomíjí.

Tímto příkladem tedy uzavírám část o kresbě v performativním umění primitivních a východních kultur, jejíž důležitost spočívá především v tom, že se dotýká původu tohoto vyjadřovacího prostředku.

¹⁵ Eliade, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2004. 100 s. ISBN 80-722-6901-1.

2.2.2 Kontext západní kultury

V počátcích západní kultury byl prvotní význam kresebného aktu podobný tomu, který nacházíme u primitivních kultur. Jednalo se především o jeho využití při rituálních obřadech. Později v historii se význam kresebného aktu posunul spíše k jeho dekorativní funkci a ke snaze o dosažení určité výtvarné hodnoty. Pro lepší pochopení problematiky kresby v performativním umění je proto podstatné zasadit toto téma do širšího kulturního kontextu. Výčet následujících příkladů zdaleka nepokryje veškeré možné užití kresebného média ve vztahu k divadelnímu. Vybrala jsem takové ukázky, které jsou dle mého názoru ve vývoji západní kultury zásadní pro způsob vyprávění pomocí obrazu a obrazně řečeno tak vyšlapávají cestu pro kresbu na jeviště. Tímto výběrem jsem chtěla zdůraznit tendenci „naší“ kultury k uplatnění především dekorativní a didaktické funkce kresby, která se však od konce 19. století znatelně proměňuje.

2.2.2.1 Kresba pro náboženské účely

V pozdější evropské historii sloužil obraz často jako nositel informace především pro účely šíření a udržení křesťanství. Vizuální umění se tedy soustředilo v církevních budovách, tehdejších centrech vzdělanosti a kultury. Obraz se stal také prostředkem k udržení moci mocných, především pro svou schopnost oslovit i negramotné.

Bohaté výzdobě interiérů kostelů dominoval v 16. století farní oltář v gotickém slohu, který se vyvinul z menších přenosných nástavců v románském stylu. Pro účely kostela se tyto přenosné oltáře staly zbytečnými a začali je využívat kostelníci k improvizovaným vyprávěním: *„Tímto způsobem se přičlenili ke skupině vypravěčů zajímavých příběhů ilustrovaných pomocí obrazových tabulí, kteří putovali po celé Evropě. Zachovávali samozřejmě evangelijní náměty, které měly v tehdejší společenské situaci mezi všemi ostatními příběhy prioritu.“*¹⁶

¹⁶ Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. 55 s. ISBN 978-80-7331-189-6.



Obr. 13: Vypravěč a jeho retábl, Jacob Gol

Takto využívaným přenosným oltářům se říká *retábl*. Podobné názorné zacházení s obrazem využívali prodavači náboženských předmětů.

„...kteří pro zesílení účinu nabídky používali pečlivě připravená vystoupení. Na pódiu zavěšovali velké pomalované plátno s epizodami Ježíšova ukřižování, před něj postavili svou skříňku s relikviemi a takto lákali kupující. Plátno mělo tvořit pozadí, ale pro diváky bylo vždy hlavní atrakcí.“¹⁷

Vyprávění obohacené pomocí obrazů na plátně se šířilo především v Německu, Itálii, Francii. Na tomto příkladu vidíme, jakou sílu měl už tehdy obraz na diváka.

2.2.2.2 Jarmareční tisk

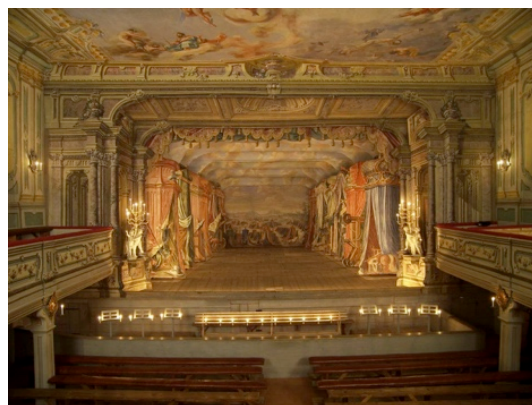
Další demokratizace obrazu přichází s větším využitím dřevorytu a vynálezem knihtisku. V 18. století tak můžeme pozorovat šíření obrazu, které do té doby nemělo obdoby. S tímto jevem se tak pojí jakési zesvětštění obrazu a nové možnosti pro „prostý“ lid takové obrazy dokonce vlastnit. Začaly se prodávat kartony s dřevoryty v podobě pouťových a jarmarečních tisků. Tiskařskými dovednostmi se v tomto směru vyznamenali hlavně Němci. *„Vývoj grafických technik a možností tisku způsobil, že různé obrázky informovaly takřka ze dne na den o senzačních událostech v životě i politice. Jejich prodavači je v mnoha případech současně komentovali a předvádění propojovali s prvky divadelní hry. Využívali je ostatně i vypravěči. Znamé se staly*

¹⁷ Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. 55 s. ISBN 978-80-7331-189-6.

*italské cantastorie a německé Moritaten.*¹⁸ Jarmareční tisky se staly populárními po celé Evropě. Využívaly se podle vzoru retáblů k vyprávění příběhů, ale nikoli jen s náboženskou tematikou. Rozvinula se tak forma opírající se o ilustrace, mluvený text a vypravěče, což vlastně tvořilo nejpůvodnější tvar divadelního představení. Díky tomuto způsobu vyprávění, doplněnému lineárními ilustracemi, se tak kresba stává součástí divadla. Jedná se však o formu, která se držela především v nižších společenských vrstvách.

2.2.2.3 Barokní divadlo - Kreslené a malované dekorace

Markantním příkladem, kdy kresba a malba tvořily důležitou součást jevištní dekorace, bylo barokního divadlo v 17. a 18. století. Dvojměrné plány, zadní a několik postranních, tvořily iluzi trojrozměrného prostoru. Většinou dekorace zobrazovala konkrétní výsek ze skutečnosti, která však byla značně stylizovaná, smyšlená a idealizovaná. Důležitost obrazu v divadle byla v té době odsunuta do pozadí a byl z něj především dekorační prvek vypovídající především o místě děje. Od takových dekorací se očekávalo, že budou plnit především funkci krásného obrazu. Nejznámější divadlo dochované u nás z tohoto období se nachází v Českém Krumlově.



Obr. 14: Jeviště barokního divadla v Českém Krumlově

Co se týče řemeslné kvality těchto dvojměrných dekorací lze nalézt volnou asociaci k současnému českému scénografovi Matěji Formanovi a jeho pracím, které

¹⁸ Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. 188 s. ISBN 978-80-7331-189-6.

jsou spojeny především s Divadlem bratří Formanů. Jako konkrétní příklad uvádím scénografii pro loutkové představení *Klabzubova jedenáctka*¹⁹ v Divadle Minor.



Obr. 15: Jevišťe z inscenace *Klabzubova jedenáctka*

2.2.2.4 19. století - Papírové divadlo

Důležitým pro propojení kresby a divadla je další vývoj tiskařských technik. Od druhé poloviny 18. století nahrazují populární dřevoryty litografie a mědirytiny. To umožňuje tisknout díla po stovkách kusů. V 19. století se začíná rozrůstat měšťanská vrstva a tištěné kresby plní novou úlohu.

*„Tiskaři se předháněli ve vymýšlení tisků, nad nimiž členové rodiny trávili dlouhé zimní večery. Svým zákazníkům mimo jiné nabízeli výtvarné zobrazení světa v malém na principu ‚udělej si sám‘. Tiskli totiž soubory postav, budov nebo krajin s určitým námětem a možností si je vystříhovat a vytvářet z nich předem určenou část skutečnosti... Z této praxe se také vyvinul rozsáhlý průmysl upomínek na divadelní představení v domácím prostředí.“*²⁰

Tím se tedy vlastně nepřímě navazuje na tradici jarmarečního umění a upomínkových předmětů.

¹⁹ *Klabzubova jedenáctka*, režie: Petr Forman, scénografie: Matěj Forman, Ondřej Mašek a Jakub Zich, Divadlo Minor, 2005

²⁰ Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. 245 s. ISBN 978-80-7331-189-6.



Obr. 16: Papírové divadlo, Vídeň, 1860-1870

V této době se dostává na scénu takzvané *papírové divadlo*, v Anglii známé jako *toy theatre*. Vzniklo nejen z popudu přiblížit lidem divadelní umění, ale bylo i podnikatelským záměrem. Vycházely tištěné texty hry, operních libret a posléze i portréty herců určené k prodeji. Na archy se začalo tisknout nejen celé obsazení hry, ale také vyobrazení scény a dekorací. Uveřejňovaly se texty her, přizpůsobené možnostem domácího hraní. Vznikl tak fenomén lepenkových miniatur divadel, který vedl k přiblížení divadla větší skupině lidí. Vystříhnout si své vlastní divadlo a hrát s ním mohl teď každý.



Obr. 17: Toy theatre

U nás se obdobnému fenoménu říkalo *rodinná divadla* a jejich obliba stoupala na přelomu 19. a 20. století. Šlo o loutková stolní divadla, k jejichž průmyslové sériové výrobě se využívalo tiskařských technik, především litografie. Pro účely těchto divadel vznikly tisky proscéní i opon, které vycházely od roku 1913 v sériích a říkalo

se jim *Dekorace českých umělců*. Důležitými umělci přispívajícími do této řady byli například Josef Váchal, František Kysela, Rudolf Livora, Ladislav Sutnar a další. U těchto dekorací se již projevují avantgardní snahy. Jedním z prvních kompletů rodinného divadla bylo *Alšovo loutkové divadlo*.



Obr. 18: Dekorace českých umělců

2.2.2.5. 20. století

Pro konec 19. století byla typická snaha přiblížit obrazy co nejvěrněji skutečnosti. Můžeme tak sledovat konec tendencí převzatých z barokního divadla a pozorovat směřování k realismu. Divadelní scénografie se začíná, ve snaze co nejdokonaleji napodobit realitu, ubírat dvěma směry. Jeden má blíže k filmu, druhý k trojrozměrnosti scénických prostředků. Avšak vedle tohoto vývoje je na počátku 20. století důležité ještě jiné směřování divadla a výtvarného umění vůbec. Umělci na počátku století totiž začínají být znuděni verismem výtvarného umění. Zastávají názor, že umění je tvorba, nikoliv napodobování.

Díky zdokonalující se technice se stále dokonalejšími stávají i obrazy napodobující skutečnost. Začínají se objevovat snahy o jiná zobrazení než ta mimetická. Avantgarda v umění s sebou přináší nové formy, volá po návratu k rituálům a pramenům umění vůbec. Experimenty ovládají všechny umělecké formy a dochází k překračování hranic jednotlivých médií. Do oboru scénografie tak vstupují umělci, kteří nejsou primárně zaměřeni na divadlo, např. Paul Klee, Pablo Picasso, Oskar Kokoschka. Loutkové divadlo se stává oblíbeným polem působnosti těchto umělců, neboť umožňuje v té době oblíbené ožívání statických obrazů. Ve výtvarném umění se začíná objevovat geometrizace a schematizace, což přispívá k

využívání média kresby. Divadlo se osvobozuje od literatury a jeho hrací pole se stále rozšiřuje. Přelomové se stávají takzvané *Ruské balety*, které mění od základu scénografické uvažování. Jako příklad mohu uvést inscenaci *Paráda*²¹ z roku 1917. Režíroval ji Jean Cocteau, hudbu skládal Eric Satie a scénu měl na starost Pablo Picasso. Picasso naprosto nerespektoval perspektivu, scéna byla kreslená a kresba se dostala i do estetiky kostýmu. Možná vůbec poprvé je zde na jevišti využita kresba naživo, kdy postava americké dívky kreslí figury do písku.



Obr. 19: Kostým a dekorace z inscenace *Paráda*

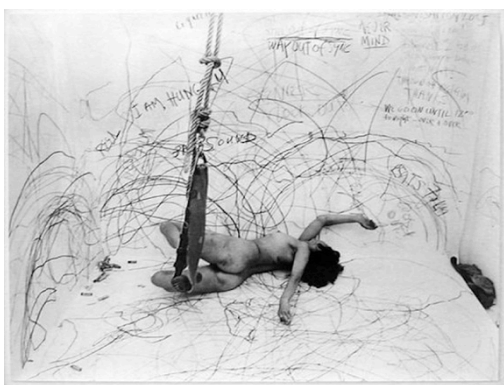
V divadelní scénografii je v té době cítit silný vliv kubismu a futurismu a stále znatelnější směřování k abstrakci. Mění se celkový přístup v zacházení s jednotlivými divadelními prostředky na scéně a nastává eklektické míchání forem, známých i nově vznikajících. V performativním umění dochází k velkým změnám a můžeme zde sledovat určitý návrat k původním vyjadřovacím prostředkům v divadle.

*„Jako činitel ovlivňující existenci umění se stále výrazněji uvažoval také prvek času. Tato existence může být tisíciletá jako v případě architektury, sochy nebo zcela efemérní jako v divadle, v němž je každé představení jednorázové, i kdyby třeba bylo opakované den co den. Prvek efemerity se objevil u happeningů, které z principu nemají trvalý charakter. Tento prvek se však pozvolna rozšířil i na jiné oblasti výtvarného a divadelního umění.“*²²

²¹ *Parade*, režie: Jean Cocteau, scénografie: Pablo Picasso, hudba: Erik Satie, Théâtre du Châtelet, Paříž, 1917

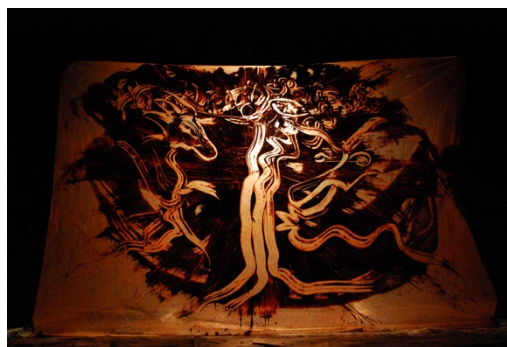
²² Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. 133 s. ISBN 978-80-7331-189-6.

Performance a happeningy se stávají významnou součástí výtvarného umění 20. století. Najdeme nesčetně příkladů, kde se během takových akcí využívá kreslení naživo. Je tomu tak proto, že právě kresba umožňuje efemérní, neopakovatelný zážitek, který chtějí happeningy zprostředkovat. Důležitou se stává postava autora-aktéra, jeho tělo je nástrojem ke sdělení myšlenky či emoce. Zásadní je také blízkost umělce a diváka, což forma happeningu umožňuje. Téměř se tím tak maže, do té doby nepřekročitelná, hranice mezi nimi. Jakoby mizela nedotknutelnost autora. Jako příklady zde uvádím performance umělkyně Carollee Schneemann *Up to and Including Her Limits* z roku 1973-76 a performance Stuarta Brisleyho *Beneath Dignity* z roku 1977 z Londýna.



Obr. 20: Kresba jako performance

Vyjádření se pomocí kresby se tak vlastně obloukem vrací na počátek. Vyprávění příběhů pomocí živé kresby využíval například Joan Baixas, jehož učitelem byl Joan Miró a ovlivnil silně jeho vnímání čar a kresby. Jako příklad zde uvádím performance *Terra Prenyada*, čili *Těhotná země* z roku 1997. Umělec během ní různými technikami kreslil a maloval zezadu na polopropustnou fólii obrazy. Divák tak mohl sledovat vznik obrazů, stejně jako dílo samotné, a to za poslechu vyprávěného příběhu. Obraz po představení mizel.



Obr. 21: Živá kresba

Myslím, že efemérnost v divadle, kresbě a umění obecně, dobře reflektuje i pomíjivost světa jako takového. 20. století se tak nese ve znamení živosti tvorby a kresbě v performativním umění se začíná poprvé v západních dějinách umění dávat velký prostor. Snahy zachytit kresbu v procesu jejího vzniku úzce souvisejí i s využitím divadelní projekce, které věnuji příští kapitolu.

2.3 Oživení čar- Divadelní projekce

Projekce je zobrazení kresleného, malovaného či fotografického podkladu prostřednictvím projektoru na libovolnou plochu. Vzhledem k tématu práce se budu zabývat projekcemi kreslenými, avšak pro uvedení do kontextu je namístě stručně shrnout historii projekcí obecně.

2.3.1 Předchůdci projekcí - Pohyblivé obrazy

Zásadní pro zahrnutí kresleného obrazu do divadelního tvaru byl rozvoj projekčních technik, které posunuly důležitost samotného obrazu v divadle z kulis do popředí.

Důležitou osobností na začátku 19. století byl v tomto ohledu malíř Philip de Loutherbourg (1740-1812), narozený ve Štrasburku. Změnil zásadním způsobem dosavadní scénografické praktiky tím, že používal profilované kulisy a současně dělené a nachýlené dekorace. Proslavil se především svým vynálezem pohyblivých obrazů *Eidophusikon aneb Rozmanitá napodobení přírodních jevů*. Šlo o zmenšené divadlo, ve kterém hrály hlavní roli obrazy. Ty nebyly namalovány na plochých plátnech, ale vznikaly z fragmentů pomalovaného kartonu a byly na scéně umístěné v různých řadách. V tomto divadle nebyly herci, ale přírodní scenérie uvedené do pohybu mechanikou. Loutherbourg tak dokázal, že příběh se dá odvyprávět i bez herců a textu.

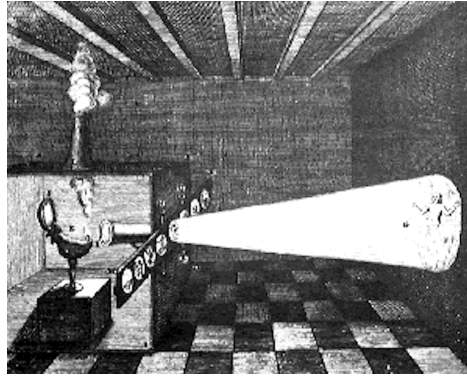


Obr. 22: *Eidophusikon*

Důležité pro metodu spojení statického obrazu s pohybem byl neustále se vyvíjející způsob osvětlení. Chronologicky řazeno, se v divadle používaly - svíce, olejové lampy, Argandova lampa, osvětlení plynové a nakonec elektrické. Důležité byly i změny v umísťování osvětlení - tma v hledišti, světlo za dekoracemi, často různě transparentními. Takové osvětlení využívala takzvaná panoráma a následně dokonalejší dioráma, kterou vynalezl Louis Jaques- Mandé Daguerre, známý především pro svůj přínos v oblasti fotografie. Princip panorám i diorám se pak začal využívat i jako součást divadelní scénografie. V této oblasti byl pokračovatelem Daguerra jistý Pierre Ciceri (1782-1868), proslulý malíř, krajinář, dekorátér. Inovoval divadelní scénografii tím, že dekorace umístil po celém prostoru či využil pohyblivou panorámu jako ubíhající břeh. Plán se zde navíjel na bubny. Rozvoj pohyblivého obrazu, a to jak ve filmu pomocí kinematografických efektů, tak v divadle fyzickým pohybem dekorací, značí stále rostoucí fascinaci kinetikou a technologií, která posléze vyvrcholila ve 20. století.

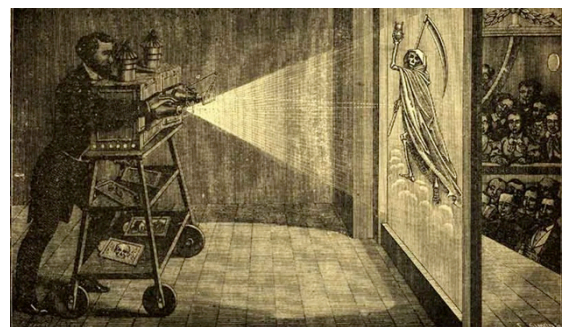
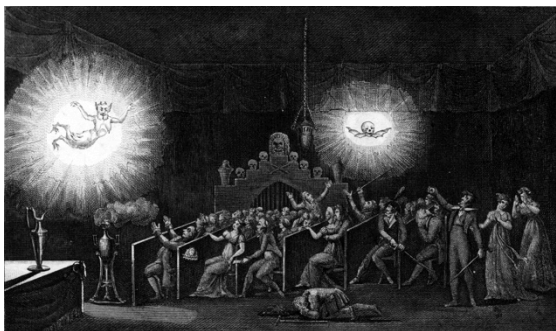
2.3.2 Optické vynálezy - Od statického obrazu k pohyblivému

Pro Louthbourga byla osudová také jeho fascinace zednářským učením a léčitelstvím. Nebyl sám, kdo v té době podlehl fascinaci světem duchů a pokoušel se přivést tuto skutečnost i divákům. Využíval dosavadní optické vynálezy, jako například *laternu magicu* vynalezenou v 17. století. Zpopularizoval ji tehdy vědec Athanasius Kircher. *Laterna magica* je latinský název pro kouzelnou lampu a jde o promítací přístroj na diapositivы. Kresby a malby byly vyvedeny průhlednými barvami na skleněné destičky. Na stejném principu funguje také od 20. století diapojektor, liší se vlastně jen zdrojem světla.



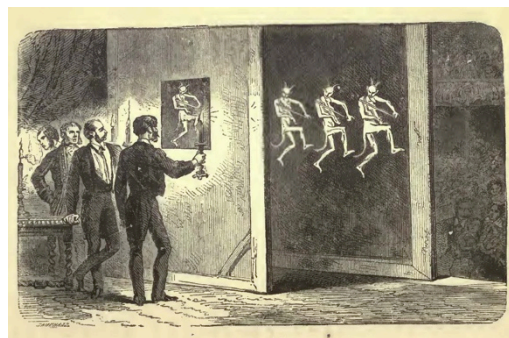
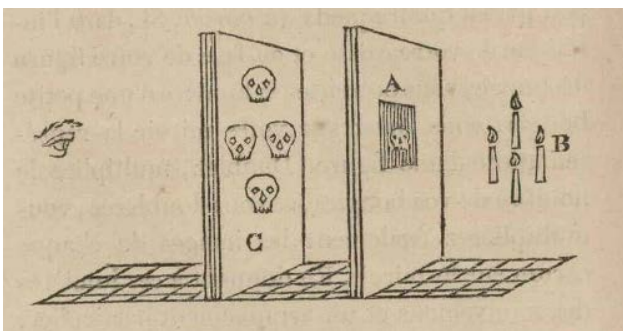
Obr. 23: *Laterna magica*

V 19. století nastává období neustále se zdokonalujících projekčních technik a trvá vlastně dodnes. Projekce se na přelomu 18. a 19. století začaly využívat ve snaze o dokonalou iluzi skutečnosti, ale ne jen té „naší“, ale i té duchovní, neviditelné. Viktoriánská doba byla příznačná velkým zájmem o nadpřirozeno, svět duchů a fenomén smrti. Proto byly motivy projekčních experimentů často kostlivci, duchové a démoni. Snahou mnoha vědců, fyziků a umělců bylo ovládnout techniku zobrazení statického obrazu a následně uvést obraz do pohybu. Jedním z prvních byl fyzik Étienne-Gaspard Robert (1763-1837), který pomocí techniky promítání diapozitivů oživoval nadpřirozené bytosti. Tomuto předchůdci filmu se říkalo *fantasmagorie* a u diváků byl nesmírně populární.



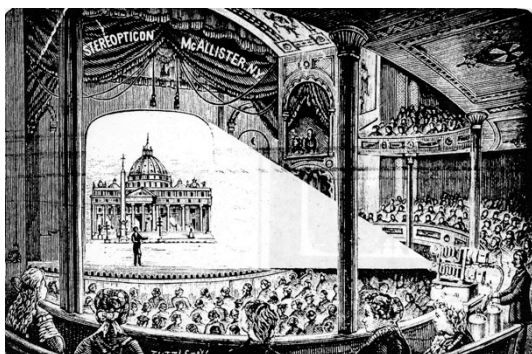
Obr. 24: *Fantasmagorie*

Fantasmagorie mohly být také uvedeny do pohybu jednoduchým posunováním projektoru či světelného zdroje, který byl umístěn za projekčním plátnem. Další možností bylo jednoduché znásobení světelných zdrojů.



Obr. 25: Vytváření optických klamů pomocí zdroje světla

Pro vývoj projekcí byl zásadní paralelní vývoj fotografického a filmového média. V roce 1829 se Nicéphore Niépce spojil s J.M. Daguerrem a vznikla takzvaná daguerrotypie, předstupeň fotografie, jak ji známe dnes. V roce 1895 své první pohyblivé obrazy prezentovali bratři Lumierové v jimi zrekonstruovaném kinematografu. Promítané statické i pohyblivé obrázky sloužily v 19. století především k názorným účelům, často jako ilustrace k vyprávění či přednáškám. Promítaný obraz umožňoval lidem tehdejší doby poznávat exotické krajiny, kam se sami fyzicky nemohli nikdy podívat, a i jiné kultury, které pro ně byly neznámé. Druhým účelem bylo zprostředkovat lidem zábavu, kdy byl divák pomocí těchto technologií ohromován jako kouzelnickými čísky. Projekce tak zpočátku nebyly, až na výjimky, součástí divadelních inscenací, ale pro své diváky měly podobný význam - vyprávěly, ukazovaly, bavily i poučovaly.



Obr. 26: Skioptická představení

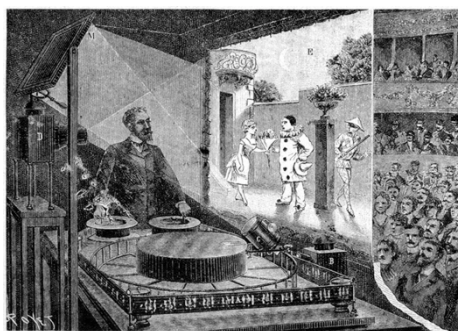
Na přelomu 19. a 20. století se tak ustálil fenomén představení, kde hrál hlavní roli obraz, anglicky se jim říkalo *stereopticon show* či *magic lantern show*. K promítaným obrázkům se připojilo živé vyprávění a hudba. Vzhledem k optické technologii tehdejších projektorů byly předloha i výsledný obraz nejčastěji kruhového

formátu. Náměty byly různé, od cestopisných až po pohádkové. Tento způsob vyprávění už pak neměl daleko k filmovému či komiksovému jazyku.



Obr. 27: Kruhové motivy na diapozitivních destičkách

Výčet osobností a vynálezů projekčních technik, které rozpochovaly obrázky, je velmi bohatý a účelem této práce není shrnout jejich komplexní dějiny, zmíním však ještě alespoň dvě zásadní osobnosti. Prvním je Charles-Émile Reynaud (1844-1918), který jako první rožanimoval kreslený obraz. Umožnil mu to jeho vynález *praxinoskopu* z roku 1877. Druhým otcem filmu je pak Eadweard Muybridge (1830-1904), který využíval sekvencí fotografií. Jeho vynálezem z roku 1879 byl *zoopraxiskop*, promítací zařízení, v němž byl umístěn kotouč s rozfázovaným obrazem. Jeho rotací a pohledem přes úzkou štěrbinu vznikala iluze pohybu.



Obr. 28: Vlevo: *Praxinoskop* Vpravo: Rozfázovaný pohyb, *Zoopraxiskop*

2.3.3 Projekce jako součást divadelní inscenace

Začátek používání projekce jako součásti divadelních inscenací je datován kolem roku 1900. Důležitými osobnostmi spjatými s tímto novátorským fenoménem byli dozajista Edward Gordon Craig (1872-1966) či Erwin Piscator (1893-1966). Ke konci první světové války se projekce v divadle používala jako jakési úsporné

opatření. Od 20. let 20. století se pak z projekce stala rovnocenná součást divadelní scénografie. Důležitý je především vývoj funkce projekce na jevišti. Na začátku tvořila jen pozadí, stejně jako divadelní kulisy, postupně se z ní však stal rovnocenný partner ostatních inscenačních složek, naplnil se její vyprávěcí, komentující, živý potenciál.

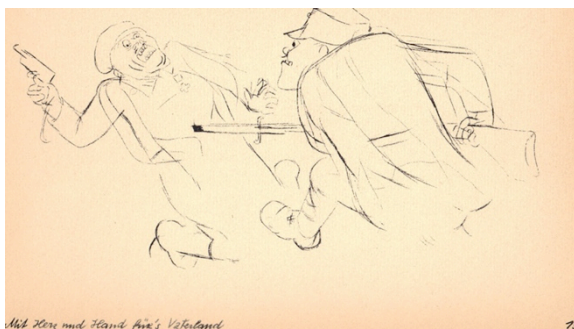
Zásadním inovátorem v tomto ohledu byl již zmíněný Erwin Piscator, který ve svých inscenacích využíval projekce ve formě hraného, dokumentárního a animovaného filmu. Stěžejní byla jeho spolupráce s výtvarníkem Georgem Groszem (1893- 1959) na inscenaci *Dobrý voják Švejk*²³ podle románu Jaroslava Haška. George Grosz pro tento účel vytvořil sérii čítající stovky perokreseb, které se následně rozanimovaly a pomocí zpětné projekce byly promítány na triptych stěn na scéně. Tento počín znamenal stěžejní zvrát ve využití kresby v divadle. Groszovy kresby podtrhly politické a provokativní ladění celé inscenace. Už v jejich karikované formě a razantnosti tahů můžeme vysledovat záměr inscenačního týmu vytvořit zřetelně kritické dílo. Rozpohybované kresby měly také docílit efektu, který byl pro tehdejší divadlo příznačný. Piscatorovým záměrem bylo nenechat diváka strhnout iluzivností divadla, ale přimět ho ke kritickému myšlení nad socio-politickými otázkami. Ze stejného principu pak vycházel i Bertolt Brecht ve svém epickém divadle.

George Grosz navíc vydal své kresby knižně ve formě portfolioí, čímž zvýšil impakt díla. Kresby, které mohl divák vidět v efemerní projekci, mohl následně držet i fyzicky v ruce. Groszovy kresby se staly více než jen ilustracemi ke konkrétní divadelní hře, posloužily k nadčasovému zobrazení hrozeb politického a společenského směřování. Grosz se o své roli v Piscatorově produkci vyjádřil následujícím způsobem:

*„Je faktem, že Erwin vytvořil velkou novou oblast pro práci grafiků, opravdivou grafickou arénu, která je pro současné grafiky lákavější než zatuchlý estetický byznys nebo podomní prodej kreseb v bibliofilních edicích pro vzdělané snoby. Zde se nabízí možnost pro naše často citované současné Daumiery, aby namalovali svá chmurná proroctví na stěny. Jaké je to však médium pro umělce, který chce promlouvat k masám, čistě a jednoduše.“*²⁴

²³ *Die Abenteuer des braven Soldaten Schwejk*, režie: Erwin Piscator, scénografie: George Grosz, 1927, Piscator-Bühne, Berlín

²⁴ Přeloženo z anglického originálu: Vallen, Mark. *The Good Soldier Schweik*. 4.2.2013. Dostupné z: <http://art-for-a-change.com/blog/2010/02/the-good-soldier-schweik.html>



Obr. 29: Vlevo: Kresba Georga Grosze, Vpravo: Fotografie z inscenace *Dobrý voják Švejk*

Jedinečným fenoménem 20. století, propojujícím projekci s jevištěm, je divadlo Laterna magika v Praze. Toto multimediální divadlo vzniklo ze stejnojmenného projektu reprezentujícího Československou republiku během mezinárodní výstavy Expo 58. Zasloužili se o něj především Alfréd a Emil Radokovi spolu s Josefem Svobodou. Projekt propojil filmové projekce s živou jevištní akcí a umožnil tak interakci předpřipraveného pohyblivého obrazu s herci. V 60. letech to byl naprosto jedinečný úkaz, stala se z něj značka a v roce 1959 byla zahájena činnost Laterny magiky jako souboru Národního divadla. Princip vztahu projekce s akcí na jevišti se zde rozvíjí dodnes. Ač jsou vznikající inscenace velmi odlišné, drží se stále především snahy o propojení obsahu díla s obsahem obrazu.



Obr. 30: Vlevo: Laterna magika na Expu 58, Vpravo: Laterna magika dnes

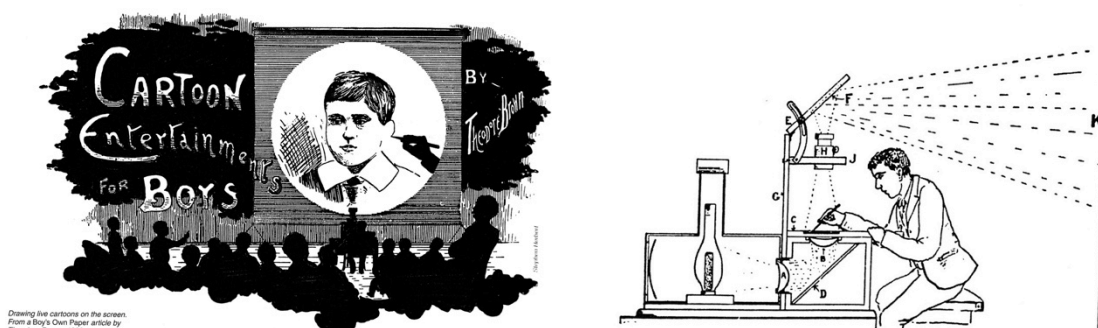
2.3.4 Současné kresebné projekce

Kreslený promítaný obraz se stal velice módním. Dodnes kráčí ruku v ruce se zdokonalující se technikou a zahrnuje nesčetně typů divadelních projekcí. Stejně jako na počátku používání projekce v divadle, jde stále především o schopnost ohromit diváka, předvést kouzla, magickou moc čar. Obrovským kladem tohoto

výrazového prostředku je schopnost převést malý obrázek vznikající pod rukou kreslíře na velkou plochu.

Divadelní projekce používaná od 20. století může být podle typu projektoru zjednodušeně rozdělena na tu, která využívá obrazy statické, například pomocí diaprojektoru a na tu, která využívá obrazy rozpohybované, například díky filmovému projektoru.

V době stále sílících experimentů se k těmto zavedeným metodám projekcí přidává takzvané *live drawing*, kreslení naživo. Tato technika je známá už od přelomu 20. století. V roce 1900 ji zmiňuje anglický novinář a ilustrátor Theodore Brown (1870-1936) ve svém článku *Drawing live cartoons on screen*.²⁵



Obr. 31: Snímaná živá kresba, 1900

Live drawing pracuje se sílící tendencí zahrnout proces tvorby obrazu přímo do inscenace. Pro tyto účely se od druhé poloviny 20. století používá například zpětný projektor - meotar. Meotar byl vynalezen Julesem Duposquem již v 70. letech 19. století, avšak původně sloužil pro účely policie, armády a nakonec především jako pomůcka při přednáškách. K živě kresleným projekcím se začíná využívat v druhé polovině 20. století. Součástí obrazu v tomto případě jsou i ruce animátora. Technika kreslení naživo se v posledním desetiletí stále rozvíjí mimo jiné díky možnosti snímání obrazu a jeho instantního přenosu na projekční plochu. Obraz tak vzniká v reálném čase a využívá se často v rámci audiovizuálních performancí. Člověku zodpovědnému za vizuální stránku takových děl se říká VJ, zkratka pro anglický výraz *visual jockey*.

Jako příklad zde uvádím práci uměleckého páru Frances Sander a Dmitri Berzona (dále: Dima), kteří spolupracují od roku 2006. Jejich ústředním nástrojem je

²⁵ Robinson, David. Herbert, Stephen. Crangle, Richard. *Encyclopaedia Of the Magic Lantern*. Anglie: Dexter Graphics Ltd, 2001. ISBN 0 9510441 5 X

takzvaný *Tagtool*, digitální program propojující obraz a světlo a umožňující kreslit a animovat kresby ve stejný čas. Jedná se o kresbu elektronickou tužkou na tablet, která pracuje s širokou škálou různých tlouštěk hrotů kreslicího nástroje, barev a jejich přechodů. Umožňuje též ovládání sytosti, světlosti či průhlednosti kreseb. Vznikají tak neustále se měnící obrazy, které má kreslíř-démiurg ve své moci. Dima s Frances tento proces nejčastěji využívají jako vizuální doprovod ke koncertům nebo projekcím na budovy. Francesiny kresby ilustrují texty písní či rezonují s tématem akce. Nejčastěji znázorňují obličej, celé postavy a smyšlené krajiny. Obě možnosti nabízejí zajímavý způsob interakce jak s těly muzikantů a performerů na jevišti, tak i s graffiti, strukturami a okny na stěnách domů. Tagtool si Dima a Frances sestavili sami podle DIY návodu a při jeho používání mají jasně rozdělené role – Frances kreslí a Dima její kresby animuje. Během performance ovládají obraz z prostoru za diváky, kteří je nevidí, čímž umělci docilují efektu, jakoby obraz vznikl sám od sebe. Na rozdíl od práce s meotarem zde není ruka tvůrce součástí obrazu.

S Frances a Dimou jsem měla možnost spolupracovat na projekcích pro představení *Nekonečný příběh*²⁶. O této spolupráci se zmíním v textu praktické části.



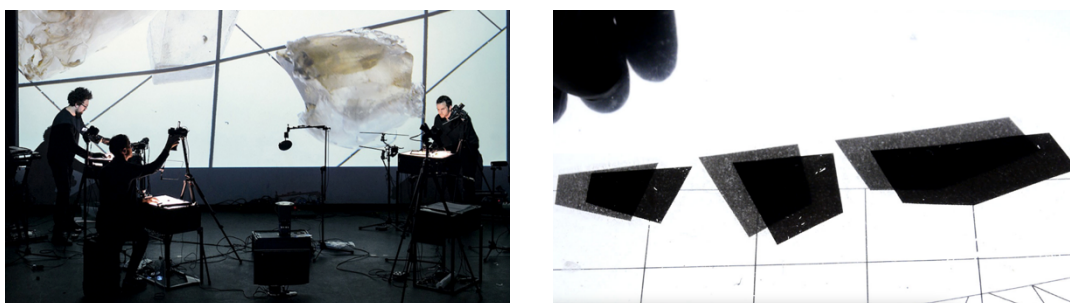
Obr. 32: Vlevo: *Tagtool* při koncertě, Vpravo: *Tagtool* na zdi domu

Dalším zcela odlišným příkladem kresby zaznamenané díky živým projekcím je tvorba skupiny *Transforma* z Berlína, založené v roce 2001. V jejich případě hovořím o kresbě struktur snímaných objektů, kompozicích čar a využití oněch charakteristických rysů kresby uvedených v úvodní kapitole. Snímáním detailů zde dochází k abstrahování původně konkrétních předmětů. Uctívají kresbu vytvořenou v mimolidském světě a vsazením do digitálně zpracovaného obrazu z ní vytvářejí lidský produkt. Spolupracují často s tvůrci elektronické hudby a na jevišti tak vzniká působivý audiovizuální tvar. Jejich práce jsou specifické především tím, že jsou

²⁶ *Nekonečný příběh*, režie: Braňo Mazúch, dramaturgie: Helena Kebrtová, scénografie: Tereza Bartůňková, hudba: Jan Čtvrtník, hrají: František Čachotský, Jiří Hajdyla, Jakub Hubert, Pavel Neškudla, Václav Rašilov, Kristina Sitková, Jiří Šponar, Marie Štípková, Marie Švestková, Petra Tenorová, produkce: Julie Válková, Divadlo Lampion

přítomni na jevišti, ať už spolu s hudebníky nebo jen s promítaným obrazem. Divák má tak možnost vidět jak promítaný obraz, tak jeho tvůrce. Kamery snímají objekty seshora, a tak se do záběrů často dostávají i ruce tvůrců a divák sleduje jejich práci. Toto odkrytí procesu nemá za následek ztrátu efektu kouzelnických triků či poetiky obrazu, ba naopak je paradoxně posiluje. Tvůrce se zde stává součástí obrazu jím vytvořeným. Přestože členové tvůrčí skupiny dříve často využívali i předtočený materiál a s naživo vznikajícím ho kombinovali, dnes už pracují především jen s obrazem, který vzniká v reálném čase.

Jejich tvorbou jsem se nechala inspirovat v autorském představení *Dialog*, což detailně popíši v praktické části mé práce.

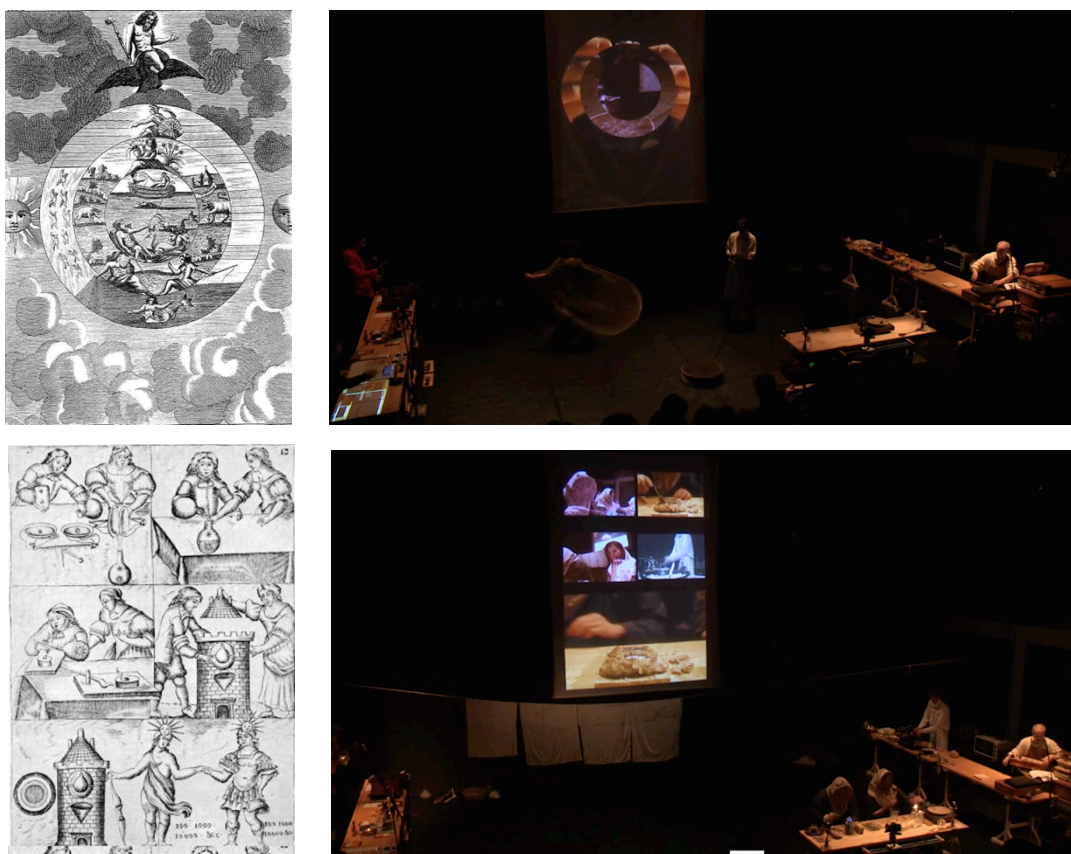


Obr. 33: *Transforma*

Živé snímání obrazu spolu se zaznamenáním práce na něm a jeho vytváření před zraky diváků využívá ve svých inscenacích české uskupení *Handa Gote and Research Development*. Například v představení *Mutus Liber*²⁷, uvedeném v roce 2015 v divadle Alfréd ve dvoře v Praze, převádí na jeviště takzvanou *Němou knihu* z roku 1677. *Mutus Liber* je alchymistická kniha, která beze slov, za pomoci kreseb, popisuje návod na výrobu Kamene mudrců. Handa Gote se pokouší stejným jazykem, ale za použití jiných prostředků, převést tuto knihu na jeviště. Vše na jevišti vzniká naživo a divákovi je umožněno sledovat práci všech tvůrců přítomných na scéně simultánně, což vystihuje komiksový jazyk, kterým hovoří knižní předloha. Živé akce jsou podpořeny právě promítáním na projekční plochu, které se děje přímo na scéně a zabírá různě velké celky a výřezy z jevištní skutečnosti. Díky snímání paralelně se odehrávajících situací je scéna obrazově bohatá a divák se může rozhodnout, co bude sledovat. Jsme zde svědky rovnocenného dialogu obrazu s performery, kteří jej tvoří. Myslím, že se *Handa Gote* podařilo vystihnout ducha knižní předlohy, a to jak po obrazové, tak po obsahové stránce. Jde o znovuoživení *Němé*

²⁷ *Mutus Liber*, autorský tým: Jan Dörner, Jakub Hybler, Tomáš Procházka, Robert Smolík, Veronika Švábová, Alfréd ve dvoře, 2015

knihy, a to díky rekonstrukci obrazu a nalezení koherentní formy jejího převedení na jeviště. Povedlo se simulovat jak kresby z knihy, tak proces tvorby těchto obrázků tím, že herci ve svých akcích sami rozehráli výjevy z nich. Vše na jevišti je přiznané, a to i činné ruce démiurgů. Svůj význam má i to, že divák obdrží sešit s kopiemi kreseb z originální *Mutus Liber* a má tak možnost vyčíst z něj zřetelné obrazové paralely.



Obr. 34: Vlevo: Původní ilustrace *Mutus Liber*, Vpravo: Fotografie z inscenace *Mutus Liber*

Dalším tuzemským příkladem inscenace, která mimo jiné využívá formu kreslené projekce, je *Skugga Baldur*²⁸ (česky *Syn stínu*), uvedená v roce 2016 v divadle *Studio Hrdinů* v Praze. Jde o česko-islandský projekt, který vznikl podle stejnojmenného románu islandského spisovatele Sjóna. V rámci tohoto monodramatu tvůrci kombinují islandskou vypravěčskou tradici ság a mýtů s českou divadelní tradicí. Na jevišti se snoubí rovněž dva světy, jeden prostřednictvím živého vystoupení hlavní představitelky - vypravěčky Terezy Hořové a druhý je promítaný na projekční plochu za ní. Využívány jsou jak předtočené projekce, sestavené z kreseb, fotek i videí, tak živě snímané kamerou v rukách herečky. Na kreslených projekcích

²⁸ *Skugga Baldur*, režie: Kamila Polívková, scénografie: Antonín Šilar, projekce: Antonín Šilar a Jón Sæmundur Auðarson, hudba: Ryan van Kriedt a Jón Sæmundur Auðarson, *Studio hrdinů*, 2016

spolupracoval scénograf Antonín Šilar s islandským výtvarníkem a hudebníkem Jónem Sæmundurem Auðarsonem a chlapcem s Downovým syndromem Sindrim Ploderem.

Dílo je silně ovlivněno lékařskými diagnózami jeho spolutvůrců (J. S. Auðarson trpí HIV). Spojením výrazného expresivního stylu výtvarníka a autentického stylu s prvky art brut vzniká nesmírně dynamický a uhrančivý vizuální svět. V projekcích sledujeme umělce tvořícího své obrazy, postavu přerostlého dítěte s obličejem zakrytým pokreslenými maskami, všudypřítomné záhadné kresby s motivy smrti. Syrové kresby jsou také součástí kostýmů a rekvizit, díky čemuž dobře funguje vizuální propojení projekcí a scény v kompaktní obraz. Promítaný obraz zdařile rozvádí vyprávění plné tajemné symboliky, zároveň nechává dostatečný prostor pro divákovu fantazii.



Obr. 35: Fotografie z inscenace *Skugga Baldur*

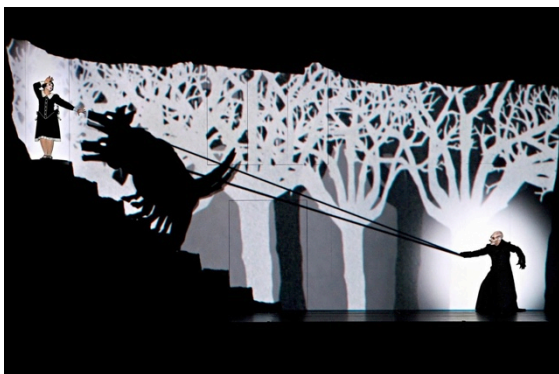
Předposledním příkladem současného užití kresby v projekcích, který uvádím, je inscenace *Void Story*²⁹ britské divadelní skupiny *Forced Entertainment* z roku 2009. Jde vlastně o jakýsi ožvlý komiks se zvukovým doprovodem, či o rozhlasovou hru komentující promítaný obraz. Na krajích scény sedí za stoly se zvukovou technikou herci, v centru je velké projekční plátno. Děj tak můžeme sledovat díky obrazům, převážně fotografických koláží, a poslouchat díky komentátorům. Ač nejde přímo o kresby, zahrnuji tento příklad do mé práce kvůli jeho komiksovému jazyku. Obraz na rozdíl od zvuku nevzniká naživo, je tedy vlastně jakýmsi rozpohybovaným storyboardem pro živou rozhlasovou hru. Tento model komentovaného obrazu silně připomíná začátky používání projekcí (viz 2.4.1.).

²⁹ *Void Story*, režie, text, obraz: Tim Etchells, Anglie, 2009



Obr. 36: Vlevo: Fotografie z inscenace *Void Story*, Vpravo: Obrazový materiál

Jednou z nejnovějších forem divadelní projekce je takzvaný *videomapping*, který, díky naprogramování, umožňuje projekci na pohybující se postavy či tělesa na scéně s dokonalou přesností. Umožňuje dosud téměř neuskutečnitelný dojem jednoty scény a promítaného obrazu na ní. Jako příklad zde uvádím využití projekcí v Mozartově opeře *Kouzelná flétna*,³⁰ uvedené roku 2016 v Los Angeles. Kresba je zde rovnoprávným vypravěčem spolu s herci, je součástí jejich interakcí. Dokonce je v tomto případě možné tvrdit, že je kreslené projekci, vzhledem k její technické náročnosti, dáno více prostoru a herci se jejímu tempu musí přizpůsobit. To oni musí najednou zapadnout do celkového obrazu a ne jako dříve, kdy byl obraz pouhou dekorací za herci. Můžeme hovořit o jakémsi zrovnoprávnění obrazu.



Obr. 37: Fotografie z inscenace *Kouzelná flétna*

Nové technologie umožňují interaktivitu člověka s obrazem také pomocí sensorů, trackovacích kamer rozpoznávající pohyb. Navíc je možné všechny dosavadní techniky propojovat a kombinovat.

³⁰ *Enchanted Flute*, dirigent: James Conlon, scénografie: Esther Bialas, projekce: Paul Barritt, Los Angeles Opera, 2016

Pro shrnutí tématu využití projekcí v divadle je třeba říci, že se projekce může stát výborným prostředkem k oživení kresby, avšak neměla by sloužit jen k vizuální efektnosti. Podle mého názoru musí mít i obsahové odůvodnění své přítomnosti na scéně. Pro využití divadelní projekce je zásadní její interakce se zbytkem divadelních prostředků. Pokud s nimi tvoří jeden funkční celek, pak zde má určitě své místo. Vyjmenovala jsem zde řadu příkladů, které nastiňují různé varianty využití kresby v projekcích. Mou snahou nebylo představit všechny možnosti tohoto výrazového prostředku. Příklady jsem vybírala tak, aby vytvořily co možná nejpestřejší přehled.

2.4 Kresba v současném českém performativním umění

2.4.1 Kresba a performativní umění

Současná tendence výtvarného umění přesahovat do různých uměleckých oblastí zasahuje zřetelně i do jazyka performance. Uvedu zde na závěr teoretické části několik příkladů ze současného českého umění.

Tomáš Vaněk (*1966) je český výtvarník a pedagog na pražské Akademii výtvarného umění. Část jeho obsáhlé tvorby se dotýká tématu kresby v prostoru, kde je důležitý samotný akt a smysl vzniku. Nejde sice o divadelní tvar, ale právě zdůrazněný proces vzniku kresby odkazuje k určité performativitě. Jeho „živé akce“ se většinou odehrávají v prostorách galerie. Tomáš Vaněk používá pro své projekty souhrnný název *Participy*: „*Tento termín používám pro akce koncipované pro určité místo či situaci.*“³¹

Jako příklad z jeho díla uvádím *Particip č. 143 – 2011 – ztráta času* (2011, Galerie Na shledanou, Volyně), jehož popis zní takto: „*Čas je čára je čas. Galerie Na shledanou se nachází v areálu hřbitova. Smrt je tu opravdu blízko. Dokonce máte pocit, že vše, co uděláte, je určeno pro ni. Konečně jasný důvod pro koho věci dělat. Konečně dobrý důvod dělat věci jen tak. Týká se to všech. Proto jsem připravil způsob, aby si všichni, co přijdou, zakreslili. Zakreslili čas, který zde stráví, zakreslili ho čarou vedenou dokola, stále dokola proti směru běhu hodinových ručiček, minutu, hodinu, či dvě, to je na každém z nás, pomalu nebo rychle, níž nebo výš.*“³²

³¹ Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/>

³² Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627871534661>



Obr. 38: Tomáš Vaněk, *Particip* č. 143

Druhým příkladem je *Particip* č. 142- *zakreslení zorného pole zaměstnancům SNG* (2011, *Iron Applause*, výstava v rámci YVAA, Slovenská Národní Galerie, Esterházyho palác v Bratislavě). Autor o něm píše toto: „Aniž si to uvědomujeme, nosíme s sebou tvar, který vymezuje náš osobní pohled na okolní svět. Tento tvar však nevnímáme a nepřipisujeme mu žádný význam. Nevíme o něm a nestaráme se o něj. Abych zjistil, jak tento tvar vypadá a jak se liší jeden od druhého, používám jednoduchou kresebnou akci. Zvu lidi do rohu místnosti, fixuji je do určité pozice a zakresluji jejich osobní zorná pole. Fixační pozice je pro všechny stejná. Jednotlivé tvary jsou však individuálně různé. Jejich vrstvením a vzájemným překrýváním pak vzniká porovnávací mapa, která je určena danou situací a počtem pozvaných lidí.”³³



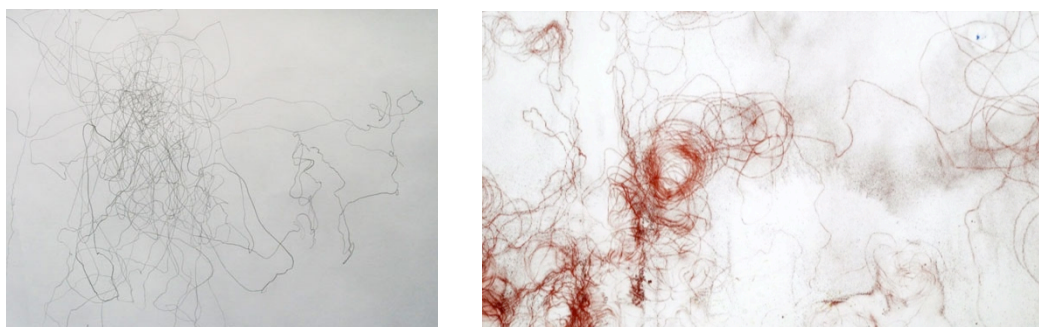
Obr. 39: Tomáš Vaněk, *Particip* č. 142

Dalším českým výtvarníkem, který zajímavě pracuje s kresbou v čase a prostoru je Petr Nikl (*1960). Pro svou výstavu *Hra o čas* v Praze vytvořil živou instalaci, kde před zraky návštěvníků vznikají na podlaze kresby díky pohybu „robošvábů”. Je pozoruhodné, že Nikl robošváby používal nejprve na jevišti *Divadla Archa* v představení *Já jsem tvůj zajíc* jen jako jakési kinetické objekty, až poté jej

³³ Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627995982724>

napadlo využít jejich rozkmitaný pohyb pro kresebnou akci. Miniaturní mechaničtí roboti kreslí svou stopou v různě barevném pigmentu nasypaném po zemi. V jednom rozhovoru Petr Nikl o tomto způsobu kresby pigmentem říká: „*Nikdy předtím jsem s ním nedělal. Měl jsem představu něčeho sypkého, co by mohlo zůstat pořád v procesu. Na papír jsem také zkoušel lít inkoustové kaňky, rozchozené šváby, které se po uschnutí staly jen statickými skvrnami. Pigment se osvědčil. Je stále živý, dokud jej nezafixuji. Odfoukne se, přehrne, dosype další, švábi ho mohou hrnout, trousit a mísit. Jejich kreace vypadají jinak, než kresby pastelem, u nichž jsou dominantní rukou vedené čáry. V poprášených plochách se tvoří měkké přechody. Vzniká jakási prašná krajkovitá textura.*”³⁴ O obrazech, které tvoří s pomocí svých „brouků,” Petr Nikl v témže rozhovoru také říká: „*Je zajímavé, že z této ryze procesuální formy je ve finále statický výsledek. Na konci se dívám na zastavený proces, ale protože je tak nabitý děním předtím, ještě pořád ho vysílá. Můžu si v obraze bloudit a cítit pohyb brouků, aniž bych je vyloženě musel vidět ložit. A když sleduju, jak kreslí, mohu přímo sledovat nárůst stop, vnímat čas.*”⁴

Petr Nikl v rozhovoru popisuje, jak kresebné záznamy vytvořené šváby vystihují živost a pomíjivost. Toto dílo je tak dobrým příkladem pro dříve zmíněné teze o kresbě a čáře i pro paralelu s performativním uměním.



Obr. 40: Petr Nikl, Kresby robošvábů

2.4.2 Performativní umění a kresba

Kresba se ve svých různých podobách využívá v mnoha tuzemských inscenacích. Pro ilustraci uvedu tři naprosto odlišné příklady jejího využití.

Kresba může v inscenaci plnit estetickou funkci, dodávat jí určitý výtvarný výraz. Jako příklad uvádím inscenaci brněnského Divadla Husa na provázku, kde je na

³⁴ Vrablíková, Barbora. *Skromný vůdce robošvábů Petr Nikl: Všechno je ve hře*. 1.9.2014. Dostupné z: <http://www.materialtimes.com/ptame-se/skromny-vudce-robosvabu-petr-nikl-vsechno-je-ve-hre.html>

černobílých kolážovitých kresbách postavený i celkový vizuál divadla. V představení určenému dětem *Dášenka aneb psí kusy- Haf!*³⁵ využila scénografka Petra Jiráňková právě takovou estetiku jako přímou asociaci ke kultovním ilustracím Karla Čapka. Jde však o dosti zjednodušující možnost, jak využít kresbu na scéně.



Obr. 41: *Dášenka aneb psí kusy- Haf!*

Zajímavé je pak využití kresby v jiném „provázkovém“ představení *Tichý Tarzan (zcizené deníky fantoma erotické fotografie)*³⁶. Scénu scénografky Lucie Labajové tvoří poškrábaná plexisklová stěna, vytvářející velmi zajímavou kresebnou strukturu na hercích, kteří se pohybují za ní. Tato forma využití kresby, ne v jejím prvotním významu, ale spíše v její haptické kvalitě, není tak obvyklá, ale může vytvořit jedinečnou atmosféru na jevišti.



Obr. 42: *Tichý Tarzan*

Jako třetí příklad ze současných tuzemských inscenací uvádím počín HaDivadla *Indián v ohrožení*³⁷. V první části inscenace se ocitáme na přednášce týkající se fyzikálních zákonů, gravitace atp.. K dotvoření atmosféry je přes celé

³⁵ *Dášenka aneb psí kusy- Haf!*, připravili: Jiří Jelínek a Anežka Kubátová, dramaturgie: Lucie Němečková, scénografie: Petra Jiráňková, Divadlo Husa na provázku, 2013

³⁶ *Tichý tarzan (zcizené deníky fantoma erotické fotografie)*, režie: Anna Petrželková, scéna a kostýmy: Lucie Labajová, Divadlo Husa na provázku, 2012

³⁷ *Indián v ohrožení*, režie: Jiří Havelka, scéna: Dáda Němeček, HaDivadlo, 2008

jeviště umístěna školní tabule. Přednášející na ni křídou zaznamenává svůj mluvený projev pomocí kreseb, grafů, vzorců a poznámek. Kreslení dodává přednášce velkou živost a snáze se díky tomu sleduje, o čem herec mluví.



Obr. 43: *Indián v ohrožení*

2.5 Shrnutí

Zkoumáním vztahu kresby a performativního umění jsem došla k několika závěrům, které se zde pokusím shrnout. Kresba a divadlo spolu od počátku souvisejí a v dějinách umění najdeme bohatý výčet jejich paralel. Odrážejí přímo vývoj naší civilizace a kultury v tom smyslu, že po dlouhou dobu, stejně jako většina uměleckých forem, slouží především k zobrazování reality. Kresba je brána jako jakýsi nástroj k tomuto účelu určený. V umění obecně se objevuje především ve formě skic k teprve vznikajícím výtvarným dílům, nikoliv jako výsledek vhodný ke zveřejnění. Možná ze stejného důvodu se dlouho neobjevuje výrazně ani v divadelním umění. Za dokonalejší umělecké formy jsou považovány malba, architektura, socha. Metody uměleckého zobrazování vedou od počátku ke snaze napodobit co nejdokonaleji skutečnost. Nejpatrněji je to pak vidět v době největšího rozmachu technologií v 19. století, kdy se kresba, která dřív sloužila především k vyobrazení skutečnosti, dostává do stínu ostatních technologicky náročnějších, avšak realitu mnohem přesněji zobrazujících forem. Vlivem vývoje panorámat, projekčních technik, fotografie a filmu se funkce kresby v tomto směru téměř vytrácí. Avšak právě pro svou „nedokonalost“, umožňující subjektivní pohled na realitu a viditelný rukopis tvůrce, se dostává naopak do popředí v avantgardních hnutích a tedy i zpět do divadla. Dokonce si troufám říci, že se její potenciál začíná využívat mnohem více než dříve. Ve 20. století se pak díky vzniku nových performativních tvarů, jakým je především happening, dostává do popředí i její schopnost vznikat v

čase a prostoru před zraky diváků. Souvisí to s šířícím se jevem v divadelním i výtvarným umění obecně, snahou odkrývat proces vzniku uměleckého díla, ptát se po jeho obsahu, nikoliv dávat na odiv jen výsledný produkt. V posledních letech tak vzniká mnoho děl, kdy se umělecké formy vzájemně překrývají a je obtížnější je jednoznačně nazvat. V performativním umění se objevují tendence umožnit divákům nahlédnout pod pokličku, takže performeři (v tomto případě lepší pojmenování pro aktéry děje než herci) vytvářejí vizuální svět na jevišti přímo před jejich zraky.

Zjednodušeně řečeno máme dnes dvě hlavní možnosti, jak využít kresbu v performativním umění. První z nich je do divadelního tvaru zahrnout kresbu v její výsledné podobě, jako obraz nesoucí potřebnou informaci, a tím podtrhnout především její zobrazovací funkci. Nebo využít její estetickou funkci přímým využitím struktury kresby, například při úpravě povrchů objektů na scéně či využitím kresby v kostýmu. Tímto způsobem umocníme především vizuální dojem z inscenace. Druhou možností je pak využít přímo proces vzniku kresby a podtrhnout tak její schopnost pohybu. Tuto možnost využívají zmíněné happeningy, performance v prostorách galerií, ale i divadelní inscenace, kde se využívá nějaké formy „živého“ kreslení. To může být prováděno pomocí projekčních technik, a to jak těch, které mají kresbu naprogramovanou, či skutečně vznikajících „naživo“ a nebo také jednoduše kreslením na různé povrchy, například na tabuli. Pro zajímavost uvádím navíc možnost využití kresby, jako výtvarného nástroje pro vytvoření materiálu k vlastnímu představení, například programu, knihy, komiksu a jiných.

Tyto možnosti se dají samozřejmě různě kombinovat s ohledem na to, co od kresby v performativním tvaru žádáme. Ve všech případech je důležité sledovat záměr uměleckého díla, aby nebyla naplněna pouze forma a obsah zůstal prázdný.

V další kapitole obrátím pozornost k vlastní tvorbě, ve které se uvedené poznatky pokusím reflektovat.

3. Reflexe praktické tvorby :



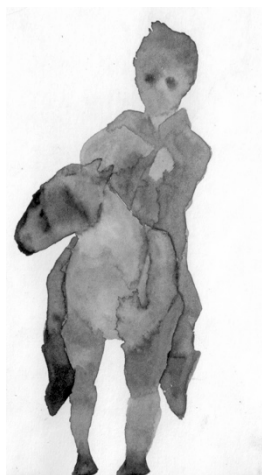
Ve své tvorbě se zabývám jak kresbou, tak divadlem a snažím se tyto dva jedinečné výrazové prostředky různými způsoby propojovat. Přesně tak, jak jsem uvedla teoretickou část této práce, mohu i o své vlastní tvorbě prohlásit, že vždy začíná čarou a ta ji provází, jako Adrianina nit, během celého procesu. Akt kresby je pro mne zásadní. Potenciál pohybu se objevuje již u kreslených čar samotných, mě navíc zajímá oživení čar díky převedení na jeviště. Pokusím se tedy nahlédnout na své tři projekty z pohledu nastolené problematiky kresby v performativním umění.

3.1 Vítězný houpací kůň

V prvním roce svého magisterského studia jsem se rozhodla zinscenovat knihu nevelkého rozsahu, ale obrazově velmi bohatou. Do tvůrčího týmu jsem přizvala dva talentované studenty herectví KALD DAMU Jana Čtvrtníka a Michala Bednáře. Měla jsem tu čest s nimi spolupracovat o rok dříve na mém prvním autorském představení *Korvína*³⁸, o kterém pojednává moje bakalářská práce. I v tomto případě šlo především o naši snahu převést na jeviště nedivadelní text, s akcentem na výtvarnou a zvukovou stránku. Právě s Janem a Michalem sdílím podobné audiovizuální vnímání, a proto jsme se rozhodli ve spolupráci pokračovat. Projekt *Vítězný houpací kůň*³⁹ byl zrealizován na jaře 2014, v rámci rezidenčního programu *Gaudeamus Theatrum*, vyhlášeném Divadlem Drak v Hradci Králové. Vzhledem k tak malému inscenačnímu týmu a krátkému času na realizaci šlo o velmi intenzivní zkušenost.

³⁸ *Korvína*, režie: Tereza Bartůňková a Josefína Formanová, scénografie: Tereza Bartůňková, hudba: Jan Čtvrtník, hrají: Michal Bednář, Jan Čtvrtník, Antonie Formanová, Matyáš Řezníček, Josefína Voverková, produkce: Anna Hořejší, KALD DAMU, 2013

³⁹ *Vítězný houpací kůň*, režie: Tereza Bartůňková a kol., režijní spolupráce: Josefína Formanová, scénografie: Tereza Bartůňková, zvuk: Jan Čtvrtník, hrají: Michal Bednář, Jan Čtvrtník, Divadlo Drak, 2014



Obr. 44: Paul na koni

3.1.1 Kniha jako předloha

Jako knižní předlohu pro jevištní zpracování jsem zvolila knihu anglického spisovatele Davida Herberta Lawrence *Vítězný houpací kůň*. Příběh malého chlapce Paula, pocházejícího z měšťanské rodiny v Anglii, je silný ve své jednoduchosti. Paul se v něm snaží, z čisté synovské lásky, nalézt štěstí pro matku, která neustále touží po penězích a má pocit jejich nedostatku. Hned na počátku příběhu tak zazní formulka, že štěstí jsou peníze. Paul se rozhodne pro matku peníze opatřit a díky svému bohatému strýci Oskarovi a zahradníku Bassetovi je vtažen do světa dostihů. Začne sázet na koně, vyhrávat a peníze anonymně posílat své matce. Paulovo štěstí vyhrávat každou sázku je podmíněno jeho magickou schopností předvídat jména vítězných koní, která se mu zjevují při jízdě na jeho vlastním houpacím koni. Matka ale stále není spokojená, což je zřetelné z jejího projevu, ale navíc na Paula promlouvají samotné stěny domu, postupně sílí jejich křik a volají po více penězích. Paul se tak z prosté touhy pomoci milované matce dostává do stavu posedlosti. Při houpání na svém koni se dostává do transu stále častěji a jeho duševní i zdravotní stav se zhoršuje, až k úplnému uštvání ústícímu v smrt. Těsně před tím ještě vyhraje poslední nejdůležitější sázku, a tak matce odkáže velké množství peněz, matka však přichází o syna.

Peníze jsou metaforický, zástupný motiv pro mnohem závažnější problematiku, například nedostatečného citu v rodině, osamělosti a nepochopení dítěte. Z knihy je cítit nesnesitelná tíha Paulova údělu, jakoby na čtenáře doléhala fyzická tíha peněz a majetku.

Druhým zásadním dojmem z četby pro mne byl rytmus, jakým se děj odvíjí. Gradace a zrychlování příběhu ve mně evokovaly tryskem běžící koně. Už při prvním přečtení knihy se moje vizuální představivost rozběhla na plné obrátky. Úspornost textová jakoby dávala o to větší prostor pro čtenářovu vlastní imaginaci. Právě takovýto pocit u diváka jsme se v tvůrčím týmu snažili vyvolat při převedení knihy na jeviště.

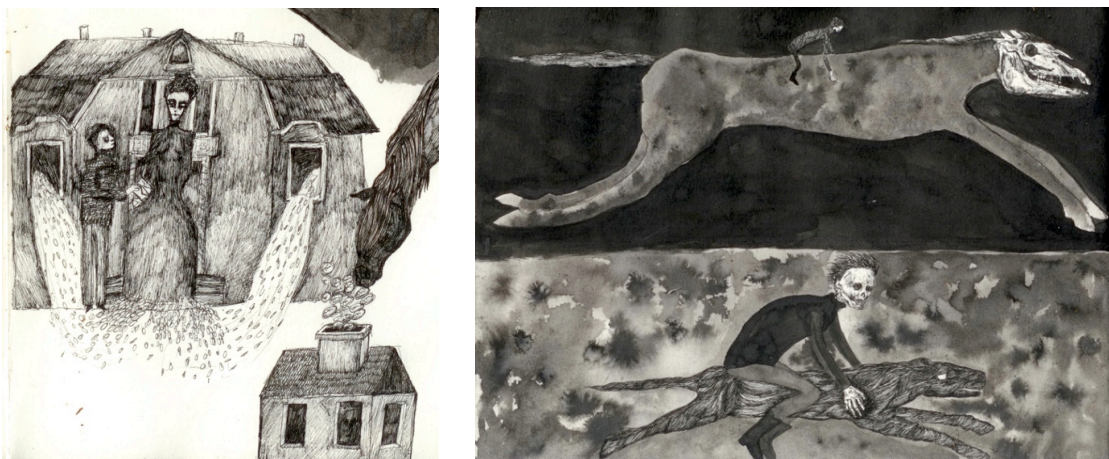
Knihu *Vítězný houpací kůň* pro české vydání ilustroval Jiří Šalamoun. Šalamounovy kresby pro mne byly při volbě knižní předlohy, ač podvědomě, zásadní. Svým neumělým, až artbrutovým výrazem totiž vystihují naivní pohled dítěte na svět dospělých. Ústředním motivem knihy jsou koňské dostihy, peníze, touha po štěstí a lásce. Kniha je vystavená na jasné symbolice a sdělení a právě takto razantní jsou také kresby J. Šalamouna.



Obr. 45: Ilustrace na obalu knihy, Jiří Šalamoun

3.1.2 Vznik prvních čar, vlastní ilustrace

Prvním krokem pro mne bylo, tak jako u každého mého tvůrčího procesu, přenést na papír obrazy, které se mi v hlavě při četbě kupily. Při kreslení postav a situací z knihy se přede mnou postupně začal objevovat svět chlapce Paula se znatelně hororovým nádechem. Ruku mi při kresbě ilustrací vedla především nálada, která na mne z knihy dýchala.



Obr.: 46: Mé ilustrace

Při kreslení jsem cítila velkou volnost díky vědomí, že ztvárňuji svět vnímaný dětskýma očima, ve kterém neexistují žádná pravidla, jak má to či ono vypadat. Vznikla také série rytých kreseb, protože jsem z knihy cítila bolest a urputnost, jakou při svém poslání cítil Paul. Jsou to pocity, které ve mne tento způsob kresby evokuje.



Obr. 47: Vyrývané kresby

3.1.3 Obrazové motivy

„A tehdy začala v domě strašit nevyslovená věta: Potřebujeme víc peněz! Potřebujeme víc peněz! Děti ji slyšely od rána do večera, přestože ji nikdo nikdy nevyslovil nahlas.“⁴⁰

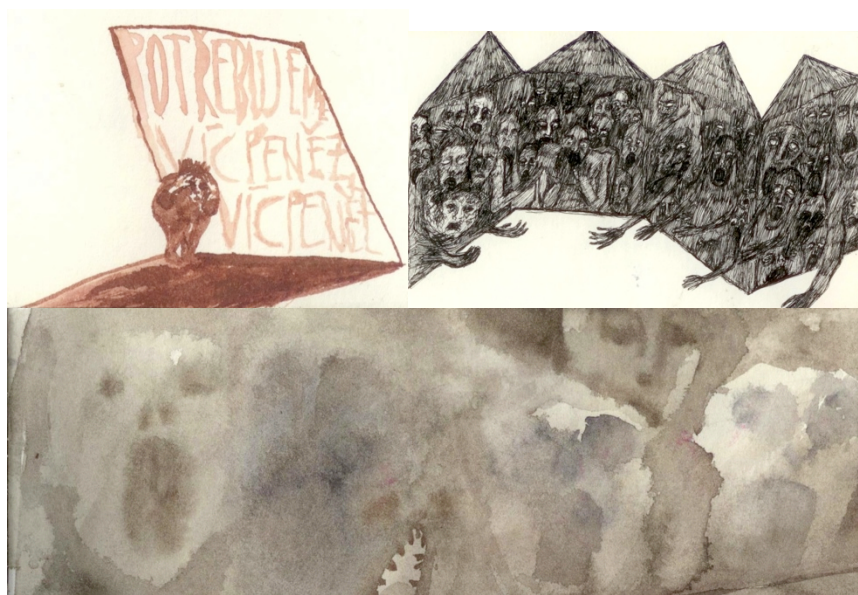
⁴⁰ Lawrence, David Herbert. *Vítězný houpací kůň*. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-573-9.

Co se týče motivů z knihy, fascinoval mě především obraz mluvících stěn domu. V představách jsem viděla nakreslené strašidelné hlavy, jak se derou z omítek stěn. Stěn, které se stále přibližují a stísňují malého Paula. Stěny nakonec zůstaly právě jen v nakreslené podobě na papíře, v inscenaci jsme je ztvárnili zvukem. Ač jsem původně chtěla přenést své kresby na scénu fyzicky, jsem ráda že jsme se rozhodli pro toto řešení. Právě obraz mluvících stěn měl totiž vznikat spíš v hlavě diváka, než být ztvárněn na scéně. Tento obraz jsme tak podpořili hlasy a zvuky znějícími celým prostorem jeviště i hlediště. Zvuky domu (zvuk topení, vrzajících dveří, hlasy: „*Víc. Víc! Potřebujeme víc peněz!*“) jsme nahráli na místě, během naší rezidence v Divadle Drak. Při představení vycházely z reproduktorů rozmístěných po sále. Během představení jsme je naživo vrstvěli, zkreslovali a postupně také gradovali jejich hlasitost. Dosáhli jsme tak efektu obklopení mluvícími stěnami mnohem lépe, než jejich kresebným ztvárněním. Autorem tohoto řešení byl Jan Čtvrtník, který zde využil svých zvukařských a hudebních dovedností.

„Nikdo nikdy však ta slova nepronесl nahlas. Šepot byl všudypřítomný, a proto tu větu nikdo neřikal, stejně jako se neříká: Dýcháme!, přestože se neustále nadechujeme a zase vydechujeme.”⁴¹

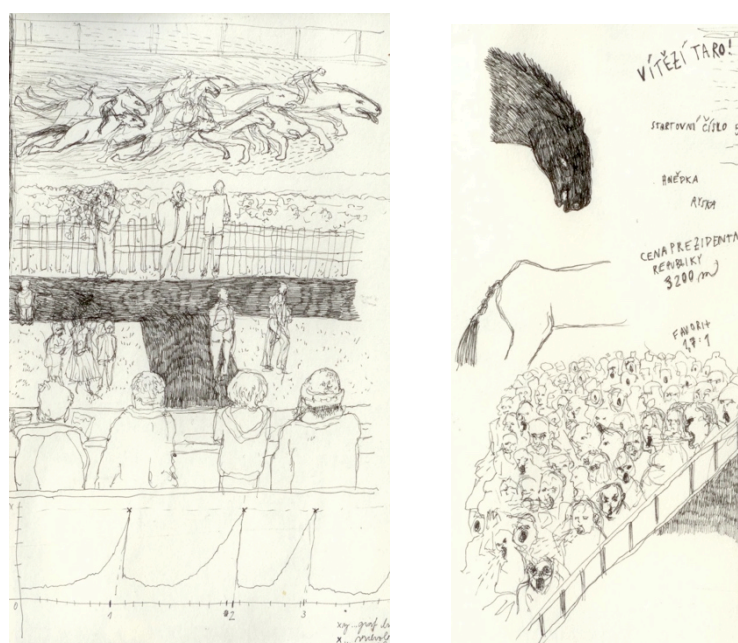


⁴¹ Lawrence, David Herbert. *Vítězný houpací kůň*. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-573-9.



Obr. 48: Stěny domu

Pro sběr obrazového materiálu jsem považovala také za zásadní účastnit se koňských dostihů. Nechala jsem na sebe působit atmosféru závodů a nastudovala pohyb koňů a reakce publika. Zvukově a vizuálně mě fascinovala rytmika dostihů. Když koně probíhali kolem tribuny, řev davu spolu s dusotem koní se na chvíli dostal do maximálního bodu hlasitosti, která byla téměř nesnesitelná. Jakmile se však koně ztratili ze zorného pole diváků, tribuny se ztišily. Tento princip jsme zachovali také v našem představení. Podobně jako v případě mluvících stěn, jsme i u koňských dostihů vycházeli silně z jejich zvukové stránky.



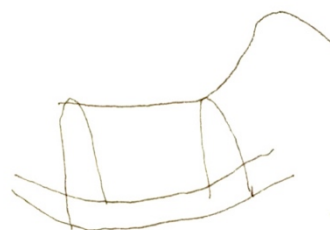
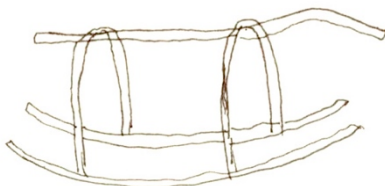
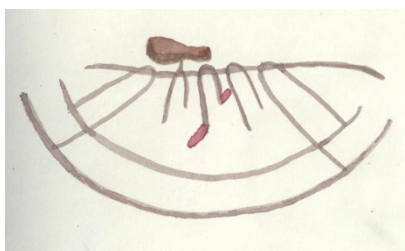
Obr. 49: Skicy z dostihů

3.1.4 Houpací kůň a kresba svárem



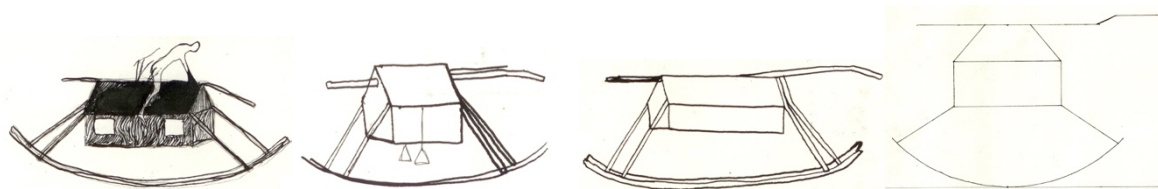
Obr. 50: Trysk

Ze vznikajících kreseb pro mne bylo stále jasnější, že ústředním objektem na scéně bude houpací kůň. Prošla jsem velkým množstvím inspiračních zdrojů, od nostalgické podoby houpacích koňů z 19. století, po asociaci mučícího nástroje ze středověku. Od líbivé ilustrativnosti oblých tvarů, k syrové strohosti ostrých hran. Bylo zajímavé sledovat, jak se v mých kresbách podoba hledaného houpacího koně stále více abstrahovala, až se z ní stala jen kostra z čar. Vývoj, který by se dal připodobnit vývoji jakéhokoliv znaku, symbolu, nebo ke způsobu, jakým hovoří abstraktní umění.



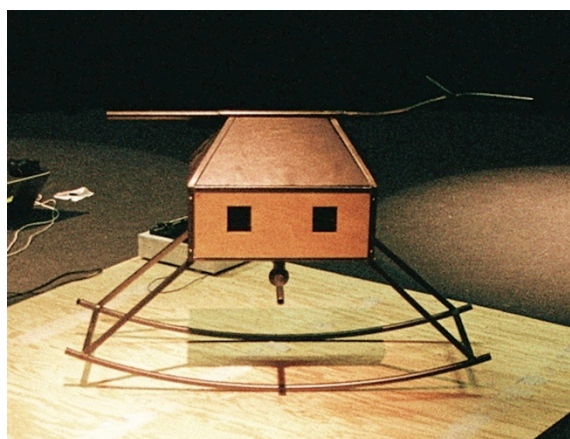
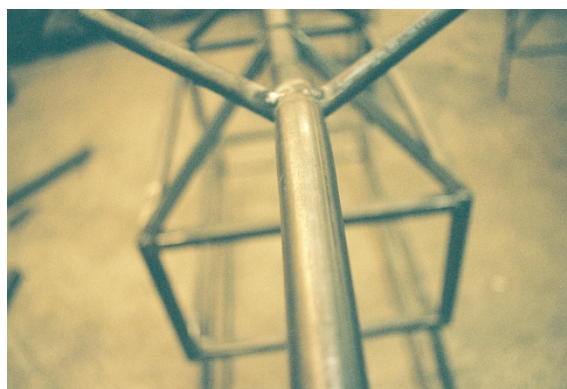
Obr. 51: Kresebný vývoj koně I

Chtěla jsem maximálně extrahovat obraz těla běžícího koně. Takto jednoduše by ho nakreslilo právě malé dítě. Vzpomněla jsem si na jednoduché čáranice domečků a prasátek. Tím jsem si také vybavila dětské hraní si v domečku na domácnost a rodinu. Uvnitř všech domovů si děti vytváří ještě jednu svoji zmenšenou realitu, ve které se odráží vše z toho, co je obklopuje. Tato úvaha byla zásadní i pro mé scénografické a dramaturgické řešení. Celý Paulův příběh je zároveň jeho vlastní dětskou hrou. Přišlo mi proto vhodné do koně vměstnat i dům, ve kterém se příběh odehrává. Tím se otevřela možnost pracovat s malými objekty a loutkami. Moje nakreslená představa houpacího koně se tak nakonec promítla do lineární konstrukce evokující hračku, mučící nástroj a domeček pro panenky. Rozměry konstrukce jsem přizpůsobila tomu, aby na něm „jedoucí“ dospělý herec působil jako dítě. Nyní už zbývalo jen vybrat materiál, který nejlépe zachová lineární jednoduchost kresby.



Obr. 52: Kresebný vývoj koně II

Zvolila jsem železo. Materiál právě tak důrazný a těžký, jako atmosféra příběhu *Vítězného houpacího koně*. Volba materiálu byla podmíněna i způsobem, jakým se objekty ze železa vyrábějí. Při sváření železných trubek jsem objevila zřetelné paralely s kresbou na papír. Místo tužky sice používám elektrody a proces je nebezpečnější a techničtěji náročnější, i tak ale vlastně „kreslím svárem“. Proces sváření je vlastně takové kreslení trojrozměrných čar. Svařená konstrukce dokonale vystihla kýžený tvar koně v pohybu i jednoduchost kresby dítěte. Do výsledné konstrukce jsem nakonec vsadila domeček z překližkových desek s vyklápějícími se stěnami. Objekt houpacího koně mi umožnil mnoho způsobů využití na scéně, a to pro akci, obraz i zvuk.



Obr. 53: Objekt Vítězný houpací kůň

„Čára může být i na povrchu tělesa, ale právě v tomto případě si lze ověřit, že čára a těleso spolu souvisí velmi zprostředkovaně, Čára na povrchu tělesa pojednává pouze jeho plášť, ale neintervenuje do jeho objemovosti.“⁴²

Hřbet koně a střechu jsem se rozhodla pokrýt hnědou kůží a její povrch upravit vrypy, aby ještě více evokoval mé kresby. Tento detail je pro diváka těžko postřehnutelný, avšak objekty, které vyrábím, jsou pro mne důležité nejen jako součást scénografie. Měly by zaujmout i z větší blízkosti. Z pohledu zmíněného citátu se pokreslování povrchů rekvizit možná zdá nadbytečným, já si však myslím, že i čistě z estetického hlediska má smysl pojednávat i povrchy objektů.

⁴² Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 40 s. ISBN 978-80-87545-31-7.



Obr. 54: Poškrábaný hřbet

3.1.5 Postavy

Ústřední postavu Paula ztvárnil Michal Bednář, který dokázal přesvědčivě vytvořit postavu přerostlého dítěte bez zbytečných infantilít. Během inscenace se dokázal proměnit z naivně nadšeného dítěte v posedlého pomatence. Jan Čtvrtník měl od počátku zastávat roli hudebníka a ručaře přítomného na scéně. Dlouho jsme hledali jeho místo na jevišti, až jsme se rozhodli z něj učinit zároveň hereckého partnera Michala. Jeho herecké ztvárnění zahradníka Basseta, jediné spřízněné duše osamělého chlapce, sloužilo jako pojítka mezi smyšleným a reálným světem. Jejich dialog byl postaven především na společné interakci se zvukem, slov používali jen málo. Při scénách společného sázení komunikovali prostřednictvím zvukových hraček, reagujících na dotyk. Takto technicky bylo tedy naznačeno jejich napojení, které bylo silné, a to i přes jejich propastně rozdílný sociální původ. Odlišnost jejich světů byla naznačena scénograficky. Paul po celou dobu inscenace neopustil svůj pokoj, který symbolizovala jen vyvýšená čtvercová deska. Zahradník se pohyboval v prostoru kolem této desky, stejně jako v zahradě, která obklopuje dům. Vyvýšeností Paulova prostoru jsem tak podtrhla hierarchii jejich postavení. Basset se staral o „zvukovou zahrádku“, kde měl své nástroje, jako například konev se strunami či podkovu pro štěstí. Ale staral se i záhon s hlínou, ve kterém klíčily papírové bankovky z mincí, které vysázel.



Obr. 55: Paul a Basset

Ostatní postavy z příběhu jsem se rozhodla ztvárnit jako dětské hračky tak, aby byly pro své charaktery výstižné a symbolicky zastupovaly každá svůj archetyp. Na začátku představení jsou všechny hračky, včetně koně, zabaleny do bílého papíru a je nastolena sváteční vánoční atmosféra. Jejich rozbalováním se Paul vlastně seznamuje se členy své rodiny, respektive je představuje divákům. Pak už s nimi rozehrává svou hru na rodinu a rozestavuje je po pokoji do různých kompozic. Jeho hraní může evokovat jakýsi rituál s panenkami voodoo.

Pro postavu bohatého strýčka jsem zvolila draze vypadající, naleštěné auto na dálkové ovládání. Jeho lačnost po penězích jsem ztvárnila mimo jiné kresbou značek dolarových bankovek v jeho pohyblivých zorníčkách. Pro svou titěrnost byl však tento detail pro hereckou akci nepříliš využitelný.



Obr. 56: Strýc



Obr. 56: Strýc - pokračování

Druhou Paulovou hračkou byla jeho vlastní matka. I její osobnost je v příběhu postavená na nenasytnosti a touze po penězích, proto jsem se rozhodla ji ztvárnit jako kovovou kasičku, bustu polykající peníze. Díky kovu vynikl zvuk cinkajících peněz, který jsme s Janem využili ve výrazné zvukové dramaturgii. Rodinná příbuznost se strýcem Oskarem je zřejmá z podobných rysů a hýbajících očí.



Obr. 57: Matka

Její dcery, Paulovy sestry, jsem pojala jednoduše jako dvě téměř identické panenky. V příběhu jsou charakterizovány jako otravné a neustále něco papouškující. I ony mají strašidelnou podobu, jsou součástí Paulovy noční můry, která ho pohlcuje a ničí. Stejně jako v matčině případě jde i zde o busty, nikoliv celé figury. Pro toto ztvárnění jsem se rozhodla nejen kvůli podobě s matkou, ale také kvůli asociaci s „vydesignovanými“ hračkami, které se v bohatší společenské vrstvě kupují dětem. Často jde spíše o to, jak hračky vypadají v interiéru, než o jejich funkčnost při hraní.



Obr. 58: Sestry

I v těchto trojrozměrných objektech jsem se snažila zachovat svůj kresebný styl. Docílila jsem toho především dodržením černobílé estetiky a opět onou škrábanou strukturou povrchů, kterou zmiňuji již v případě objektu houpacího koně. Michal si během zkoušení prošel skutečně náročnou úlohou. Musel, stejně jako osamocené dítě hrající si se svými hračkami, zastupovat všechny charaktery a ze své pozice Paula s nimi interagovat. Michalovo herectví vyžadovalo až nadpřirozenou schopnost rychlého střídání rolí. Hračky oživoval střídáním hlasů a také způsobem, jakým si s nimi jako chlapec Paul hrál. Žonglovali jsme zde s mírou, s jakou on ovládá své hračky a s jakou ovládají ony jeho. Jakoby se hra postupně vymykala jeho kontrole. Hraní na něco se stávalo více než skutečným. Téma ovládajícího a ovládaného procházelo celým představením. Bylo patrné i ve vztahu chlapce a zahradníka a v jejich hraní *Dostihů a sázek*.

3.1.6 Dostihy a sázky - Kresba v pohybu

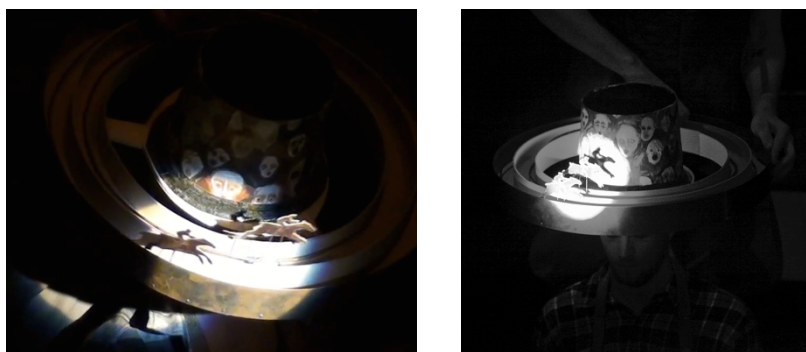
Koňské dostihy jsem ztvárnila více způsoby, přičemž i v tomto případě jsem vycházela z principu dětské hry. Dostihy byly animovány a rozezvučeny oběma aktéry, protože to byl jejich jediný společný zájem.

První hračkou ztvárňující dostihy byla jakási káča s kresbou žokeje na koni, která po roztočení dokázala balancovat a jezdit po nataženém provázku.



Obr. 59: Dostihy I.

Druhý obraz dostihů byl ztvárněn jako velký klobouk, jehož střed tvořila tribuna s diváky a jeho krempu dvě okružní dráhy se závodícími koňmi. Využila jsem zde kresbu řvoucího davu hlav, která byla v inscenaci rozezvučena nahrávkou evokující napínavý závod. Basset s kloboukem na hlavě animoval zvuk. Paul animoval dvě kreslené figurky žokejů na koních.



Obr. 60: Dostihy II.

V třetím obraze závodů hrálo hlavní roli světlo, které tvořilo důležitou scénografickou komponentu celého představení. Světelně jsme oddělili interiér Paulova pokoje od exteriéru zahrady. Tyto dostihy měly, spíše než hru na ně,

evokovat blouznění chlapce. Vzadu za scénou se postupně rozsvěcela v řadě rozestavěná protisvětla. Janovi se zde souběžně s obrazem podařilo vytvořit zvukovou iluzi stáda koní běžícího zleva doprava. Skandující Paul a diváci za ním tak mohli mít skutečně pocit, že sedí na tribuně a sledují závod.



Obr. 61: Dostihy III.

Pro poslední, nejdůležitější dostih jsem využila princip optického vynález Eadwearda Muybridge (viz. 2.3.2.). Jeho vynález *zoetrope* je pro mne přímou asociací pohybu běžících koní. V přípravné fázi jsem se zabývala historií animačních technik, které jsou pro mě fascinující pro své zaujetí pohybem. Vyrobila jsem objekt simulující Muybridgeův *zoetrope* tím, že jsem na gramofonový přehrávač umístila desku přehrávající místo hudby nakreslené běžící koně. Efekt optického klamu pohybu koní jsem docílila využitím stroboskopického světla. Různou frekvencí, a to jak světla, tak i otáček gramofonu, bylo možno měnit tempo i směr běhu koní. Tento znovuobjevený vynález jsem se rozhodla využít pro finální obraz v našem představení. Stroboskopické světlo rozfázovalo jak malé kresby koní, tak skutečnou Paulovu jízdu na houpacím koni. Tato dramatická scéna stroboskopické stínohry vystihla stav šílenství hlavní postavy. Potenciál optického efektu *zoetropu* zde však nebyl využit zcela. Vzhledem k malým rozměrům kreseb koňů, mohli jejich běh zaznamenat jen diváci v první řadě hlediště.



Obr. 62: Dostihy IV.

3.1.7 Další využití kreseb

Ač mé kresby nesloužily primárně jako scénografické návrhy, byly pro výsledné představení zásadní. Místo scénáře jsme na začátku divadelních zkoušek měli právě jen tyto obrázky a v bodech sepsané nápady. Z některých obrázků se stal i jakýsi storyboard, který nám při stavbě situací zásadně pomohl. Výsledné obrazy se těm kresleným občas až záhadně přesně podobaly.



Obr. 63: Z kresby na jeviště

Podle čtyř obrázků, zobrazujících konkrétní situace z příběhu, byly vytištěny sběratelské pohlednice s programem na druhé straně. Tyto pohlednice spolu s plakátem vznikly s pomocí grafické a tiskové úpravy Kryštofa Hlůžeho. Mým dlouhodobým záměrem je, spolu s představením divákům nabídnout i nějaký hmatatelný artefakt, který jim v ideálním případě připomene v kresbách zachycenou atmosféru inscenace.



Obr. 64: Pohlednice a plakát

3.1.8 Audiovizuální trysk

Divadelní představení, které mělo premiéru 2.5. 2014 v Divadle Drak, jsme nazvali *audiovizuálním tryskem*. Myslím, že se nám podařilo pomocí obrazů a zvuků stvořit autonomní surrealistický svět, který vystihoval především hororovou a úzkost budící atmosféru knižní předlohy. Při procesu tvorby jsem těžila ze své nedokonalé kresby, jejíž základní rysy se mi částečně podařilo přenést i do vizuálního světa jeviště.

Inscenace *Vítězný houpací kuň* měla řadu nedostatků, především po režijně - dramaturgické stránce. Pohlcení v obrazech, zvucích a technologických problémech jsme už během zkoušení pozorovali, že přes všechny klady demokratické autorské tvorby nám chybí složka, která by měla nadhled a neztrácela zdravý rozum. Myslím, že nám v tomto pohledu pomohla režijní asistence Josefíny Formanové, která za námi dvakrát přijela s „pohledem zvenku“ a konečně už i v procesu příprav v Praze jsem s ní ráda vedla dialog nad nápady k inscenaci. Ze scénografického hlediska jsem nedostatky spatřovala především v již několikrát zmiňované podceněné velikosti detailů určených pro diváka.

Naopak pozitivní pocit mám z toho, že se nám na jevišti podařilo vytvořit autentickou formu skutečné dětské hry, jejíž pravidla určují herec, hudebník a výtvarník. Tato zkušenost ze spolupráce s Janem Čtvrtníkem a Michalem Bednářem je pro mě esencí toho, co v mé představě znamená autorského představení, kompaktní společné dílo od počátku do konce.

„Další velkou hodnotou bylo to, že vše prošlo našima rukama. Rukama všech. A všechno tak bylo „naše“. Zní to banálně, ale vztah, který jsme si vybudovali ke Koni, byl naprosto jedinečný asi i právě proto. Zdálo se nám, že pocítujeme jakési jádro autorské tvorby a věděli jsme, že jinak už to nechceme. Byli jsme ve stavu, kdy jsme viděli koně všude, všude na nás vyskakovalo něco, co patřilo k naší práci. Nebyl to stav nepříjemný, naopak, byl to pozitivní stav energické fascinace a pohlcení.“⁴³

Vzhledem k tomu, že v této práci nahlížím na *Vítězného houpacího koně* hlavně z pohledu výtvarného, doporučuji si přečíst diplomovou práci Jana Čtvrtníka *Zvuk jako nástroj herce*, která pojednává mimo jiné i o tomto projektu. Díky Janově zaměření podává komplexnější pohled na zvukovou stránku představení. Zbylé fotografie a ilustrace k představení připojuji v obrazové příloze.

Kreslený symbol pro audiovizuální trysk *Vítězný houpací kůň*: **Ω**

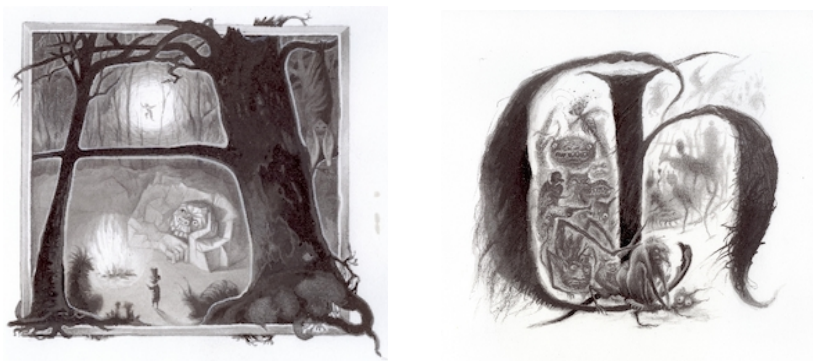
⁴³ Čtvrtník, Jan. *Zvuk jako nástroj herce*. Praha: Diplomová práce na Divadelní fakultě AMU, rok. 2015, s. 27

3.2 Nekonečný příběh

Na základě pozitivního přijetí *Vítězného houpacího koně* nás s Janem Čtvrtníkem oslovil režisér Braňo Mazúch s velkou divadelní výzvou. Divadlo Lampion chystalo, ve spolupráci s Městským divadlem Kladno, na červen 2015 uvedení *Nekonečného příběhu*, jevištní adaptace kultovní knihy. Scénografie této inscenace obnášela řešení scény, kostýmů, loutek, projekcí a svícení. Šlo tedy o mou zatím nejkomplexnější divadelní zkušenost. Pokusím se reflektovat moji scénografickou práci, a to opět se zaměřením především na téma diplomové práce.

3.2.1 Kniha jako předloha

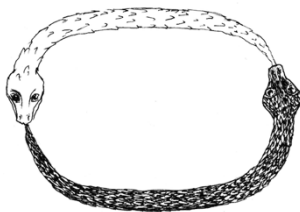
Nekonečný příběh, jehož autorem je Michael Ende, patří do kategorie nejoblíbenějších dětských knih 20. století. Její české vydání z roku 2001 ilustroval František Skála. Neskutečně výpravný příběh, který tematizuje lidskou fantazii a schopnost imaginace, je složité zkonkretizovat a přenést do kreseb či na jeviště. František Skála zvolil malý počet ilustrací, které se objevují vždy jen na začátku kapitol. Ilustrace tak dodržují estetický kánon, jak je popsán v knize, kterou hlavní hrdina Bastián najde v antikvariátu na začátku vyprávění. Čtenář čte ve stejné knize jako Bastián. Tento obraz knihy v knize, příběhu v příběhu, je zásadní právě i pro grafické řešení knihy. Ilustrace jsou ponechané v černobílé estetice, jakoby naváděly čtenáře, aby si je svou vlastní fantazií obarvil a oživil. V hledání vlastního kresebného uchopení příběhu knihy jsem se snažila zúročit svou vlastní fantazii, jak čtenáře konečně *Nekončený příběh* nabádá.



Obr. 65: Ilustrace od Františka Skály

3.2.2 Hledání témat

Práce na představení začaly téměř rok před chystanou premiérou. Jsem zastáncem tohoto typu intenzivního, dlouhodobého a kolektivního procesu. Dojde během něj k podnětným rozhovorům, obvykle oddělené inscenační složky se potkávají a mohou se navzájem inspirovat. Spolu s režisérem Braněm Mazúchem, dramaturgyní Helenou Kebrtovou a hudebníkem Janem Čtvrtníkem jsme se vydali na podobně náročnou pouť, jakou popisuje *Nekonečný příběh*. Ten v sobě ukrývá doslova nekonečné množství témat a motivů.



Obr. 66: Symbol *Nekonečného příběhu*

Nekonečný příběh je postavený na dualismu, na potřebě opaků i jejich harmonie. Je to patrné již z ústředního motivu těl dvou hadů, světlého a tmavého, tvořících ovál. Michael Ende v první části své knihy rozvíjí dvě hlavní vyprávěcí linie, které se v druhé části protnou. Máme zde dva hlavní hrdiny, dva příběhy, ale nakonec se vše sjednotí v jedno. Prvním hrdinou je nemotorný chlapec Bastián, který čte knihu o druhém hrdinovi, statečném chlapci Átrejovi. S inscenačním týmem jsme se rozhodli zachovat tuto strukturu dvou částí knihy a využít pro to divadelní přestávky. Pro mne to znamenalo najít dvě naprosto odlišná výtvarná řešení.

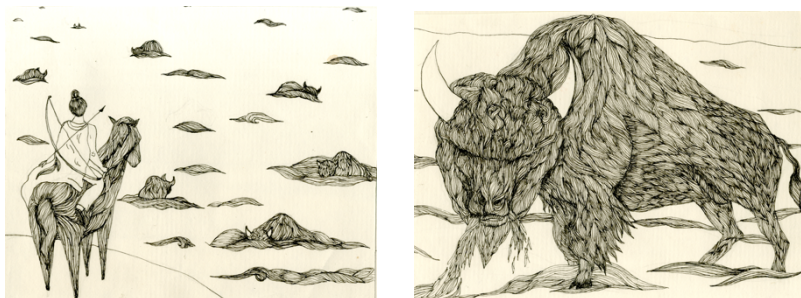
*„Fantazie je nezbytností pro život, jenž nechce být jen napodobením jiných životů. Její úloha je většinou kladná, je však třeba umět postihnout hranici mezi fantazií a fantazírováním, mezi tím, co slouží životu, protože to rozvíjí jeho možnosti, a tím, co odvádí mimo reálný život, aby to vytvořilo jeho náhražku a nezodpovědnou iluzi.“*⁴⁴

Ústředním tématem knihy je fantazie, která zde tvoří celý svět, *Fantázii*. Její

⁴⁴ Ende, Michael. *Nekonečný příběh*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2001. 102 s. ISBN 80-00-00957-9.

vládkyně Dětská císařovna je nemocná a obyvatelé *Fantázie* se snaží pro ni najít lék. Její nemoc souvisí se stále se šířící *Nicotou*, která se slovy nedá popsat, protože nijak nevypadá. Nicota je opakem fantazie, je prázdnotou a marností. Najít výtvarné řešení Nicoty i světa Fantázie pro mne bylo velkou výzvou. A to jak na papíře, tak i na jevišti.

3.2.3 Přemýšlení v kresbách



Obr. 67: Átrej a purpuroví bizoni

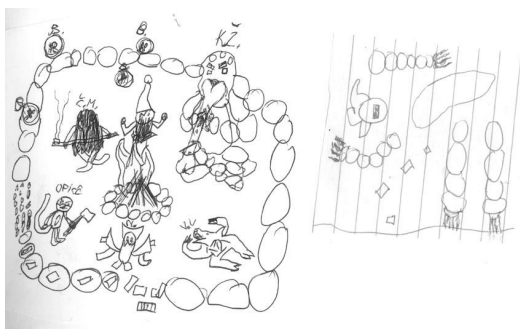
Stejně jako u mé předchozí práce byla i zde základem mého přemýšlení o příběhu kresba. Vznikla série ilustrací, ve kterých jsem si pro sebe na papír formulovala výjevy z knihy. Vizuální podoba některých postav vznikla již z prvního kreslicího sezení. Návrh pro loutku *Černomůrka* nebyl změněn od první kresby a výsledná podoba loutky vychází přímo z něho. Jiné postavy procházely složitějším procesem.



Obr. 68: Černomůrka, z kresby loutkou

V této fázi na mě měla velký vliv představivost mého mladšího bratra, kterému jsem části *Nekonečného příběhu* četla a následně s ním kreslila. Vznikla série

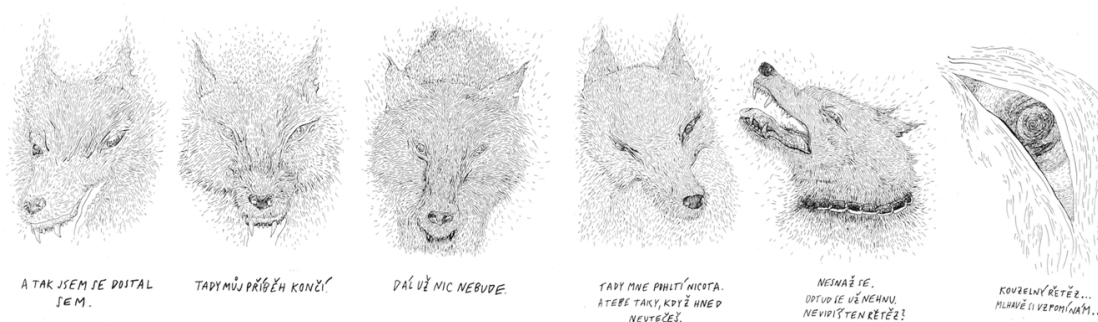
ilustrací, která byla z části z jeho hlavy, z části inspirovaná mými kresbami. Například loutku Kamenožrouta jsem technologicky navrhla podle jeho návodu. Bratrovo kreslení na téma *Nekonečného příběhu* bylo inspirativní ještě z jednoho důvodu. Dětská kresba byla hlavním scénografickým klíčem druhé části příběhu, i když nakonec jinak, než jsem původně zamýšlela. O tomto tématu napíši více v příslušné části.



Obr. 69: Kamenožrout, bratrova kresba

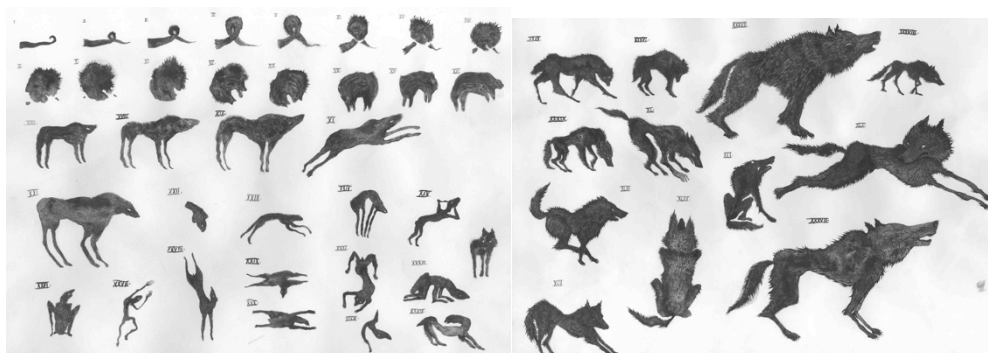
3.2.4 Pohled z druhé strany

Práce na tomto představení pro mne byla specifická, protože jsem z ní učinila zároveň téma pro mé studium v rámci stáže v Ateliéru ilustrace a grafiky na pražské UMPRUM. Součástí tohoto ateliéru jsem se stala na zimní semestr 2014/2015. Ateliér vedl Juraj Horváth a Michaela Kukovičová, jejichž práce i přístup ke studentům mě velmi inspiroval. Chtěla jsem se touto stáží přiblížit světu, který zůstává ve výsledné podobě dvojrozměrný. Právě zde jsem se chtěla přiučit, jak už sama kresba o sobě může vyprávět příběh, aniž by byla jen skicou pro jevištní zpracování.



Obr. 70: Ukázka z komiksu

Jedno ze zadání semestru Ateliéru Ilustrace a grafiky byla spolupráce se studentem scenáristiky z FAMU na společném komiksu, či nějakém podobném formátu, který využívá vyprávění obrazem, například *Bilderbuch*. Vzhledem k současně probíhajícím přípravám k *Nekonečnému příběhu* se nabízelo využití tohoto tématu jako inspiračního zdroje. Spolu se scénáristkou Vendulou Hláskovou jsme vymyslely alternativní způsob vyprávění tohoto příběhu. Využily jsme při tom zmíněného tématu duality a rozhodly jsme se odvyprávět příběh z pohledu vedlejší postavy, vlkodlaka Gmorka. Změnou vyprávěče se zcela změnila nálada příběhu. Náš koncept spočíval ve vytvoření pracovního sešitu pro děti, který by sloužil jako doplněk k oficiálnímu knižnímu podání Átrejova a Bastiánova příběhu. V ideálním případě by se mohl stát i součástí chystaného představení. Chtěly jsme zdůraznit onu interaktivní stránku knihy, totiž zapojení čtenářovy fantazie. Právě podoba pracovního sešitu se nám zdála pro tento účel nejvhodnější.



Obr. 71: Vývoj vlkodlaka Gmorka

Postava vlkodlaka Gmorka oslovovala čtenáře přímou řečí a vtahovala ho do svého příběhu. Jak již bylo řečeno, příběh byl převyprávěn z opačné strany, dalo by se říci ze strany zla. To byl na jednu stranu nesmírně zajímavý aspekt, na druhou stranu se ukázal být komplikací. Jak přimět čtenáře, aby sympatizoval s antihrdinou knihy? V tomto případě vlkodlakem Gmorkem zrozeném ze tmy a mlhy, který chce zabít kladného hrdinu Átreje. Jeho smutný osud je však důkazem toho, že zlo se nerodí samo o sobě a že má vždy svůj důvod, za který jeho nositel často nemůže. Vymyslely jsme tedy jakousi obhajobu této postavy.

Právě forma pracovního sešitu mi poskytla řešení způsobu zobrazení světa Fantázie a hrozby Nicoty. Světem Fantázie jsou v sešitě kresby a vynechaná prázdná místa pak znázorňují Nicotou, která tyto kresby maže, pohlcuje. Mezery a holá místa na papíře Nicotu skvěle definují. Čtenářovým úkolem je dokreslovat

chybějící části postav a krajin. Čtenář tedy svým kreslením pomáhá k záchraně světa Fantázie, což je vlastně k našemu světu, který sami spoluvytváříme jasnou paralelou. Kresba je zde tedy skutečným nástrojem vyprávění.

Proces tvorby komiksu byl podobný procesu divadelnímu. Byl to zajímavý dialog na papíře, na který Veronika psala scénář a já jsem k němu tvořila obraz. Vznikl kompletní storyboard, několik finálních stran a jasná podoba vlkodlaka. I když jsme nakonec náš záměr z časových důvodů nedokončili, proces jeho vymýšlení, nápad interaktivního sešitu a skici byly zásadní pro již vznikající divadelní tvar. Kresby vzniklé v rámci této stáže byly využity v doprovodných materiálech k inscenaci, k čemuž se vrátím v příslušné kapitole.



Obr. 72: Gmork, Kresby

V rámci klauzur v ateliéru jsem se nakonec rozhodla vyrobit svařenou konstrukci hlavy vlkodlaka Gmorka, jako jakýsi průsečík mezi světem kresby a divadelního objektu. Podobně jako u objektu koně z předchozího projektu, tak i u této závěsné trofeje zvířete, jsem vycházela z mé teorie o kresbě svařováním, o trojrozměrných čárách a o příběhu v nich. Gmork byl, stejně jako připravovaný komiks, interaktivní - pomocí technologie brzdového systému mu návštěvník klauzur mohl rozpohybovat dolní čelist.

„... a ukázal děsivé tesáky, čímž chtěl zřejmě naznačit úsměv.“⁴⁵

Pro jednoduchou lineární konstrukci jsem se rozhodla také proto, abych přímo odkázala na náš komiks. V něm se náš hrdina už už ztrácí v Nicotě, která pomalu rozežírá kresbu, až z vlkodlaka nic nezbyde. Inspirovala jsem se i literárním popisem umírajícího vlkodlaka v knize.

„A tam ležel u jakési díry ve zdi obrovský, napůl vyhladovělý vlkodlak, uvázaný na řetězu. Žebra pod prašivou srstí se dala spočítat, páteční obratle mu vyčnívaly jako zuby pily... Átrej se k němu tiše přiblížil. Když ho vlkodlak spatřil, prudce zdvihl

⁴⁵ Ende, Michael. *Nekonečný příběh*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2001. 121 s. ISBN 80-00-00957-9.

mohutnou hlavu. V očích mu zablýsklo zelené světýlko.”⁴⁶

Tento objekt posloužil také jako forma při výrobě loutky v *Nekonečném příběhu*.



Obr. 73: Vlevo: Vlčí trofej na zeď, Vpravo: Vlkodlak v inscenaci

3.2.5 I. část: Kniha na jevišti

Nyní bych se ráda zastavila u několika scénografických řešení v *Nekonečném příběhu*. Jak již bylo řečeno, zásadní bylo rozdělení inscenace do dvou částí, stejně tak, jako v knižní předloze.



Obr. 74: Kniha v knize

⁴⁶ Ende, Michael. *Nekonečný příběh*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2001. 120 s. ISBN 80-00-00957-9.

Pro první část jsme zvolili prostředí školní půdy, která se stane skrytí hlavní postavy Bastiána. Půda je přeplněná odloženými školními pomůckami a harampádím. Z těchto předmětů vychází pak řešení loutek, které na půdě ožívají, když Bastián čte v knize. Měl tím být znázorněn onen rys dětské představivosti, která z obyčejných předmětů dokáže vytvořit živé bytosti, kouzelné předměty a odvyprávět jimi příběh.

Zásadním dilematem první části představení pro mne bylo, jak vnést téma knihy na jeviště. Při kolektivním procesu vymýšlení koncepce jsme chvíli dokonce uvažovali o zrušení knihy jako takové. Pokud se náš příběh totiž odehrává na jevišti, neměl by Bastián místo knihy najít spíše staré zaprášené loutkové divadlo a svou fantazií jej oživit? Nakonec jsme ale zůstali na jaksi bezpečnějším poli doslovnější jevištní adaptace. Na začátku představení se tak Bastián, pronásledovaný davem nepřátelských spolužáků, schovává na školní půdě, kde nalézá zaprášenou knihu *Nekonečného příběhu* a začíná číst.

Při vymýšlení tvaru půdního prostoru jsem vyšla z tvaru otevřené knihy. Podlaha a strop svírají proti pohledu diváků příkrý úhel a tvoří tak dojem stísněného podkroví. Z praktického hlediska viditelnosti loutek je navíc podlaha řešena jako šikmá plocha. Scéna skýtá mnoho možností svícení, například díky mezerám mezi prkny, a tím širokou paletu možných atmosfér. Právě stíny dokáží v dětské představivosti vyvolat mnoho obrazů.



Obr. 75: Návrh scény

Chtěla jsem docílit oné duality příběhu, v níž se příběh odehrává v knize a zároveň sledujeme příběh čtenáře, který tuto knihu čte na půdě. Proto se na jevišti

paralelně objevují loutky v rukách loutkovodičů i čtenář Bastián. Loutkovodiči jsou poručníci Nicoty, jakési stínové bytosti z půdy. V knižní předloze mne zasáhly především momenty, ve kterých čtenář Bastián zjišťuje, že je součástí světa, o kterém čte. Když například vyjekne zděšením, jeho výkřik se rozlehne v místě knihy, kde v tuto chvíli čte.



Obr. 76: Čtení na jevišti

Knihu *Nekonečného příběhu* na jevišti zastupuje objemná kniha. Chtěla jsem dosáhnout efektu vylézání postav příběhu z ní před zrakem čtenáře. Četbou totiž před námi, díky vlastní imaginaci, skutečně roste vizuální svět. Má představa byla v počátku značně fantastická, například jsem chtěla, aby z knihy šlehaly plameny. Nakonec se mé nápady musely minimalizovat, ale ten ústřední se zachoval. V šikmé podlaze se nachází obdélníkový otvor, velikostí přibližně stejně velký jako kniha, který není ovšem z pohledu diváka vidět díky svému zvýšenému okraji. Umožňuje objevování se postav na jevišti nebo jejich mizení. Na konci první části inscenace do ní Bastián skáče sám, s rozhodnutím vstoupit do světa Fantázie a zachránit ji tak před Nicotou. Motiv Nicoty je v první části řešen stroboskopickým světlem a především zvukem. Nepříjemný a děsivý zvuk Nicoty vychází z digitálních zvuků, které v přeneseném významu symbolizují ohrožení dětské fantazie existujícím světem mobilních telefonů a počítačů.

Hledala jsem také různé způsoby přenesení kresby na jeviště. Jedním by mohlo být například využití školní tabule ke kreslení map křídou, k zaznamenání trasy Átrejova putování. Mazání kreseb na tabuli mohlo být možným řešením ztvárnění Nicoty. Nakonec jsme našli i jiná řešení a navíc se ukázalo, že kresba se koncepčně hodí více do druhé části inscenace.

Ráda bych se ještě krátce zmínila o estetice loutek v první části. Vycházela jsem při jejich navrhování především z estetiky ostrých hran a kubistických tvarů. Dalším rozhodujícím faktorem pro vizuální podobu loutek bylo využití školních

pomůcek a obyčejných předmětů. Kentaur Cairón byl například původně židlí, nestvůra Ygramul zas hromadou velkých pravítek a kružítek. Loutky v první části byly trojrozměrné, aby zdůraznily haptickou povahu reálného světa. Druhou důležitou charakteristikou loutek byl také jejich menší rozměr oproti lidské postavě Bastiána. Z opačného principu pak vycházela vizuální stránka části druhé.

3.2.6 II. část: Ve světě Fantázie

3.2.6.1 Tudy cesta nevede

Původně jsme druhou část *Nekonečného příběhu* zamýšleli učinit interaktivní podle principu knihy o aktivním přístupu čtenáře,. Zvažovali jsme například formu workshopu, při kterém by se po přestávce diváci ocitli na prázdném jevišti. Na místě, kde se před chvílí odehrával příběh a který z pohodlí svého sedadla pozorovali. Nyní by se i oni sami stali jeho součástí. Každý z diváků jakoby byl Bastiánem, který skočil do knihy a mohl si stvořit svět podle svých představ. Nápadů na provedení byla řada. Jeden z nich předpokládal pokrytí celého jeviště černou plochou, na kterou by tvůrci kreslili svůj svět barevnými křídami. Další možností bylo nechat děti kreslit na folie, které by následně díky meotarové projekci vytvořily proměnlivý barevný svět. Součástí tohoto stvoření světa by byl také workshop hudební, ve kterém by svůj svět rozezvučily. Od tohoto řešení jsme nakonec museli odstoupit kvůli praktickým námitkám ze strany vedení divadla. Snížila by se tím totiž možná kapacita diváků v sále. Nakonec jsme se tedy rozhodli pro klasičtější variantu jevištního vyprávění a zachování linie příběhu knižní předlohy. I toto řešení bylo ze scénografického hlediska velmi obtížné, protože druhou část vyprávění pojal Michael Ende jako bezuzdnou jízdu neustále nově vznikajícími krajinami, postav každou stránkou přibývalo a více než první část, by se dala zařadit do žánru fantasy.

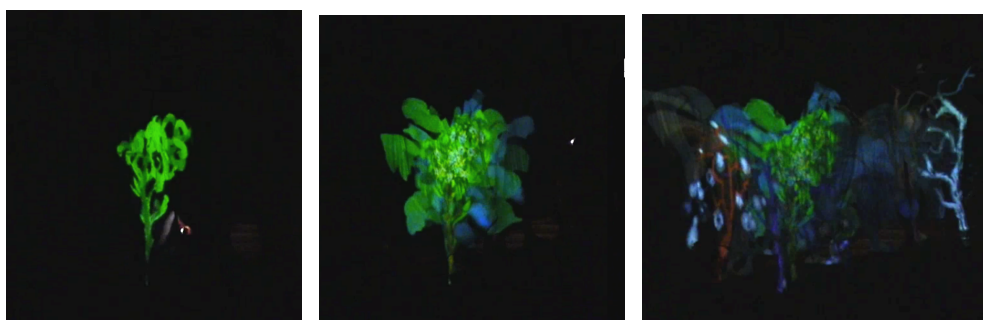
3.2.6.2 Herci jako projekční plochy

Ve druhé části inscenace jsme zvolili činoherní a pohybovou formu vyprávění, ve které hlavní postavy, které byly v první části ztvárněny loutkami, jsou v druhé části ztvárněny herci. Rozdíl je tedy především ve změně měřítko. Bastián se vstupem do světa Fantázie stává její součástí a jakoby všechny zdejší bytosti dorostly jeho velikosti.



Obr. 78: *Toto je Perelín, noční les.*

Zásadní pro mě při tvorbě těchto projekcí byla myšlenka oživených ilustrací a dětských kreseb. Původně jsem zamýšlela nechat předlohy pro projekce nakreslit děti, nakonec se však naskytlo ještě zajímavější řešení. Na projekcích jsem spolupracovala s třemi umělci, s talentovaným *světlonošem* Petrem Puflerem a uměleckým párem, Frances a Dimou, o kterých jsem se již zmínila v kapitole o současné kreslené projekci (viz 2.3.4). S Petrem, který se jinak zabývá především světelnými instalacemi, jsme si vzali na starost projekce tvořené z různých materiálů. Frances s Dimou pak vytvářeli kreslené projekce již zmíněným *Tagtoolem*. Ač bylo živé kreslení v případě repertoárové inscenace nemožné, chtěla jsem zachovat iluzi, že obraz skutečně vzniká během inscenace. Kresebný styl Frances Sander navíc skutečně evokuje kresbu dítěte, ve smyslu uvolněné linky, barevnosti a naivní stylizace. Její rukopis byl pro mne důležitý, stejně tak jsem však chtěla využít i mé vlastní kresby. Poněkud složitě jsem se tak snažila skloubit moje předlohy s převedením do výsledných kreseb od Frances. Myslím, že se mi nakonec podařilo na jevišti přenést proces vzniku kresby, jehož důležitost jsem již dříve popsala. Pro lepší představu výsledku zde uvádím několik příkladů kreseb a kreslených projekcí.



Obr. 79: *Růst lesa*



Obr. 80: Acharájové, nejsmutnější a nejošklivější bytosti Fantázie
animace jejich pláče



Obr. 81: Důl na obrazy

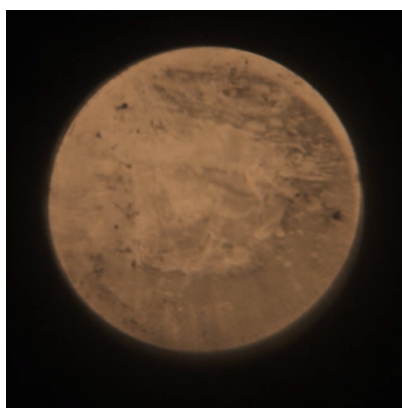


Obr. 82: Bastián mezi svými nakreslenými rodiči



Obr. 83: Závěrečný obraz: Symbol *Nekonečného příběhu*,
kombinace videa a *Tagtool* kresby

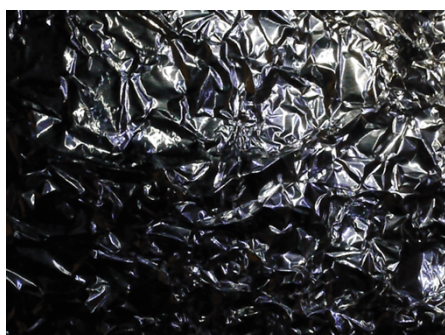
S Petrem Puflerem jsme mezitím experimentovali s mnohými materiály, což byla velmi zajímavá část práce. Vznikl celý archív videí světél, odrazů, různých materiálů a chemických procesů. Ve výsledných projekcích jich je využit jen zlomek, jsem však za tuto zkušenost vděčná i to i z důvodu jejich možného využití do budoucna. Zde jsem objevila pozapomenuté dětské okouzlení prostou genialitou světla, vody, kovu a vůbec jedinečnosti materiálu a fyzikálních jevů. Tvořit tato videa bylo podobné, jako tvořit svůj vlastní svět. S Petrem jsme právě použitím jednoduchých materiálů chtěli na jevišti docílit velkého efektu. Uvádím zde několik příkladů jejich využití v *Nekonečném příběhu*.



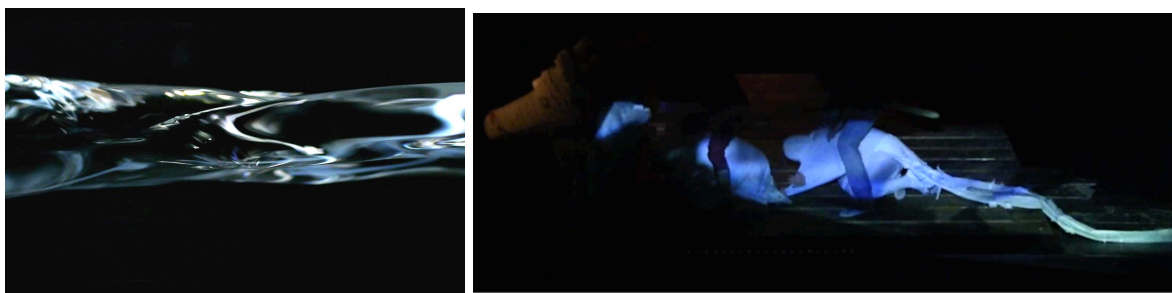
Obr. 84: Světelný efekt na stěně, Úplněk na scéně



Obr. 85: Cukr, Písek na poušti Goab



Obr. 86: Alobal a světlo, Stříbrné město Amargánth



Obr. 87: Prosvícený proud vody, létající drak Falko v oblacích

Důležitou roli sehrála pak konečná postprodukce Dmitri Berzona, který kresby rozanimoval a seskládal dohromady, a to jak reálné záběry, tak kreslené animace. Tvůrčí postup tvorby kreslených projekcí byl následující. Projekční tým se účastnil několika zkoušek druhé části *Nekonečného příběhu*. Scénu po scéně Frances kreslila skicy pomocí *Tagtoolu*, které Dima přesně umisťoval do prostoru jeviště. Po návratu do svého studia, Frances tyto náčrtky dovedla do výsledné vizuální podoby. Když byly všechny sekvence, včetně nahraných videí, hotové, Dima vytvořil interaktivní systém, který umožňoval jak nastavování trvání přehrávání scén, tak ladění polohy obrazu pomocí deformování obrazů pro přesnější přilnutí k tělům herců. K tomuto účelu bylo využito takzvaného VVVV, systému umožňujícího živé programování. VVVV je nástrojem pro tvorbu vizualizací a byl vytvořen pro interaktivní multimediální instalace. Vytvořil tedy předprogramovaný sled videí, tak aby jej mohl osvětlovač bez větších problémů během každého uvedení používat. Jde o velmi precizní práci, jak osvětlovačskou tak hereckou. Herci totiž musí dodržovat dané posty, na které je projekce vytvořená. Projekce je, podobně jako videomapping, nastavená na míru scény i postavení herců, herci se jí tak musí přizpůsobovat.

Složitá byla především poslední fáze zkoušení projekcí na hercích na jevišti. Ukázala se zde naprostá závislost všech inscenačních složek na sobě. Když jedna nefunguje, ohrožuje to funkčnost celé inscenace. Projekční technologie byla složitá a času na zkoušení zbývalo málo. Poslední dny jsme věnovali svíceným zkouškám, a právě ty byly zásadní. Herci museli být vysvícení a projekce viditelné.

Proces tvorby projekcí byl složitý především kvůli většímu počtu tvůrců, naší nedostatečné organizaci a složitosti technologie. Nakonec jsme společně došli k určitému výsledku, který na mne působí nedokonale a od mé původní představy se dosti liší. Na druhou stranu jsme podali v danou dobu a za daných podmínek maximální možný výkon a podstatné je, že druhá část inscenace je funkční a nosná

pro její ústřední témata. Pro mnohé diváky je dokonce srozumitelnější než část první. Výsledkem je živá kresba na živých hercích, kombinující reálná a kreslená videa.

3.2.7 Další využití kreseb

K vlastnímu představení *Nekonečný příběh* nakonec vznikla i řada kreslených doplňků.

Podle nápadu vedoucí propagace Madly Zelenkové bylo vytvořeno nalepovací tetování s motivy Gmorka či Falka. Děti si mohou po představení vybrat svého oblíbeného hrdinu a obtisknout si ho na kůži.



Obr. 88: Tetování: vlkodlak Gmork a drak Falko

Hlavní přidanou hodnotou k představení je však pracovní sešit pro děti. Jde o mnohem jednodušší verzi výše popsaného komiksu o vlkodlakovi Gmorkovi, funguje však na stejném principu. I tady hraje hlavní roli zapojení dětské fantazie a úkol pomocí kresby bojovat s Nicotou.

„Čára ničí nicotu svého podkladu, z něhož vyvstává, jsoucností sebe sama.”⁴⁷

Formátem evokuje starý školní sešit, povrchem knihu vázanou v hnědé kůži. Čtenář tak má možnost zasáhnout aktivně do podoby *Nekonečného příběhu* alespoň tímto způsobem. Na pracovním sešitě jsem spolupracovala s grafikem Tomášem Glasbergerem, Madlou Zelenkovou a Helenou Kebrtovou. Využité kresby jsou směsí ilustrací vzniklých v rámci stáže v Ateliéru Ilustrace a grafiky, z velké části jde přímo o návrhy loutek. Tím divákům umožním nahlédnout do vlastního scénografického procesu.

⁴⁷ Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. 97 s. ISBN 978-80-87545-31-7.



Obr. 89: Kresbou proti Nicotě! Ukázky z pracovního sešitu

3.2.8 Shrnutí

Scénografická práce na *Nekonečném příběhu* byla pro mne zásadní zkušeností, ve které jsem si poprvé vyzkoušela vytvořit komplexní výtvarné řešení takto výpravné inscenace. Cítila jsem propastný rozdíl mezi mou vlastní fantazií a tím, co lze skutečně reálně přenést na jeviště, a to z časových, finančních i jiných důvodů. Občas jsem se cítila být v paradoxní situaci, kdy jsem měla za úkol poskytnout divákům výlet do světa fantazie a přitom jsem ho měla vytvořit za značně omezujících podmínek.

Pro příště bych si rozhodně lépe rozvrhla jednotlivé práce, nesnažila se vše zvládnout sama a najednou. U autorského představení menšího formátu takový přístup možný je, u tak komplexního díla jakým byl *Nekonečný příběh* nikoliv. Za velké pozitivum považuji to, jak se nám podařilo oddělit obě části inscenace, a to výtvarně, zvukově i režijně-dramaturgicky.

Zbylé fotografie a ilustrace k představení připojuji v obrazové příloze.

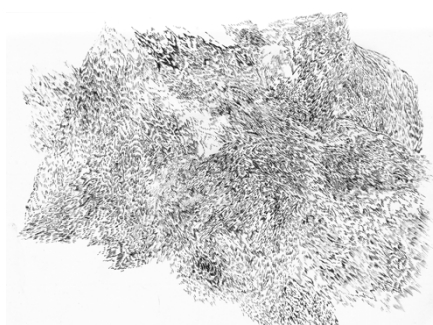
Kreslený symbol pro inscenaci *Nekonečný příběh*: ∞

3.3 Dialog

Na závěr své diplomové práce představuji svůj poslední jevištní počín nazvaný *Dialog*⁴⁸. Jde o audiovizuální projekt, který vznikl opět ve spolupráci s Janem Čtvrtníkem. Ze všech tří projektů je právě tento nejvýstižnější pro zkoumání kresebného a performativního média. Proto se jím budu zabývat nejdetailněji. *Dialog* je specifický procesem svého vzniku i formou, jakou jsme jej představili divákům.

3.3.1 Bez literární předlohy

Po předešlých projektech, ve kterých jsem vždy pracovala s literární předlohou, jsem se na popud svého vedoucího ateliéru rozhodla, že to tentokrát zkusím bez ní. Médiem knihy jsem se zabývala intenzivně a ve své práci jsem však ještě nezkusila vyjít z žádného jiného světa než z toho literárního. Jako bych se bála, že obrazy, které tvořím kresbou nebo na jevišti, se bez podkladu v literárním světě nemohou obejít. Po předešlé náročné zkušenosti s převáděním literárně obsáhlého díla na jeviště, jsem ale skutečně zatoužila po mnohem jednodušších a přirozenějších výrazových prostředcích. Rozhodla jsme se tedy vstoupit na tenký led neprobádaného území a nemít na začátku procesu žádnou předlohu.



Obr. 90: Krajiny čar

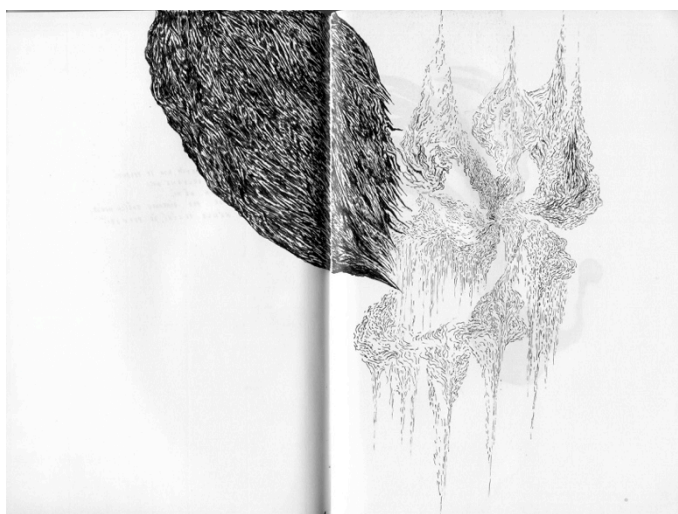
Spolupráce s Janem Čtvrtníkem v tomto projektu začala na dálku. Z předchozích spoluprací přirozeně vyplynulo, že chceme dál čerpat z našeho audiovizuálního napojení. Nesmírně si vážím jeho práce, a tak jsem se ho rozhodla

⁴⁸ *Dialog*, režie: Tereza Bartůňková a Jan Čtvrtník, obraz: Tereza Bartůňková, zvuk: Jan Čtvrtník, Grid, projekt vznikl za podpory Nadace Život umělce, 2016

znovu oslovit. Zimní semestr 2015/2016 jsem trávila na studijním pobytu programu *Erasmus+* v Drážďanech. Po několika týdnech strávených v cizím městě jsem dostala nápad na specifický způsob komunikace, který tato vzdálenost umožňovala - audiovizuální poštu. Jedná se o komunikaci podle jednoduchého principu. Vedení dialogu na dálku, bez použití slov, jen prostřednictvím výměny zvuku a obrazu. Jan se s mým nápadem ztotožnil, a tak začala naše společná tvorba. Naše setkání probíhala jen v našich kreslených a hudebních krajinách, aniž bychom se setkávali osobně. Z ničeho jsme začali tvořit vlastní audiovizuální svět, aniž jsme tušili jakého výsledného tvaru nakonec nabude.

3.3.2 Korespondence

„Když do sebe se zhloubi zahledíš, bezpočet krajin uvidíš – leč neobjevených. Nu, projdi je a staň se znalcem vlastní kosmografie!”⁴⁹

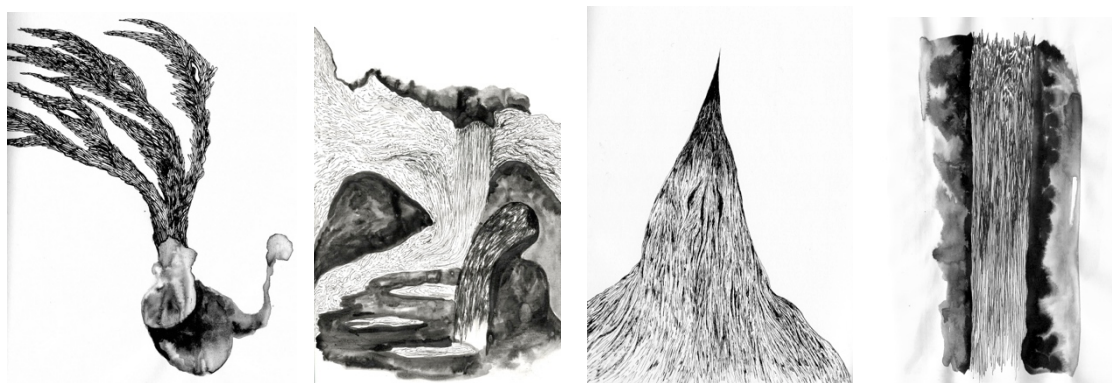


Obr. 91: První kresba

Paralelně s takto započatou konverzací jsem narazila na text od H.D. Thoreaua a jeho slova o vnitřním cestování mi přišla výstižná i pro náš *Dialog*. Už od poslechu první nahrávky, kterou mi Jan poslal, jsem slyšela hudbu vycházející jakoby zevnitř sebe sama. Zážitek z hudby byl tak intenzivní, že jsem bez dlouhého přemýšlení vzala svůj mikrofik a začala pokrývat plochu papíru ve skicáku čarami.

⁴⁹ Thoreau, Henry David. *Walden aneb Život v lesích*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0278-4.

Nahrávky jsem si pouštěla nejčastěji do sluchátek ve smyčkách, abych měla dostatek času se do nich vcítit. Z tohoto principu jsme pak vyšli také v rámci instalace, kterou zmíním v části o problematice vystavování. Čáry se měnily podle zvuků a kresba byla ryze intuitivní. Cítila jsem, že jsem jen prostředníkem mezi tím, co slyším, a tím, co kreslím. Čáry mi samy od sebe vyrůstaly pod rukou a tvořily různé struktury, ve kterých se začaly objevovat krajiny, obličeje, konkrétní postavy, houby i rostliny. Linie reagovaly jen na zvuk, jakmile nahrávka dohrála, jejich pohyb ustal. Tuto schopnost životnosti kresby jsem osvětlovala již v teoretické části. Tyto kresby navíc ožívaly právě v dialogu s hudbou, stejně jako hudba na základě kreseb. Z tohoto principu symbiózy a reciprocit jsme vycházeli také při práci na výsledném performativním tvaru. V naší korespondenci, kde každá linka vznikala díky tónu a každý tón vznikl díky lince, jsme pokračovali několik měsíců.



Obr. 92: Další ukázky kreseb

3.3.3 Kámen a kresba

Co se týče techniky, nezůstala jsem jen u mikrofixu a černé tuše na papíře. Vedle série intuitivních ilustrací jsem vytvořila také několik litografií. Využila jsem možnosti absolvovat základní litografický kurz v dílnách drážďanské Hochschule für Bildende Künste, kde jsem pod dohledem zdejšího mistra nakonec kreslením a tiskem strávila velké množství hodin.

V litografii jsem našla ideální prostředek k zachycení svých kreseb, a to především kvůli času a soustředění, které tato technika vyžaduje. Kreslit k Janově hudbě pro mne bylo meditativní a časově neomezenou činností a právě taková byla práce s litografickým kamenem. Proces kresby a tiskařské techniky se staly součástí mého přemýšlení i tom, jak náš *Dialog* nakonec zprostředkujeme divákům.

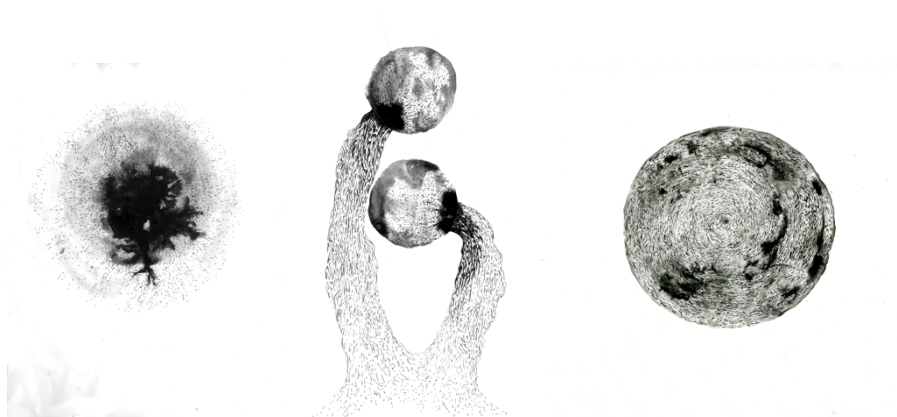
Samotný litografický proces byl pro mne zásadní ještě z jednoho hlediska. Během litografické práce se používají různé materiály - písek, sklo, asfalt, oheň a pracuje se pomocí různých chemických procesů. Zajímalo mě, jaký *Dialog* mezi sebou vedou samotné používané materiály, k jakým interakcím mezi nimi dochází. Hlavním byl rozhovor mezi kamenem a tuší, která se do kamene vsakovala či zůstávala na jeho povrchu. Kámen a tuš se tak staly materiály, které jsem využila ve výsledné performanci.



Obr. 93: Práce v litografické dílně

3.3.4 Kruh

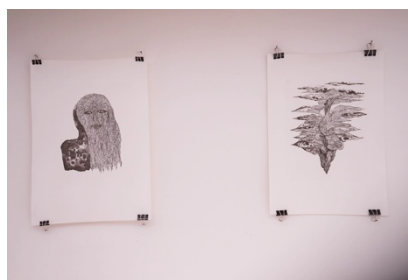
Ve vznikajících kresbách se začal stále častěji objevovat motiv kruhu. Myslím, že to bylo také vlivem semestrálního scénografického zadání, které jsem zpracovávala ve svém hlavním předmětu na HFBK. Zadáním bylo vytvořit návrhy scény a kostýmy pro elektronickou operu Karlheinz Stockhausena *Donnerstag aus Licht*. Základním tématem tohoto semestru se tak i díky tomu pro mne stalo studium hudby. Naučila jsem se jí jinak vnímat a to také zásluhou prací na *Dialogu*. Uvažovala jsem o tom, jak hudbu pojmout vizuálně, když je právě ona nositelkou příběhu a příběhem samotným. Pokud se dělá scénografie k hudbě, měla by zůstat minimalistická, aby na sebe nestrhávala přílišnou pozornost. Moje fiktivní scénografie k opeře byla založena na motivu kruhu, jako symbolu pro světlo, vesmírná tělesa i hudbu, která hovoří univerzálním jazykem. Kruh se pak přímo promítl i do *Dialogu* a stal se jeho ústředním motivem.



Obr. 94: Kruhy

3.3.5 Work in Progress v galerii

V lednu jsme dostali možnost svou práci prezentovat na skupinové výstavě v pražské Chemistry Gallery. V rámci festivalu hudby *Festival Spectaculare* se konala tato výstava pod názvem *Otisk hudby*. Umělecká díla zde vystavená, mohla mít jakoukoliv formu a měla být nějakým způsobem inspirována hudbou. Toto zadání nám připadalo k našemu *Dialogu* dosti výstižné a navíc pro nás bylo napínavé zveřejnit rozpracovaný projekt, u kterého sami netušíme, jak dopadne. Bylo to v době, kdy jsme měli k dispozici zatím jen dvě zvukové nahrávky a několik ilustrací. Samotné instalace jsem se nemohla zúčastnit. Přesto jsem se však byla nucena zamyslet nad tím, jak nejlépe vystavit obraz a zvuk, které jeden bez druhého nedávají smysl. Jediné řešení, které mne napadlo, bylo zprostředkovat hudební materiál pomocí sluchátek a nahrané stopě ve smyčce k vystaveným obrázkům. Nemyslím si ale, že se nám zcela jednoznačně podařilo zprostředkovat divákovi-posluchači onen zážitek, který kresba s hudbou může mít, pokud spolu vznikají naživo. Kresby zde byly jaksi mrtvé na papíře a pokud si návštěvník galerie nenasadil sluchátka, neměly smysl. Toto zjištění pro nás bylo zásadní v nalézání vhodného performativního tvaru.



Obr. 95: Instalace v Chemistry Gallery

3.3.6 Audiovizuální meditace

V druhé části mého pobytu v Německu jsem se začala intenzivněji zabývat problematikou převedení kreseb a hudby na jeviště. A také otázkou, co chceme vlastně divákům sdělit. Věděla jsem, že chci zachovat několik zásadních rysů našeho dialogu na dálku. Byl to především jeho meditativní rozměr a časový úsek dostatečně dlouhý pro vtažení do našeho autonomního ekosystému, jehož krajina je tvořená z čar, kreseb, zvuku a hudby. Dále nechat divákům dostatečný prostor pro vlastní imaginaci a pro vlastní příběhy, které umožňují víceméně abstraktní kresby i instrumentální hudba. Také zachovat určitou vzdálenost mezi námi dvěma, zachovat obraz nás dvou jako izolovaných jedinců, které však tvoří společné dílo. A obejít se zcela beze slov.

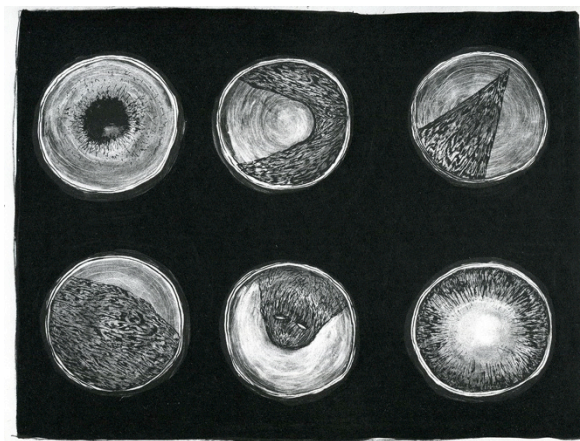
O formě zasazení *Dialogu* do prostoru rozhodla konzultace s vedoucím ateliéru, se kterým jsme vymysleli jednoduchý formát. Bylo jasné, že představení bude celé vznikat přímo před očima diváků. Nápad byl zrekonstruovat náš *Dialog* tak, jak skutečně probíhal. Každý z nás bude sedět na jedné straně stolu na zemi a každý sám bude pěstovat pod svými rukama obrazy a zvuky. Uprostřed bude pak vidět kosmos vizuální, hudba bude znít celým prostorem z reproduktorů po stranách. Pro diváky tak vznikne celistvý obraz našeho světa a mohou se zároveň stát svědky jeho vzniku.



Obr. 96: *Dialog*, grafická technika leptu

Co se týče obrazu, shodli jsme se na formě projekcí jako nejlepšího řešení pro přenos mých kreseb. Zrodil se nápad snímat struktury různých materiálů asociujících kresby a nevyužívat pak ve výsledném tvaru kresby konkrétní. Pokusit se z malého udělat velké, z neviditelného viditelné. Pro tento účel se zdál být nejvhodnějším nástrojem USB mikroskop. Jde o mikroskopickou kameru, která je schopná snímat povrchy v kvalitním rozlišení s více než stonásobným zvětšením a obraz dokáže

zároveň přenést na obrazovku počítače. Jelikož jsem mikroskopickou kameru nikdy pro práci s obrazem nevyužívala, mohla jsem jen tušit, jaký efekt bude mít. Ukázalo se, že jde skutečně o jedinečnou metodu přenosu obrazu pro živou projekci. Vzhledem k již zmíněné symbolice kruhů v mých kresbách se nabízelo využití Petriho misek na uchovávání používaných objektů, které budu mít k dispozici.

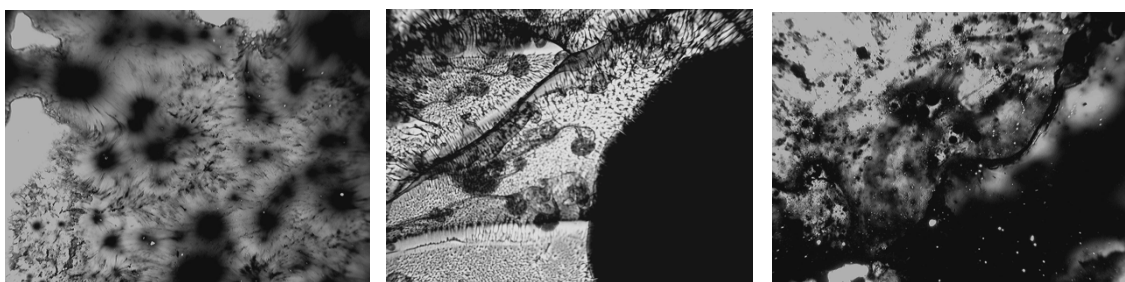


Obr. 97: Ukázka litografie

Pro podsvícení Petriho misek jsem v truhlářské dílně na HFBK vyrobila, prosvětlovací stůl a s ním a obrazovým materiálem jsem se vydala zpět do Prahy, abychom s Janem dali vzniknout našemu *Dialogu*.

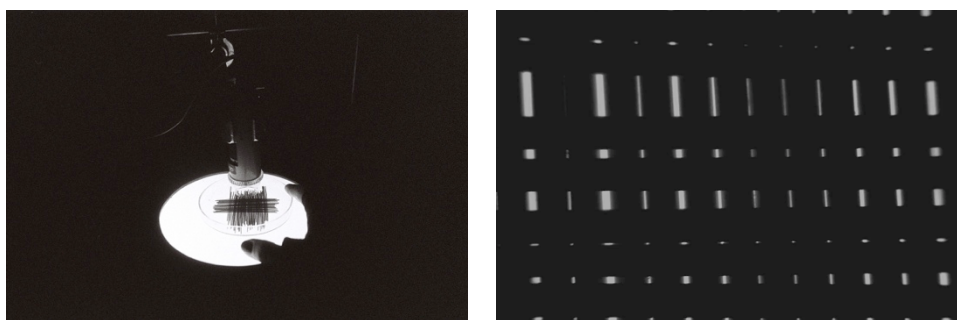
3.3.7 Vidím ušima, slyším očima

Po návratu jsme se setkali poprvé od chvíle, kdy náš celý projekt začal a *Dialog* mohl probíhat „nablízko“. Dostala jsem k dispozici kvalitní kameru model *Dino-Lite USBmikroskop AM4113ZT* a mohla konečně začít prozkoumávat mikroskopické krajiny.



Obr. 98: Mikropokusy

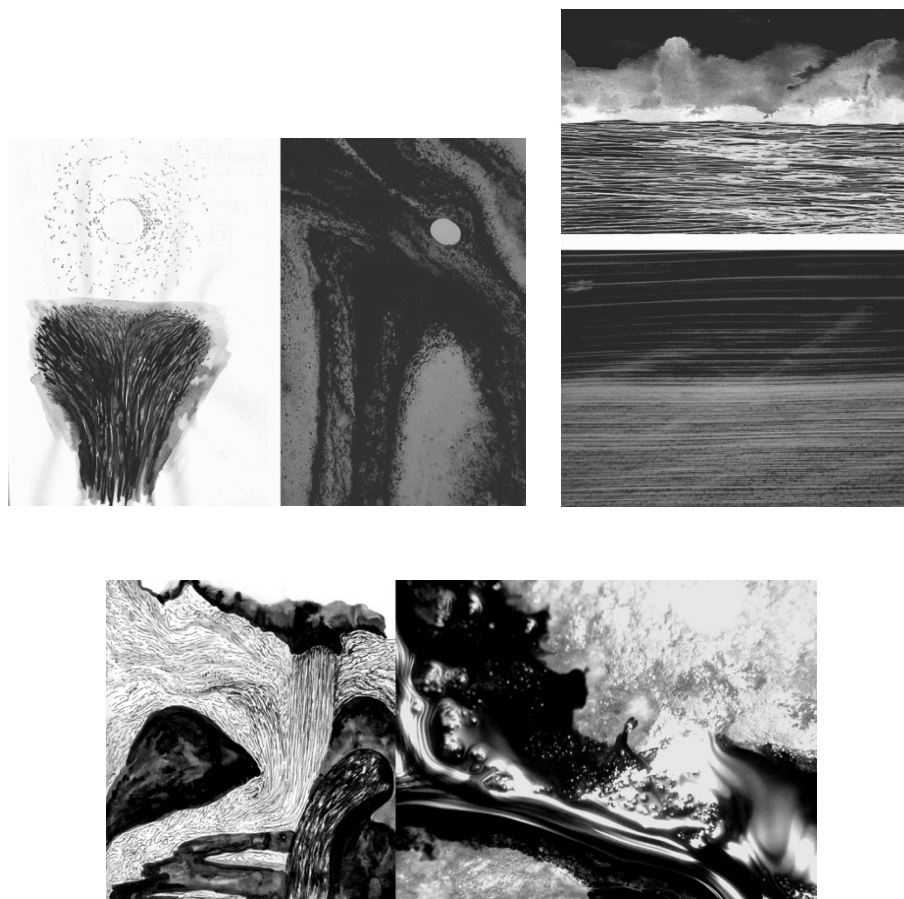
Vytvořila jsem si tak celý archív možných materiálů, Tím jsem se ještě jednou vrátila k již zmíněnému dialogu materiálů. Stejně jako v litografickém procesu, tak jsem i zde s napětím sledovala interakci dvou různých materiálů, například vody a rozpustné tablety prášku, vody a oleje či kovových pilin a magnetu. Hledala jsem takové materiály, které by korespondovaly s mými kresbami a fungovaly s Janovou hudbou. V programu *DinoXcope* (příslušenství USB mikroskopu), jsem nastavila černobílý režim. Neprováděla jsem žádné jiné digitální úpravy obrazu. Chtěla jsem nechat obraz zcela přirozený, černobílou estetikou jsem však docílila jasného vizuálního propojení s mými kresbami.



Obr. 99: Před zvětšením, po zvětšení

Po výrobě stolu a dalších potřebných rekvizit a po zajištění projekční a zvukové techniky jsme mohli konečně začít zkoušet a spojit náš vizuální a zvukový materiál ve funkční celek. Scénografii jsem ponechala jednoduchou, bez zbytečných dekorací, abych zdůraznila naši DIY estetiku. Důležitým faktem je, že celá vizuální stránka představení vycházela z mých ilustrací. Spojujícím prvkem našeho hracího pole se stal kruh (kruhové polštáře, kruhové světlo prosvětlovacího stolku, Petriho misky, železné kruhy k zvukovému čipu, atd.) Jedna velká projekční plocha byla umístěna v klasickém formátu za námi a druhá menší, kruhová uprostřed stolu, označující místo setkávání se.

Ve zkušebně na půdě DAMU jsme trávili dlouhé hodiny a byly to hodiny naprostého ponoru do krajin čar a tónů. Skutečně to bylo jako cestování mikroskopickými krajinami. Ty jsme jak tvořili, tak ničili i prozkoumávali. Vyprávěli jsme o nich, psali cestopis, tvořili záznam. Během zkoušení jsme byli oba okouzleni rozpohybováním čar ve zvuku a zvuku v čarách. Vznikaly obrazové asociace, které se až neuvěřitelně podobaly původním kresbám. Uvádím zde několik příkladů:



Obr. 102: Porovnání kreseb a projekce

Proces zkoušení audiovizuální performance se ve všem podobal zkoušení „opravdového“ divadelního představení. Procházeli jsme fázemi plnými nejistot, vršili jsme materiál a následně ho vyhazovali, vymýšleli přechody mezi scénami a zdokonalovali scénář. Postupně jsme vyvinuli náš vlastní slovník, který jsme pro svou komunikaci beze slov používali.

Během zkoušení mi došlo, jak silně jsem inspirovaná prací berlínské skupiny *Transforma* (viz 2.3.4), popsané v teoretické části, byť do jejich propracovanosti máme ještě daleko. Druhou asociací podobného způsobu vyprávění, obrazů a zvuků, je *Zánik domu Usherů* od Jana Švankmajera. Naše „scény“ evokují podobně

hororovou atmosféru, a to především díky hudbě, která se pohybuje napříč žánry od noisu, přes metal, k ambientu.



Obr: 103: Projekce

3.3.8 Zin

Zbývalo ještě vyřešit, jak využít vzniklé kresby a nahrávky. Přišlo mi vhodné je divákům zprostředkovat spolu s představením. Chtěla jsem tím vyzdvihnout důležitost celého procesu vzniku našeho *Dialogu*.

Kresby jsou ve svých strukturách podobné mapám a zvuky jsou jako terénní nahrávky krajín na nich zachycených. Kresbami i tóny se dá libovolně cestovat a bloudit stejně, jako během naší audiovizuální meditace.

Vystavení obrazu a zvuku formou instalace jsme si již vyzkoušeli a jak již bylo řečeno, nemyslím, že je to pro naši tvorbu vhodný způsob prezentace. Kresby jsem chtěla dát divákům do ruky, a tak jsem zvolila formu časopisu *Zin*. Termín *Zin* pochází ze zkrácení anglického slova *fanzine* a jde o nekomerční periodikum zaměřené na nějakou konkrétní oblast, převážně kulturní. *Ziny* bývají často zaměřeny právě na hudbu, a proto mi jejich formát přišel pro naše užití adekvátní. Zprostředkování hudebního podkresu jsme pak vyřešili vytištěným QR kódem a odkazem na stránky *Soundcloud*, internetovou platformu pro sdílení hudby.

Ziny jsem vytvořila ve spolupráci s pražským nezávislým nakladatelstvím a dílnou KudlaWerkstatt. V této dílně byl sešit tištěn a kopírován Lukášem Parolkem na tiskařském stroji zvaném *risograf* původem z Japonska. Dále byl seskládán, ořezán a sešit.

K vlastnímu *Dialogu* ve formě performance tak vznikl tištěný doprovodný materiál, který si divák může odnést s sebou.

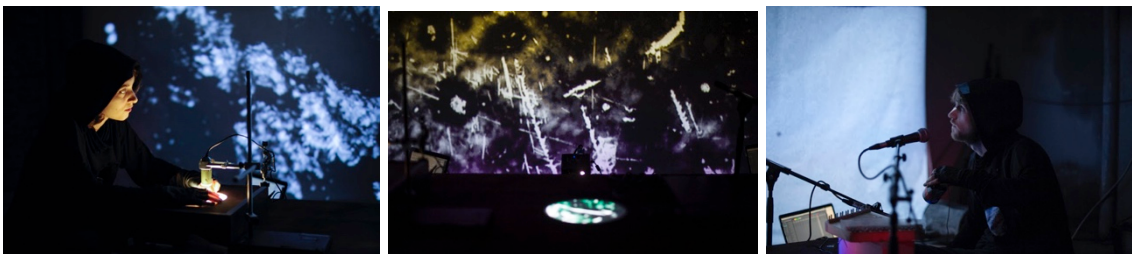


Obr. 104: Práce v Kudlawerkstatt

3.3.9 Grid

Diváky jsme k naší audiovizuální meditaci poprvé přizvali v rámci letních klauzur KALD DAMU. Rozhodli jsme se najít prostor, jaký se v budově školy těžko hledá, jelikož nám šlo především o navození meditativní atmosféry. Sklepní prostor Grid v Opatovické ulici byl přesně tím místem, které jsme hledali a kde jsme představení také odehráli.

Je pro mne těžké shrnout tuto čerstvou zkušenost. Především jsem byla ráda, že nenastal žádný vážný technický problém. Z reakcí diváků jsem si potom ale udělala celkem jasnou představu o tom, co by se dalo zlepšit, i o tom, v čem tkví kouzlo našeho *Dialogu*.



Obr. 105: Audiovizuální meditace

Nejčastější reakcí bylo, že si diváci skutečně připadali vtaženi jakoby do jiného světa. Zažívali rozdílné emoce a v našich audiovizuálních obrazech sledovali vlastní příběhy. Někteří viděli i konkrétní postavy, tváře, situace. Právě toto bylo i naším

cílem, ponechat divákům dostatek prostoru k imaginaci. Kdosi dokonce zmínil, že to bylo vlastně loutkové představení, kde animujeme s téměř neanimovatelnými „loutkami“. Dále diváky zaujal kontrast velkého černobílého obrazu na plátně v porovnání s titěrnými barevnými materiály v Petriho miskách. Před i po představení mohli diváci k našemu stolu přijít a prohlédnout si naše instrumenty. Často netušili, jak bylo dosaženo konkrétního obrazu či zvuku a při pohledu zblízka si to mohli uvědomit.

Dále se podařilo, aby bylo cítit naše obrazovo-zvukové napojení, které působilo jako skutečný rozhovor beze slov.



Obr. 106: Barevný materiál, černobílá projekce

Hlavním nedostatkem Dialogu, na kterém se shodla většina diváků, byla omezená viditelnost. Naše přítomnost na scéně a tvorba obrazu a zvuku naživo tak nemohla plně vyniknout. Divákům přišlo líto, že nám nevidí pod ruce. Ztrácelo se tím kouzlo tvorby i kontrast našich nepatrných pohybů a velkého obrazu a zvuku. Roli zde hrálo špatně vyřešené hlediště, což se dá pro příště jednoduše napravit jeho vyvýšenou elevací. Možné je také přisvítit naše stanoviště pro zdůraznění naší přítomnosti. Důležité je pro příště zachovat těsnou blízkost mezi námi a diváky, kteří jsou přizváni k ponoru do vnitřních světů.

Z mého pohledu byl dobře zvládnut záměr zrekonstruovat proces kresby, jak vznikal ještě v Německu. Tady toho bylo docíleno jednak jednoduchým snímáním materiálů, jednak jeho manipulací. Bylo zajímavé sledovat, co dokáže materiál sám o sobě, bez přičinění člověka. Stejně jako při kresbě, tak i zde, fungoval princip vyváženosti záměrného i nezáměrného.

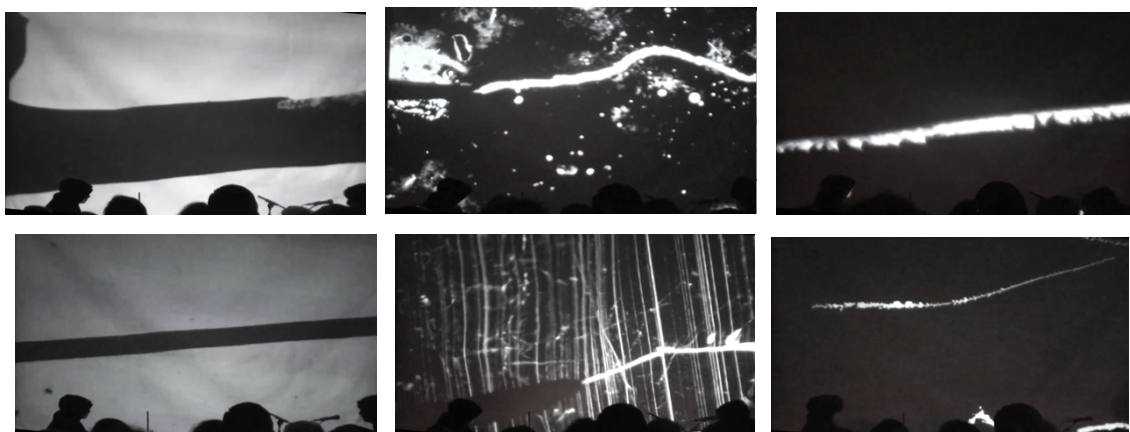
Fungoval také onen démiurgický rozměr, jak jsem se o něm zmiňovala v teoretické části práce u definice kresby a performativního tvaru. Stali jsme se stvořiteli našeho vlastního kosmu, který odrážel ten vnitřní. Jan byl aktivním činitelem zvukové narace a já té výtvarné.

Za mínus naopak považuji omezený čas, který jsme si stanovili kolem padesáti minut. Ač diváci potvrdili, že se díky *Dialogu* dostali do meditativního stavu, mnoho z nich by uvítalo, kdyby performance trvala delší dobu, aby meditace byla úplná. Ač by to pro nás byl mnohem náročnější výkon, myslím, že by se z něj i pro nás mohl stát jakýsi až transový zážitek.



Obr. 107: Audiovizuální meditace

Abych se takto ke konci obloukem vrátila na počátek první kapitoly teoretické části, uvedu zde ještě jeden doslovný příklad převedení čáry do performativního tvaru. Sled výjevů jsme totiž ohraničovali čarami a to v různých podobách, podle právě používaného materiálu. Jan vždy podpořil vizuální podobu čáry příhodným zvukem. Takto ozvučeně působilo přetínání čarami, například rytím jehlou do zaschlé tuše, značně dramaticky. Vznikl tak pravidelný rytmus střídání jednotlivých kapitol našeho příběhu.



Obr. 108: Čáry

3.3.10 A co dál

Výsledkem našeho *Dialogu* je tedy jakási obrazovo-hudební kompozice a kreslený časopis s hudbou dostupnou na *Soundcloudu*. Vzhledem k minimalistické scénografii a nenáročnosti technických požadavků *Dialogu* si jej dokáží představit jako putovní představení, které by mohlo vyzkoušet své působení v různých prostorách. Vzhledem k bohatému archivu obrazu i zvuku si myslím, že je *Dialog* téměř nevyčerpatelný ve svých různých variantách.

Navíc jsem již během zkoušení dostala nápad na další využití USB mikroskopu, spojující jak možnost vyprávět konkrétní příběh, tak zapojit více účastníků. Forma by se nejlépe podobala zmíněné inscenaci *Void*, kterou zmiňuji v kapitole o současné kresbě projekci (viz 2.3.4), či rozhlasovým hrám naživo v režii Petry Tejnorové (*Umění braku on air*). Navíc bych se zas ráda vrátila k práci s nedivadelními literárními předlohami. Pracovně tento nápad zatím nazývám *Komiks ON AIR*. Ráda bych jej vytvořila ve spolupráci se souborem *11:55*. Koncepce je taková, že bych jako scénograf připravila veškeré kreslené i fotografické materiály, které by se pak během představení naživo snímaly USB mikroskopem i normální kamerou a přenášely se na projekční plochu. Část herců by tak animovala obraz, druhá část by jej dabovala, doprovázela zvukem a hudbou. Kombinace různých kamer by umožnila různé velikosti záběrů, celků a detailů. Vše by vznikalo naživo před diváky, kteří by opět měli možnost sledovat vznik obrazu i zvuku. Myslím, že by se mohlo jednat o dynamický dialog těchto složek.

Zbylé fotografie a ilustrace k představení připojuji v obrazové příloze.

Kreslený symbol pro audiovizuální meditaci *Dialog*: ○

4. Závěr

Na závěr bych ráda shrnula výsledky své práce ve vztahu k probranému tématu. Na počátku této práce jsem položila otázku, jak přenést kresebný výraz čáry do trojrozměrného světa jeviště. Na základě různorodosti svých prací jsem názorně ukázala rozmanitost způsobů užití kresby v performativním umění.

V případě *Vítězného houpacího koně* jsem se naučila mnohé o tom, jak nahradit text literární předlohy divadelní metaforou, ať už obrazem či zvukem. Výraz svých kreseb jsem zde otiskla fyzicky v podobě scénografických objektů. Přeneseně je pak jejich atmosféra vyjádřena silnou zvukovou stránkou inscenace. Z práce na představení tak vyplynul můj blízký vztah ke zvukové stránce, který jsem dále rozvinula v projektu *Dialog*. Chtěla bych dále spolupracovat s umělci, se kterými sdílím podobné audiovizuální vnímání.

U *Nekonečného příběhu* jsem se poučila o nových technologiích v oblasti projekcí. V užití *Tagtoolu* vidím vhodnou cestu k využití živé kresby na jevišti, ale co se týče estetického hlediska, oslovují mne spíše projekce, které mají schopnost přenést analogově kreslený obraz. V kresbě tvořené pomocí digitální technologie se lehce vytrácí rukopis umělce, respektive se znatelně mění. Výrazným kladem přenosu kresby pomocí projekce je její využití schopnosti kresby vznikat v čase a prostoru přímo před zraky diváků.

V případě *Dialogu* jsem si opět uvědomila, že práce v menším kolektivu na formátu autorského představení mi vyhovuje nejvíce. Jde o esenci divadla jako kompaktního společného díla. Právě v takových mohu uplatnit výtvarné postupy, které se v případě větších produkcí musí více přizpůsobovat ostatním inscenačním složkám. Právě v *Dialogu* jsem mohla využít svůj kresebný výraz v maximální možné míře, jak během samotného vystoupení tak skrze kreslený časopis. Podařilo se nám odkrýt proces vzniku díla, ptát se po jeho obsahu a zároveň představit i výsledný produkt.

Dostatek času na sběr materiálu, přemýšlení v kresbách, hledání nejvhodnější formy jejich převedení a vlastní výrobu je pro mne jeden z nejdůležitějších faktorů tvorby. Ve všech třech případech jsem daný čas využila maximálně a doufám, že jej budu mít dostatek i u budoucích projektů.

Kresba je obsažena v každém mém tvůrčím procesu. Přenést kresebný výraz čáry na jeviště se dá z estetického hlediska pojednáním povrchů scény, rekvizit či kostýmů. Kresba je pak fyzicky přítomna a výtvarný výraz scénografa je zhmotněn. Z

hlediska výrazového – zastihnout kresbu v jejím vzniku – je pak ideální zvolit jednu ze zmíněných technik projekčních (*Tagtool*, snímání USB mikroskopem) či kreslení jako fyzického aktu (na tabuli či jiné povrchy). Každá z popsanych možností může na jevišti fungovat, zásadní je, aby neplnila jen dekorativní funkci a byla v souladu s ostatními divadelními složkami. Ve všech třech případech jsem se snažila sledovat záměr uměleckého díla, aby nebyla naplněna pouze forma a obsah zůstal prázdný. Z praktického hlediska je u kresby jako součásti divadelní scénografie ve všech zmíněných případech důležité zohledňovat dobrý úhel viditelnosti pro diváky.

V budoucnu bych se dál ráda věnovala jak kresbě, tak divadlu, a v ideálním případě kombinací obou. Vyhovuje mi možnost propojovat různé umělecké formy, stejně tak pracovat s lidmi z dalších uměleckých oborů, hudebních i literárních. Pohybovat se mezi světy divadla a kresby je pro mne velmi inspirativní, ale čas ukáže, zdali nakonec neupřednostním jednu z nich. Cest jejich propojení vidím několik. K divadelnímu představení bych ráda vytvářela artefakty různého typu, které si divák může z představení odnést. Mé vizuální přemýšlení takto zprostředkují divákovi skrze kreslené ilustrace.

Především bych však ráda na jevišti využívala kresbu, jako nástroj k vyprávění příběhu. Troufám si tvrdit, že jakousi základní formulkou scénografie je rozpohybování mrtvé linky na papíře v živé čáry na jevišti.

5. Použitá literatura:

5.1 Knižní zdroje citací

Janata, Michal. *Ustavující průběžnost čar*. Praha: nakladatelství Archa. 2014. ISBN 978-80-87545-31-7.

Uždil, Jaromír. *Čáry, klikyháky, paňáci a auta*. 5. vyd. Praha: Portál. 2002. ISBN 80-7178-599-7.

Sherman, Josepha. *Storytelling: An Encyclopedia of Mythology and Folklore*. Routledge, 2008. 434 s. ISBN 978-0765680471.

Huang, Kerson a Rosemary. *I-t'ing*. Praha: Pragma, 2004. ISBN 80-7205-164-4.

Shitao. Král, Oldřich. *Malířské rozpravy Mnicha Okurky: Překlad a komentář Oldřich Král*. Praha : Fra, 2007. ISBN 80-86603-32-6.

Eliade, Mircea. *Iniciace, rituály, tajné společnosti*. 1. vyd. Brno: Computer Press, 2004. ISBN 80-722-6901-1.

Jurkowski, Henryk. *Proměny Ikonosféry: vizuální kontext divadelního umění*. 1. vyd. Praha NAMU, 2010. ISBN 978-80-7331-189-6.

Robinson, David. Herbert, Stephen. Crangle, Richard. *Encyclopaedia Of the Magic Lantern*. Anglie: Dexter Graphics Ltd, 2001. ISBN 0 9510441 5 X

Lawrence, David Herbert. *Vítězný houpací kůň*. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-573-9.

Ende, Michael. *Nekonečný příběh*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2001. ISBN 80-00-00957-9.

Lawrence, David Herbert. *Vítězný houpací kůň*. 1. vyd. Praha: Vyšehrad, 2003. ISBN 80-7021-573-9.

Čtvrtník, Jan. *Zvuk jako nástroj herce*. Praha: Diplomová práce na Divadelní fakultě AMU, rok. 2015.

Thoreau, Henry David. *Walden aneb Život v lesích*. 1. vyd. Praha: Odeon, 1991. ISBN 80-207-0278-4.

McCloud, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. Praha: BB art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

5.2 Internetové zdroje citací

Vallen, Mark. The Good Soldier Schweik. 4.2.2013. Dostupné z: <http://art-for-a-change.com/blog/2010/02/the-good-soldier-schweik.html>

Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/>

Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627871534661>

Vaněk, Tomáš. Webové stránky autora, Dostupné z: <http://www.particip.tv/participy#!/gallery-72157627995982724>

Vrablíková, Barbora. *Skromný vůdce robošvábů Petr Nikl: Všechno je ve hře*. 1.9.2014. Dostupné z: <http://www.materialtimes.com/ptame-se/skromny-vudce-robosvabu-petr-nikl-vsechno-je-ve-hre.html>

6. Obrazová dokumentace v textu*

(*číst vždy zleva doprava, odshora dolů)

Obr. 1 http://www.sothebys.com/content/dam/stb/lots/N08/N08988/652N08988_6WLWS.jpg

Obr. 2 https://zarox21.files.wordpress.com/2013/02/hospoda_1980.jpg

<http://www.designmagazin.cz/udalosti/39463-svetova-vystava-vizionare-karla-malicha-v-jizdarne.html>

Obr. 3

http://www.ceskatelevize.cz/ct24/sites/default/files/styles/scale_1180/public/images/1561882-643613.jpg?itok=eA3Yb3fU

Obr. 4 http://www.moma.org/collection_images/resized/980/w500h420/CRI_68980.jpg

<http://www.sejn.cz/vachal/vachal/mumraj.htm>

Obr. 5 Výňatek z knihy *Jak rozumět komiksu*, str. 125

Obr. 6 Výňatek z knihy *Jak rozumět komiksu*, str. 126

Obr. 7 Obrázek z knihy *Čáry, klikiháky, paňáci a auta*, str. 40

http://www.arcimboldo.cz/media/sorl_cache/0d/55/0d55c224f6a7d05dd7fe60e3fc753100.jpg

Obr. 8 Obrázek z knihy *Čáry, klikiháky, paňáci a auta*, str. 7

Obr. 9 <http://trademe.tmcn.co.nz/photoserver/full/468828670.jpg>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/9/97/String_Figures_and_How_to_Make_Them.djvu/page317-1024px-String_Figures_and_How_to_Make_Them.djvu.jpg

Obr.10 [https://s-media-cache-](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d3/0e/36/d30e36d428533540f760e92035d0ca87.jpg)

[ak0.pinimg.com/736x/d3/0e/36/d30e36d428533540f760e92035d0ca87.jpg](https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/d3/0e/36/d30e36d428533540f760e92035d0ca87.jpg)

http://culture.teldap.tw/culture/images/collection/20110907_Exhibition/4/403.jpg

<http://images.china.cn/images1/200707/399565.jpg>

Obr. 11

<http://www.alfredvedvore.cz/cs/program/prales--handa-gote-research--development?pid=389&bck=program#!prettyPhoto>

<http://saazbuzz.com/wp-content/uploads/2013/12/Untitled-14.jpg>

Obr. 12 https://i.ytimg.com/vi/8Pp7_yTOnBk/hqdefault.jpg

<https://i.ytimg.com/vi/-3sac8YdZ5w/hqdefault.jpg>

https://premisepunchtag.files.wordpress.com/2010/11/roshi_enso1.jpg

Obr. 13 Obrázek z knihy *Proměny ikonosféry*, str. 56

Obr. 14 http://www.ceskykrumlov.com/articlegallery/261_0.jpg

<http://www.theatre-architecture.eu/res/archive/058/006759.jpg?seek=1268732238>

Obr. 15

http://www.akce.cz/data/image/146/klapzubova-jedenactka_545019_profile.jpg

Obr. 16 Obrázek z knihy Proměny ikonosféry, str. 247

Obr. 17 http://web-static.nypl.org/exhibitions/vaudeville/images/TW024_3.jpg

https://hollietheedamillustrator.files.wordpress.com/2010/01/toy_theatre73184.jpg

Obr. 18 <http://unima.idu.cz/cs/apartma-princezen>

<http://www.puppets.cz/images/sbirka6.jpg>

Obr. 19

<https://s-media-cache->

<ak0.pinimg.com/originals/b3/cf/ca/b3cfca17e734a209dda07077fe954d7f.jpg>

Obr. 20 http://www.moma.org/learn/moma_learning/carolee-schneemann-up-to-and-including-her-limits-1973-76)

<http://www.tate.org.uk/art/artworks/brisley-beneath-dignity-t03315>

Obr. 21 http://www.nuku.ee/wp-content/uploads/2011/05/DSC_3530.jpg

http://www.nuku.ee/wp-content/uploads/2011/05/DSC_3556.jpg

Obr. 22 <http://sydney.edu.au/paradisec/australharmony/imageslocal/aidophusikon.jpg>

Obr. 23 <http://arthistoryresources.net/arth-technology/arth-technology5.html>

Obr. 24

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/M%C3%A9moires_r%C3%A9cr%C3%A9atifs,_scientifiques_et_anecdotiques_du_physicien-

[a%C3%A9ronaute_E.G._Robertson_\(vol._1_frontispiece\).jpg](a%C3%A9ronaute_E.G._Robertson_(vol._1_frontispiece).jpg)

<http://www.vieuxmetiers.org/gravure/imagjpg/projectionniste.jpg>

<http://4.bp.blogspot.com/-->

<YeWsKoEBjA/UJqZgFU7VwI/AAAAAAAG2U/xO03viTZ5B8/s1600/Molteni.jpg>

Obr. 25 <https://skullsinthestars.files.wordpress.com/2013/02/danceofsorcerors.jpg>

Obr. 26 https://sdsulibrary.files.wordpress.com/2010/03/magic_box_mideast1.jpg

Obr. 27 http://www.pinktentacle.com/images/magic_lantern_slide_1.jpg

<https://bioscopic.files.wordpress.com/2009/12/curfew.jpg>

<http://www.victoriana.com/history/images/magiclantern-2.JPG>

Obr. 28 <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/d5/Theatreoptique.jpg>

https://encyklopediapoznania.sk/data/film/historia_filmu_svet/zoopraxiskop1.png

Obr. 29 <http://art-for-a-change.com/blog/2010/02/the-good-soldier-schweik.html>

http://payload11.cargocollective.com/1/2/88505/2535553/george-grosz-hintergrund-p13_900.jpg

Obr. 30 http://www.kalino.cz/pavel72/expo1958_2_2.jpg

<http://www.srdcervaci.cz/img/x/31258/0-do-laterny-magiky-na-vidim-nevidim-1.jpg>

Obr. 31 Obrázek z knihy Encyclopaedia Of the Magic Lantern, str. 47

Obr. 32

<http://www.48-stunden->

neukoelln.de/sites/default/files/public/content/5814/field_coll_img/frances-2.jpg

https://i.vimeocdn.com/video/224964773_640.jpg

Obr. 33 <http://transforma.de/projects/bsynthome/>

Obr. 34

http://67.media.tumblr.com/2a84855d732081023458599df6bc9020/tumblr_n5tg5q1CKn1rtyn1o1_1280.jpg

http://aker.deprofundis.co/_media/aker/books_and_literature/mutus_liber/13.jpg?w=300&tok=c037eb

<http://jedefrau.org>

Obr. 35 <https://www.studiohrdinu.cz/predstaveni/skugga-baldur/>

Obr. 36 <http://www.forcedentertainment.com/project/void-story/>

Obr. 37 <http://www.laopera.org/season/1516-Season-at-a-Glance/1516Flute/>

Obr. 38 www.particip.tv

Obr. 39 www.particip.tv

Obr. 40

<http://www.materialtimes.com/ptame-se/skromny-vudce-robosvabu-petr-nikl-vsechno-je-ve-hre.html>

Obr. 41 <http://media.mepass.cz/akce/dasenska-aneb-psi-kusy/29060-dasenska-jpg>

Obr. 42 <http://www.ced-brno.cz/en/dhnp/productions/19/>

<http://www.studentpoint.cz/files/katka-c.-umeni/1000551-605242559500198-1753715243-n.jpg>

Obr. 43 <http://www.csfd.cz/film/388170-indian-v-ohrozeni/galerie/?type=1>

Obr. 44 Vlastní ilustrace

Obr. 45 *Vítězný houpací kůň*, Ilustrace Jiřího Šalamouna

Obr. 46- Obr. 54 Vlastní ilustrace a fotografie

Obr. 55 Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 56 Vlastní ilustrace, fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 57 Vlastní ilustrace, fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 58 Vlastní ilustrace, fotografie loutek, fotograf: Barbora Bartůňková

Obr. 59 Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 60 Vlastní ilustrace a fotografie, Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 61 Fotografie ze záznamu inscenace, Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 62 Vlastní ilustrace a fotografie

Obr. 63 Vlastní ilustrace, Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 64 Fotografie z inscenace, fotograf: Kryštof Hlůže

Obr. 65 Ilustrace z knihy *Nekonečný příběh*, autor: František Skála

Obr. 66 Vlastní ilustrace

Obr. 67 Vlastní ilustrace

Obr. 68 Vlastní ilustrace, Fotografie Divadla Lampion, fotograf: Tomáš Glasberger

Obr. 69 Kresba Johana Bartůňka

Obr. 70- Obr. 75 Vlastní ilustrace a fotografie

Obr. 73 Vlastní fotografie, Fotografie z inscenace *Nekonečný příběh*, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 76 Fotografie z inscenace *Nekonečný příběh*, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 77 Vlastní návrh kostýmu

Obr. 78 Vlastní ilustrace, Fotografie z inscenace, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 79 Fotografie ze záznamu inscenace

Obr. 80 Vlastní kresba, Fotografie ze záznamu inscenace

Obr. 81 Fotografie z inscenace, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 82 Fotografie z inscenace, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 83 Fotografie ze záznamu inscenace

Obr. 84- Obr. 86 Fotografie z přípravných videí k projekcím, Fotografie z inscenace, fotograf: Patirk Borecký

Obr. 87. Fotografie z přípravného videa k projekcím, Fotografie ze záznamu inscenace

Obr. 88 Vlastní kresby, Fotografie Divadla Lampion

Obr. 89 Ukázky ze stránek pracovního sešitu k inscenaci, Vlastní ilustrace a text, grafická úprava: Tomáš Glasberger

Obr. 90 Obr. 94 Vlastní kresby a fotografie

Obr. 95 Fotografie instalace v *Chemistry gallery*, fotograf: Julie Hrnčířová

Obr. 96- Obr.103 Vlastní fotografie a ilustrace

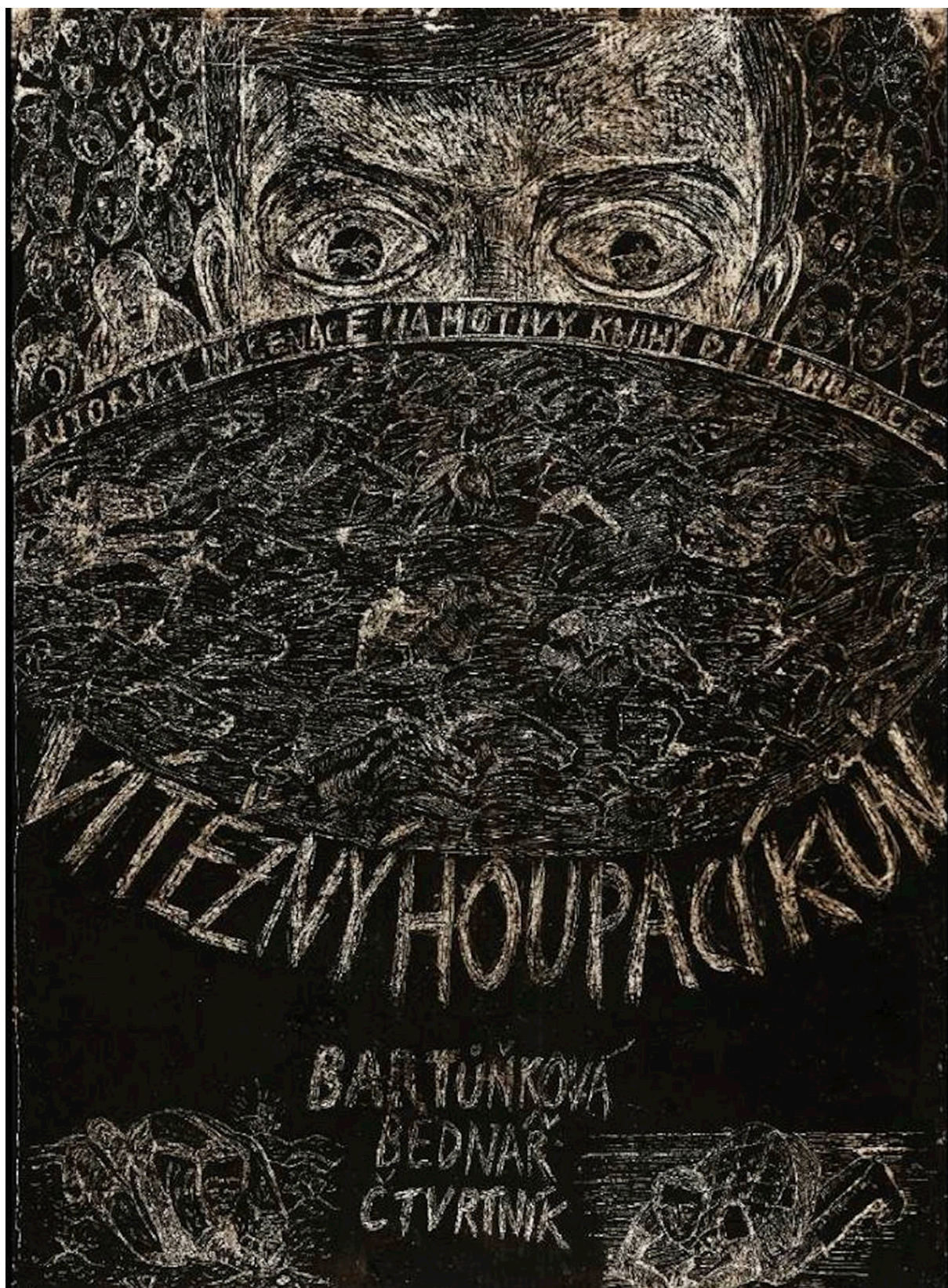
Obr. 104 Fotografie z dílny Kudlawekrstatt, fotograf: Lukáš Parolek

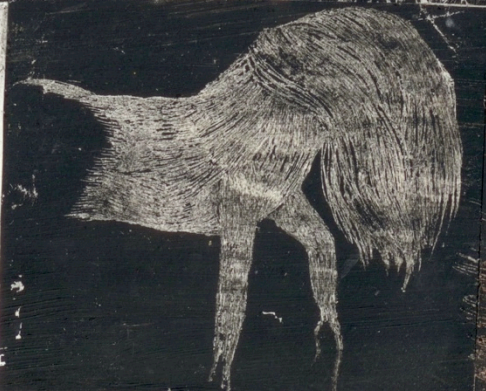
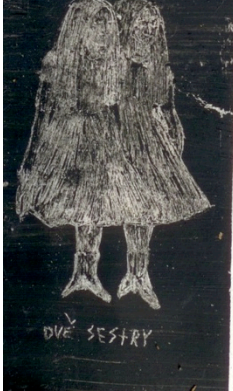
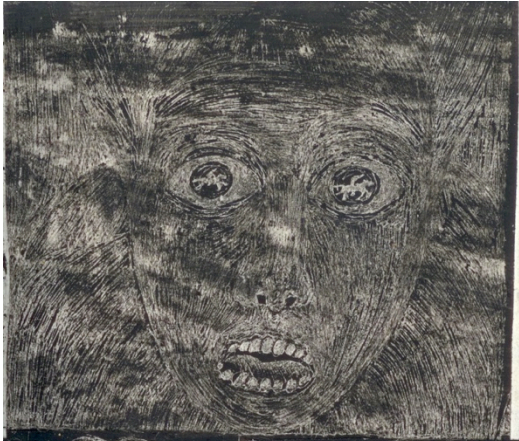
Obr. 105 Vlastní fotografie (horní), Fotografie z premiéry *Dialogu*, fotograf: Daniela Junášková

Obr. 106 Fotografie z premiéry, fotograf: Daniela Junášková

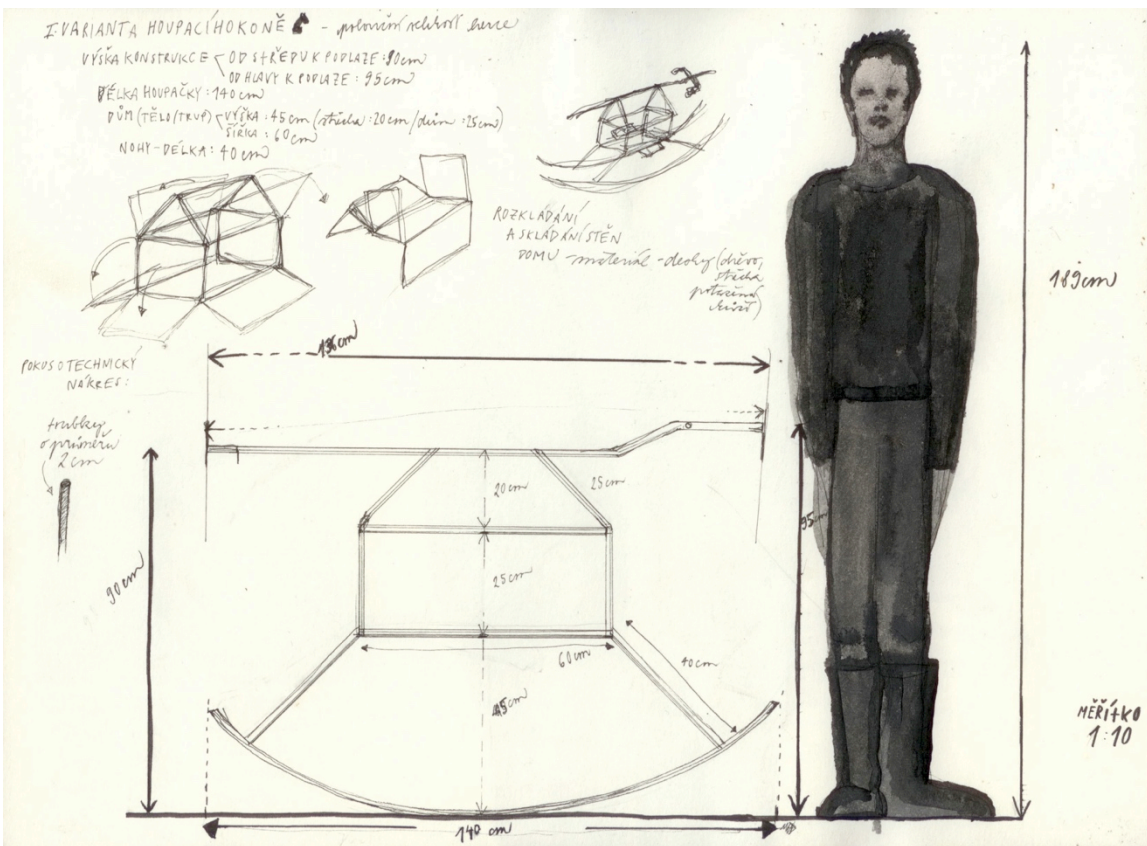
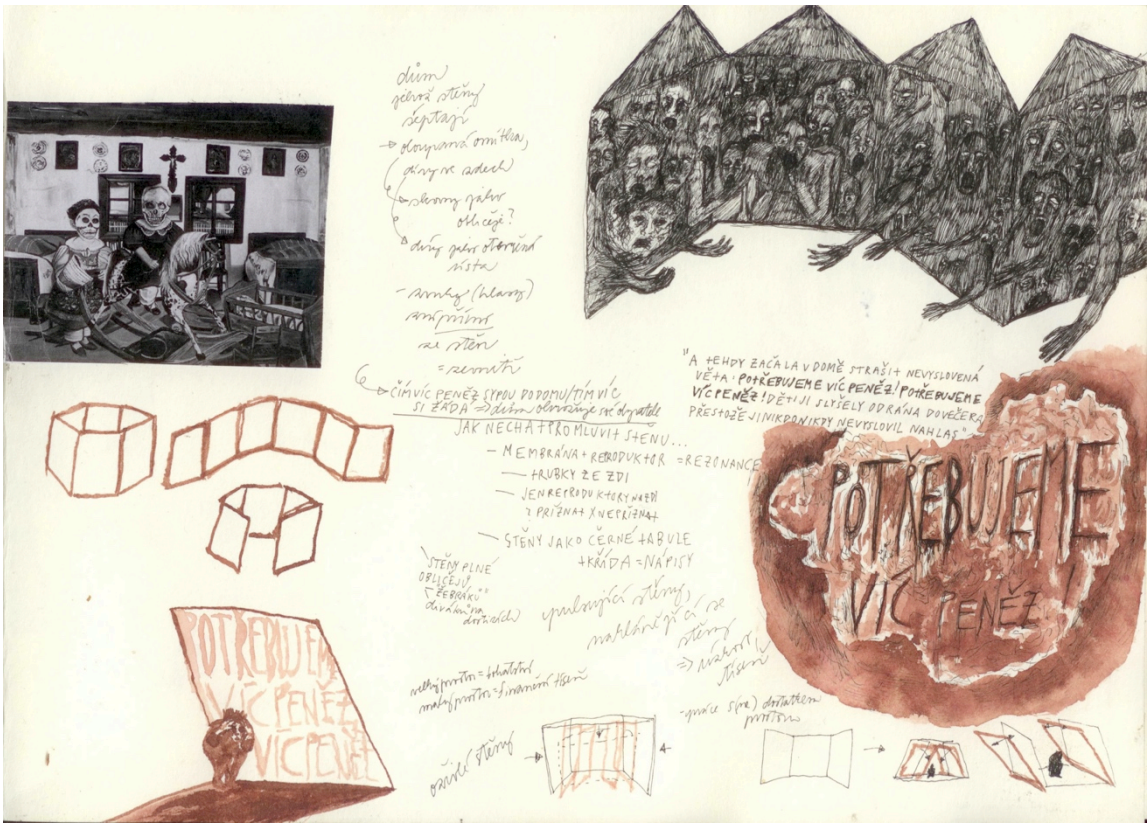
Obr. 107- Obr. 108 Vlastní fotografie

7. Obrazová příloha







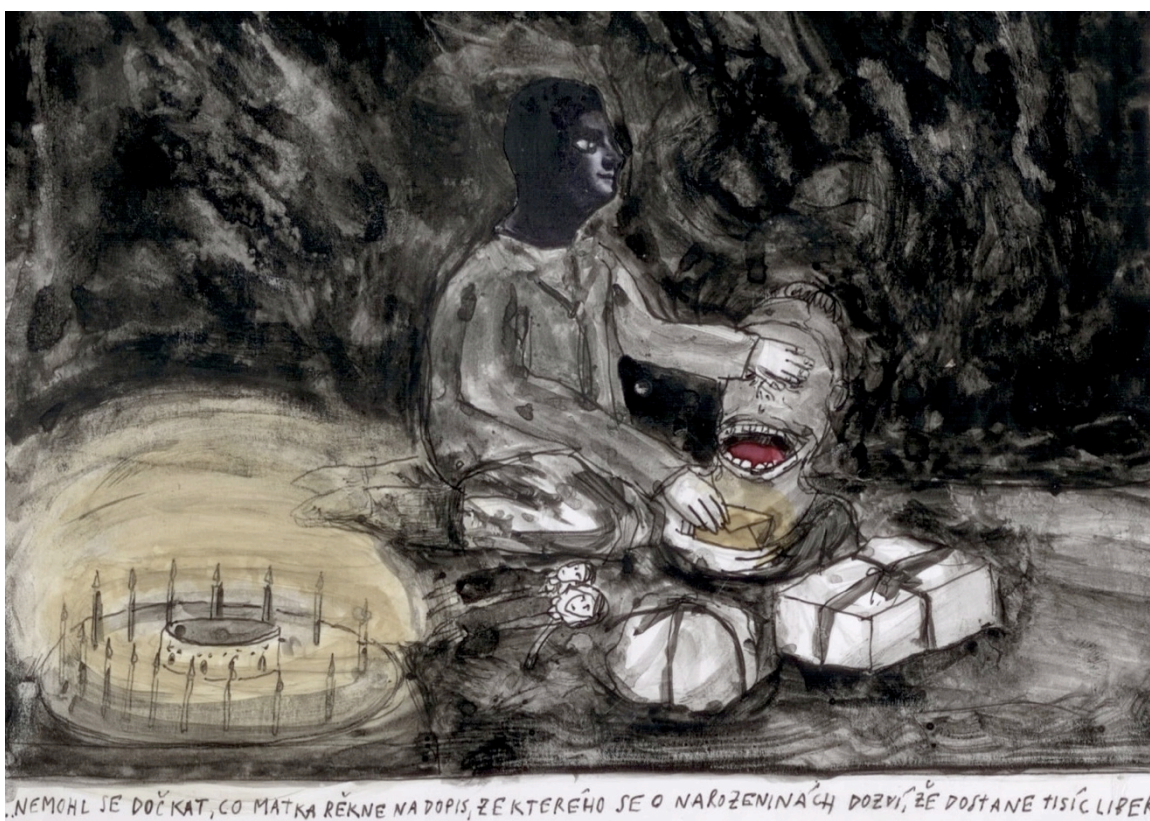


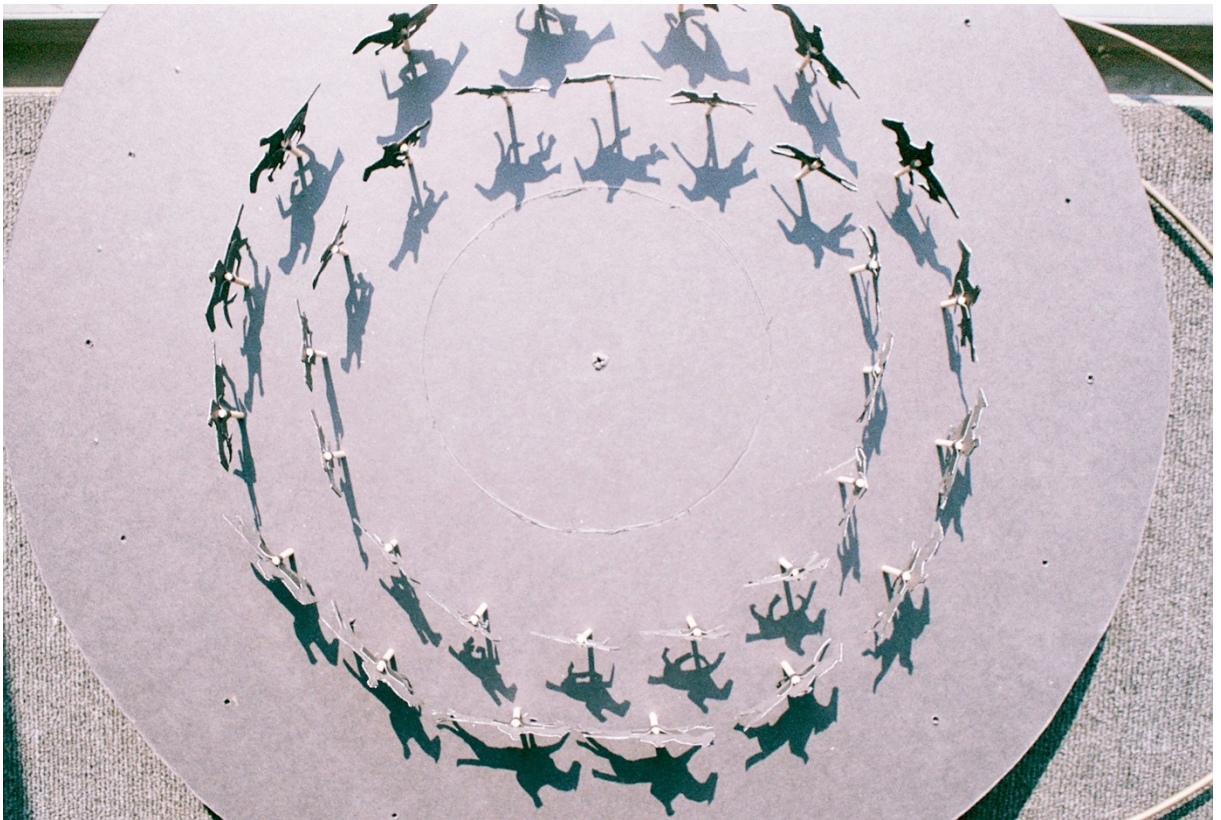
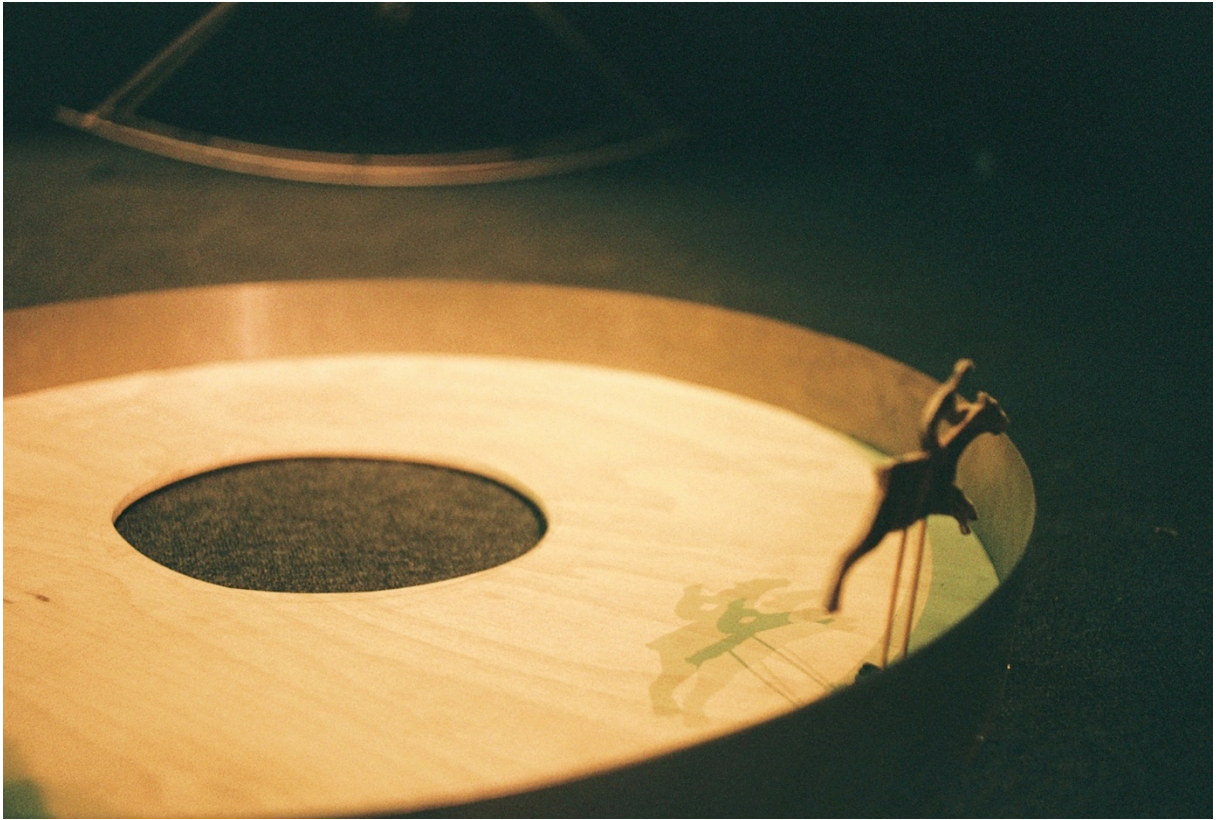


...PAK SE ALE STALO NĚCO VELMI ZVLÁŠTNÍHO. HLASY V DOPĚ SE DOCELA ZBLÁŽNILY A SPUSTILY POVYK...



SEDÁVAL NA SVĚM HOUPACÍM KONI A ZBĚJILE UHÁNĚL VPŘED JAKO SMYSLU ZBAVENÝ, AŽ SI HO OBĚD VĚNKY PO OČKU USTRAŠENĚ PROHLÍŽEL...

















Staň se, co si přeješ.

Divadlo Lampion



► Nekonečný příběh

Michael Ende

Dobrodružná cesta do světa fantazie.

Celosvětově známá dětská kniha konečně v divadelní adaptaci! Říše Fantázie skomírá. Najde se hrdina, který ji zachrání? Bastián, Átrej a šťastný drak Falco vás čekají v příběhu o přátelství, odvaze i poznání o sobě samém.

Režie Braňo Mazúch;

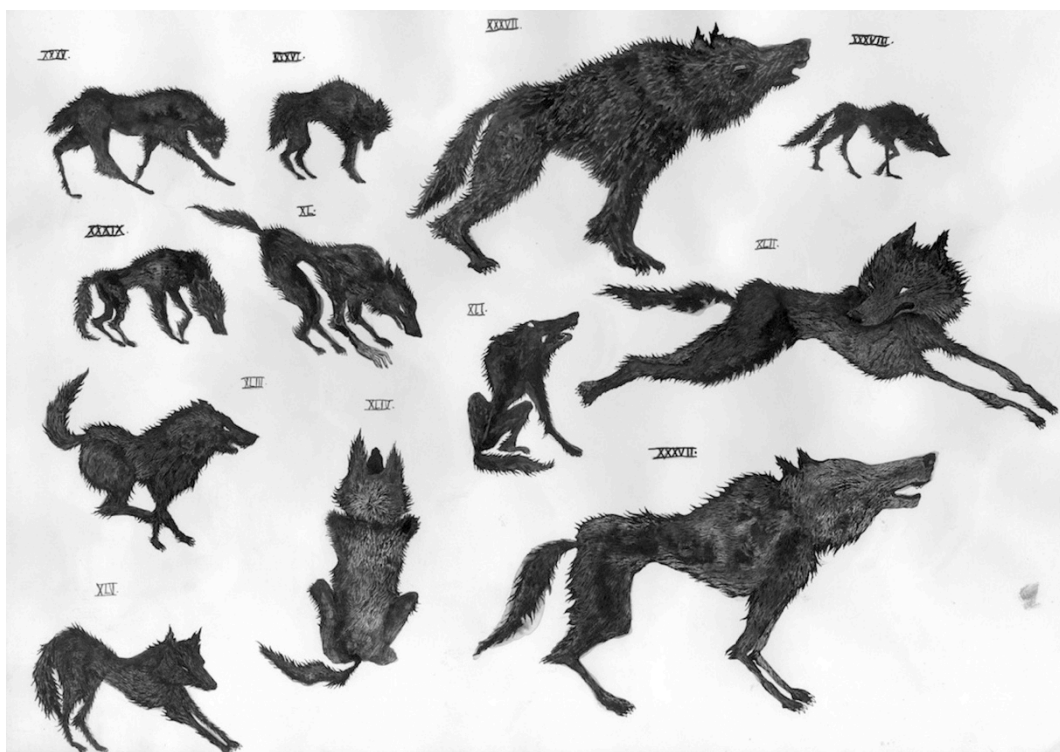
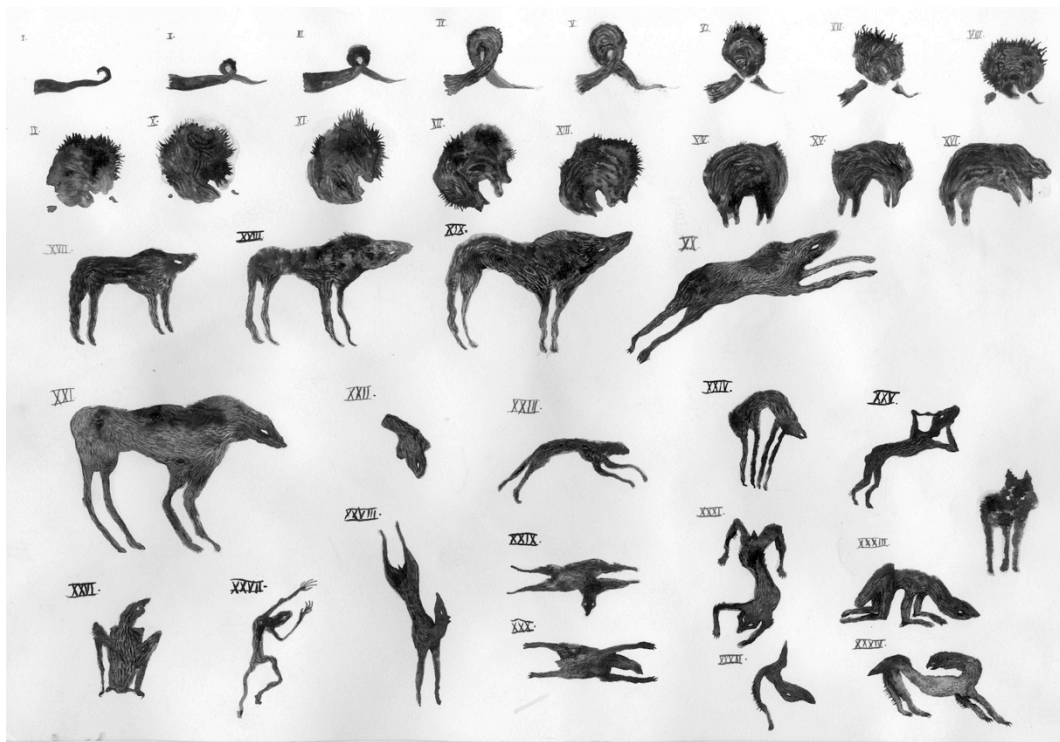
hrají Kristína Sitková, Marie Stípková, Marie Švestková, Petra Tenorová, František Cachotský, Jiří Hajdyla, Jakub Hubert, Pavel Neškudla, Václav Rašilov a Jiří Šponar.

Premiéra 13. června 2015

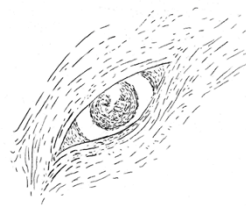
www.divadlolampion.cz

www.divadlokladno.cz





TO DÁ ROZUM VĚDYŤ JE TO TAKY TVŮJ PŘÍBĚH



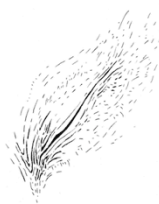
VIDĚ?



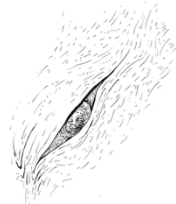
NEKDUKEJ NĚMĚ.
JDI PRYČ.
NIKDO JSEM NEVOLAL.



HAUGHHR!
NECH MNE
TU V KLIDU
ZEMKĚT.



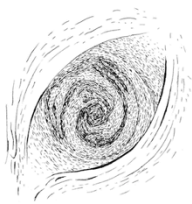
VY-PA-DNI!



TY JSI JEŠTĚ TADY?
A KDO VŮBEC JSI?



MLČÍŠ?
BOJÍŠ SE MNE?



JESTLI NE, MŮŽU TI
V MĚ POLEPNĚ NODINCE
VYTRÁVĚT TVŮJ PŘÍBĚH.
CHCEŠ?

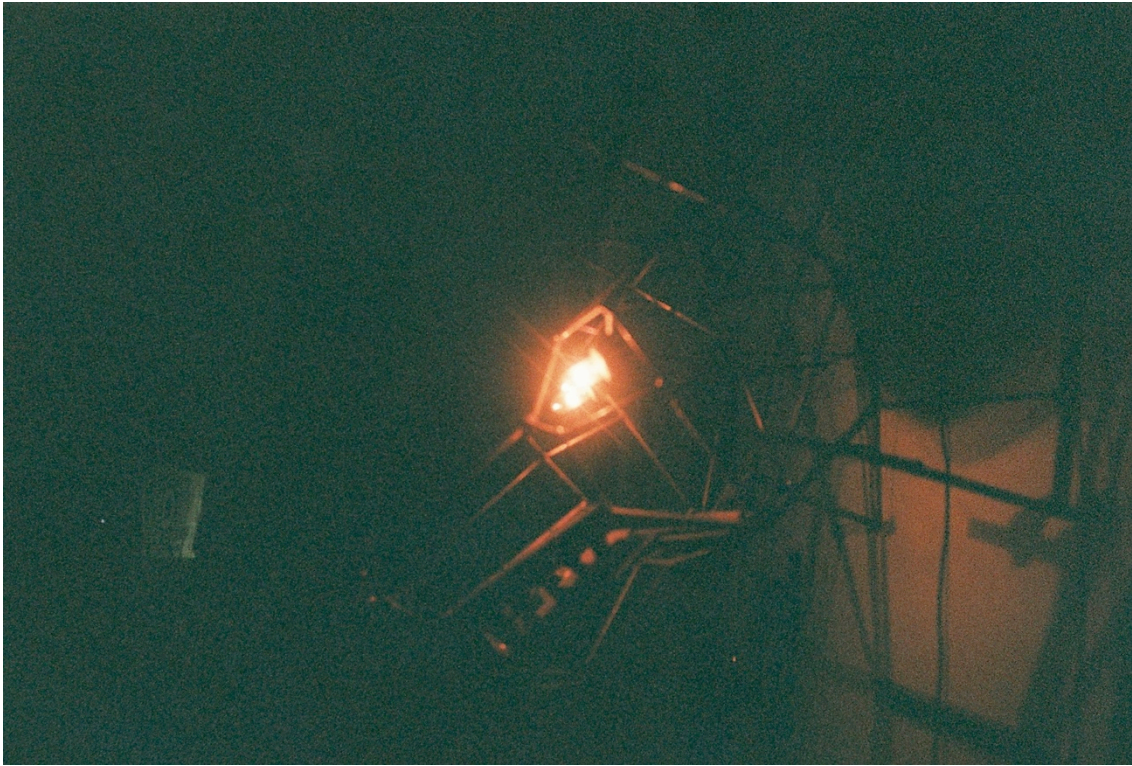
ANO →
← NE



ZROBIL JSEM SE Z TEMNOTY OPRAVĚD VĚCIVITĚ ZA BEZMĚTÍ, ČNEVOCI. NEVĚDĚL JSEM KDO JSEM, CO JSEM
A PROČ JSEM, ALE CÍŤIL JSEM, ŽE NĚKDE UVNITŘ MĚM BEZTVARÉ HŮTĚLA PŘÍKNA NEVĚSTELNÁ SÍLA.

TA ZPŮSOBILA, ŽE JSEM SE DAL DO POKYBU.
TO TA SÍLA BYLA A ZA CÍM MNE TAK UKRUTNĚ HNALA, JSEM ZATÍM NETVÍL.

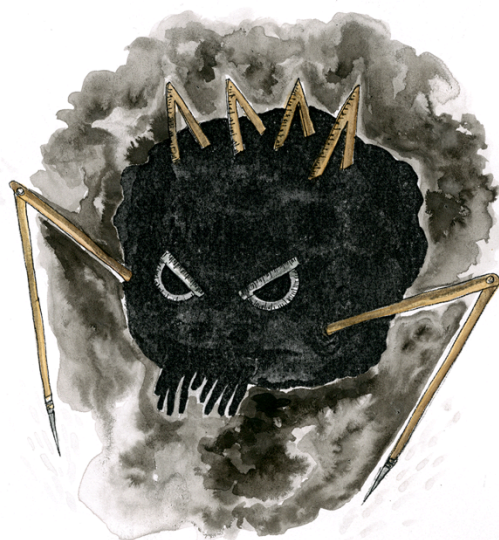






BLUDIČKA
BLUBKA
SVĚTELNÁ LOUTKA

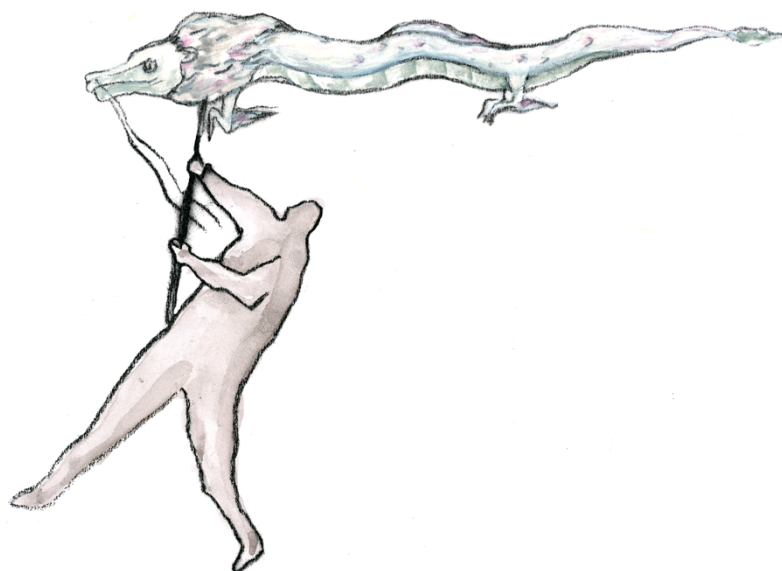




YGRAMUL

KOMBINOVANÁ LOUTKA





ŠŤASTNÝ DRAK FALCO

II. VERZE : LOUTKA VEDENÁ SPIZEM





XAIDA



DĚTSKÁ CÍSAŘOVNA

PŘÍLOŽNÁ LOUTKA S ČEMPURITÝ



























