

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DÍVADELNÍ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Praha, 2016

Natálie Rajnišová

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DÍVADELNÍ FAKULTA**

Dramatická umění
Scénografie alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Využití analogového obrazu v divadle

Natálie Rajnišová

Vedoucí práce: MgA. Robert Smolík

Oponent práce: Ph.D. Andrea Králová

Datum obhajoby: 19. 09. 2016 - 20. 09. 2016

Přidělený akademický titul: bakalářský

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE
THEATRE FACULTY

Dramatic Arts
Stage Designers of Alternative and Puppet Theatre

DIPLOMA WORK

Use of analog image in a theatre

Natálie Rajnišová

Leader: MgA. Robert Smolík

Opponent: Ph.D. Andrea Králová

Date of defense: 19. 09. 2016 - 20. 09. 2016

Allotted to the academic degree: bachelor

Prague, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou práci na téma

Využití analogového obrazu v divadle (Chambre of minds, Pomezí)

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

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

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

Evidenční list

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

[illegible]

ABSTRAKT

V této bakalářské práci se budu zabývat fenoménem analogového obrazu v divadle i jiných uměleckých tvarech. Toto téma se pokusím reflektovat pomocí autorského projektu *Chambre of minds*, na kterém jsem pracovala uplynulý rok mého studia na DAMU. V úvodu se pokusím osvětlit, co pro mě značí pojem analogový obraz, v první části se zaměřím na fotografii, filmový materiál a vše co s ním souvisí jak v rovině teoretické, tak i technické. Poté tyto pojmy uvedu v kontextu divadla, zaměřím se na inspirační materiály a umělce, kteří se tohoto dotýkají. V praktické části nejdříve nastíním fundamentální myšlenky a specifika uměleckého proudu *Art brut*, který je v mém projektu úzce provázaný s obrazem a fotomateriálem. Poté vysvětlím základní koncept projektu *Chambre of Minds*, nadále popíši technologické principy použitých objektů. Poté se budu zabývat celkovým procesem tvorby během dvou uplynulých semestrů a otázkou *performance*. Posléze nastíním téma fotografie jako nositele ideí v divadle, a tuto myšlenku aplikuji na imerzivním divadle *Pomezí*. Oba tyto projekty porovnáám z hlediska využití analogového materiálu a principu fotografie v divadle. Na závěr shrnu všechny dosavadní zkušenosti a pokusím se nastínit výsledek mého bádání v rámci analogového obrazu.

ABSTRACT

In this thesis I will deal with a phenomenon of an analog image in a theatre. I will try to reflect this theme through an author project *Chambre of minds* on which I've been working during the last year of my studies at DAMU. In introduction I will illuminate a meaning of the analog image, in the first part I will focus on a photography, film material and everything which is related to this in a theoretical but also technical way. Then I will introduce all this material in a context of the theatre, I will focus on inspiring artists, who are touching this topic. In a practical part at first I will mention fundamental thoughts and specifics of an artistic movement *Art brut*, which is in my project deeply connected with images and fotomaterial. Then I will explain a basic concept of *Chambre of minds*, from now I will describe technological principles of used objects. Afterwards I will deal with a global process of our creation during two last semesters and with a question of performance. The last step will be photography as holder of an idea in the theatre and I will apply it on an immersive theatre *Pomezí*. I will compare both of these projects from the point of view of using the analog material and principle of photography in the theatre. In conclusion I will summarize all my experiences and I will try to outline a result of my research in analog image.

OBSAH

ABSTRAKT.....	6
ABSTRACT.....	7
SEZNAM OBRAZOVÉ PŘÍLOHY	9
1. ÚVOD.....	10
2. VYNÁLEZ FOTOGRAFIE JAKO PŘELOMOVÝ BOD DĚJIN V CHÁPÁNÍ OBRAZU.....	12
2/1. Fotografie z historického, teoretického a technického hlediska.....	12
2/2 Analogová fotografie v kontextu divadla.....	17
2/3 Inspirační tvorba/ na pomezí instalace, performance a divadla.....	18
3. CHAMBRE OF MINDS- MEZI INTUICÍ A STRUKTUROVANOSTÍ.....	29
3/1 Art brut jako další inspirační zdroj.....	29
3/2 Labyrint myšlenek.....	34
3/3 Linka, niť, vzpomínky.....	34
3/4 Technologie	43
3/4/1 Brikoláž.....	43
3/4/2 Světlo a zvuk.....	44
3/5 Nahodilost versus promyšlená struktura.....	46
3/5/1 Vývoj během dvou semestrů.....	46
3/5/2 Otázka performování.....	47
3/5/3 Balance mezi chaosem a řádem.....	49
4. FOTOGRAFIE JAKO NOSITEL IDEI V DIVADLE.....	53
4/1 Pomezí a význam fotografie.....	53
4/2 rozdíly v znakovosti fotomateriálu mezi oběma projekty.....	55
5. ZÁVĚR.....	58
6. POUŽITÁ LITERATURA.....	59
7. INTERNETOVÉ ZDROJE	59

SEZNAM OBRAZOVÉ PŘÍLOHY

- 1/ Přenosná Camera obscura, 18. století
- 2/ Camera obscura, velké měřítko
- 3/ Camera obscura, kresba, Encyclopedie, Denis Diderot, 1751-1772
- 4/ Ján Mančuška, Ztráta paměti
- 5/ Ján Mančuška, Ten druhý (poprosil jsem svoji ženu, aby mi začernila místa na těle, která si nevidím) na výstavě Sorry for being late, Londýn, 2007
- 6/ Karel Doing, A Grain of salt, 2013
- 7/ Karel Doing, Rotary Factory/ Recollection
- 8/ Miyako Ischiuchi, Sbírka fotografií Mother's, série rtěnek
- 9/ Robert Mapplethorpe, autoportrét
- 10/ Robert Mapplethorpe, fotografie vana
- 11/ Taryn Simon, Obrazová Sbírka
- 12/ Eva Kořátková , Justiční vražda Jakuba Mohra, Divadlo v Bohnicích, 2015
- 13/ kresba, Jakub Mohr, pacient psychiatrické léčebny, Art brut
- 14/ Judith Scott, portrét
- 15/ Judith Scott, jeden z jejích omotaných objektů
- 16/ Chambre of minds, promítací mechanismus
- 17/ Chambre of minds, kokon
- 18/ Chambre of minds, prostor
- 19/ Chambre of minds, zelená krychle
- 20/ Chambre of minds, maska
- 21/ Chambre of minds, Labyrint z nití
- 22/ Labyrint Minotaura
- 23/ Labyrint
- 24/ Série fotografií, můj portrét, vlna
- 25/ Chambre of minds, portrét Elieho
- 26/ Chambre of minds, můj portrét
- 27/ Obrázky deskových her, šachy a labyrint
- 28/ Nůžky, obsese
- 29/ Pomezí, fotograf András Kakkuk ve svém fotoateliéru
- 30/ pomezí. Negativy
- 31/ Chambre of minds, filmový les
- 32/ Pomezí, fotolaboratoř

1. ÚVOD

K analogové fotografii jsem začala inklinovat na střední škole, kde jsme měli možnost zúčastňovat se fotografického semináře a navštěvovat temnou komoru. Fascinovaly mě všechny procesy s ní spojené, zachycování světla na kinofilm, vyvolávání negativů, zvětšování na fotografický papír a široké experimentování. Temná komora se pro mě stala velmi inspirativním místem díky své specifické atmosféře, všem rozličným přístrojům a infračervenému světlu. Co mě ale na tom všem nejvíce poutalo, byl pocit jedinečného okamžiku, kdy člověk musí zmáčknout spoušť a zachytit v momentu něco, co už bude za okamžik nenávratně pryč. Na rozdíl od digitální fotografie, u které se může marnit „virtuálním materiálem“, a tak je zde automaticky nastaven princip kvantity tzv. „cvakat ostošest“ a pak selektivně vybrat pár snímků, analogová nabízí doslova hmatatelnou vazbu fotografa se snímkem a reálným materiálem. Obdobně je tomu v tomto ohledu s divadlem, herec i divák jsou konfrontováni s živým materiálem a hlavně živou akcí, a tak je tu (stejně jako v analogové fotografii) velký prostor pro náhodu a intuici. Film zde spíše zastupuje onu selekci, většinou (pokud se nenatáčí na metráž) je natočeno mnoho materiálu a pak se teprve vybírá a probírá, až se dojde ke stálému dokonalému tvaru, který však postrádá živost a okamžik náhody a nevyzpytatelnosti. S analogovou fotografií jsem měla i zkušenosti, že ve chvíli, kdy jsem fotografovala analogovým způsobem, pamatovala jsem si každé políčko na filmu a k tomu okamžik, kdy a jak jsem fotku zachytila. To se s digitálním fotografováním moc často nestává. Čím víc jsem se obklopovala fotografiemi a nastříhanými filmy uloženými ve složkách, tím víc se ve mně hromadila touha všechen tento materiál nějak performativně využít. Impulsem bylo natáčení studentského filmu FAMU, kdy jsme rozstříhali filmový kotouč na pásy a pověsili je jako dekorace do průchodu u dveří. V tu chvíli jsem dostala chuť vytvořit veliký „les“ z pověšených pásů filmů. Něco jako rozsáhlý labyrint z obrázků. Avšak tyto obrázky na filmu již nereprezentovaly fotografie ale obrázkové sekvence filmů, a jelikož nebylo těžké sehnat jich velké množství, rozhodli jsme se pracovat i s tímto materiálem. Proto jsem se v této práci rozhodla použít pojem analogový obraz, který zahrnuje všechen reálně hmatatelný materiál od kotoučů filmů přes kinofilmy až po fotografie. Stejně nakonec všechen tento materiál reprezentuje nějaké obrazy, momenty či vzpomínky, a to mi připadá jako potenciálně výhodné pro performativní akci. Na závěr už bych jen chtěla dodat, že mi k napsání této práce velmi posloužila kniha Světlá komora od francouzského teoretika a sémiologa Rolanda Barthesa, která se pro mne stala jakýmsi osobním průvodcem ve vnímání fotografie jako takové.

Nejdříve se tedy budu zabývat teoretickou složkou fotografie a jejího materiálu, a to z hlediska historie, kde lehce nastíním vůbec první počátky vynálezu fotografie a filmu, také se budu velmi zevrubně zabývat technickou stránkou tohoto média. Poté vše uvedu do kontextu s divadlem.

Dále budu mluvit o inspiračním materiálu pro mou tvorbu z hlediska fotomateriálu. Pokusím se uvést některé umělce, kteří používají fotomateriál či filmy ve svých instalacích, ale i v performancích nebo happeninzích blízkým divadlu. Zmíním se i čistě jen o fotografech, kteří mě svými snímky ovlivňují.

Druhou praktickou část uvedu nastíněním základní myšlenky uměleckého směru Art brut, který je jednou z hlavních inspirací projektu *Chambre of Minds*. Pokusím se zde vysvětlit potenciální provázání tohoto směru s fotomateriálem a zmíním se o inspirujících umělcích, kteří buď do tohoto proudu spadají nebo se jím dnes naopak zvenku zabývají. Poté mluvit o celoročním projektu *Chambre of Minds*. Ze začátku vysvětlím celkový koncept a myšlenky této performance, rozvinu zde otázku chaosu a neukotvenosti, nadále se budu zabývat labiryntem a vzpomínkami. V dalším bodě se opět lehce zmíním o technologické stránce tohoto představení, o procesu vyvolání filmů, o vývoji používaných objektů a nástrojů, o kutilství.

Nadále se zaměřím na proces tvorby hlavně v teoretické úrovni, budu mluvit o vývoji představení napříč dvěma semestry, o otázce našeho performerství, o Art brut v divadle a o intuici versus strukturovanosti. Pokusím se letmo shrnout dosavadní zkušenosti a poznání z těchto odlišných metod přístupu k tvorbě.

V poslední části se budu zabývat představením *Pomezí*, imerzivním divadlem, které vzniklo také během tohoto roku. Oba projekty budu srovnávat z hlediska jiného použití stejného materiálu, v čem se principiálně liší a v čem se naopak shodují.

V závěru se pokusím objektivně nahlédnout na výsledek celoročního bádání na téma používání analogového fotomateriálu a pokusím se nastínit potenciální možné rozvíjení tohoto fenoménu v divadle.

2. VYNÁLEZ FOTOGRAFIE JAKO PŘELOM DĚJIN V CHÁPÁNÍ OBRAZU

2.1 Fotografie z historického, teroetického a technického hlediska

Vynález fotografie je velkým milníkem dějin lidstva. Tento nový fenomén naprosto změnil nazírání na obraz, vnímání reality a celkové chápání světa. Vilém Flusser se ve svém díle *Za filosofií fotografie* zmiňuje o dvou kulturních přelomech. Tím prvním je vynález písma a druhým právě vynález technického obrazu tzv. Fotografie. *„Texty byly vynalezeny ve druhém tisíciletí př. Kr., aby odmagičtěly obrazy, i když si toho jejich vynálezci sotva byli vědomi; fotografie, jako první technický obraz, byla vynalezena v 19. století, aby texty učinila opět magickými. Vynález fotografie je právě tak rozhodující historickou událostí, jako byl vynález písma. Písmem začínají dějiny v užším slova smyslu, a to jako boj proti idolatrii. Fotografií začíná „posthistorie“, a to jako boj proti textolatrii. Neboť taková byla situace v 19. století, kdy se vynalezl knihtisk, roznemohly se noviny....“*¹ Fotografie tak formuje moderní dějin , a skrze obraz zachycuje realitu. Samozřejmě otázkou je jak moc je tato realita zkreslená, nicméně v době, kdy byla kresba a malba jedinou formou obrazové reprodukce, fotografie pevně reprezentuje jistotu minulosti i přítomnosti. *„Zjevně máme nepřemožitelný sklon věřit v minulost, v Dějiny pouze formou mýtu. Fotografie poprvé s tímto sklonem skoncovala, minulé je napříště právě tak jisté jako přítomné, co vidíme na papíře, je právě tak jisté jako to, čeho se dotýkáme. To je zrození fotografie“*² Malba již experimentátorům nestačila k zobrazení reality (nacházíme se v období realismu, kde se klade důraz právě na dokonalé zachycení reality ať už v románech, textech nebo v divadle), a tak začali zkoumat nové možnosti zachycení obrazu na plochu, jelikož *„Obrazy jsou plochy, které mají význam.“*³ Na začátku 19.století je již fotografický postup přenesení obrazu na citlivý materiál známý a začíná se postupně rozvíjet. Lidé se začínají zajímat o zdokonalení technologie tak, aby se dalo fotografovat při kratších časech a obecně se zjednodušily procesy při fotografování. Prvním pojmem v rámci vynálezu fotografie je všemi dobře známá Camera Obscura tzv. Černá dírková skříňka propouštějící světlo na citlivý materiál. Tímto fenoménem se lidstvo zabývá už od dávnověku. Zřejmě nejstarší dochovaný popis tohoto zobrazování pochází z 5 století př. n. l. od čínského filosofa Muo Ti. Zkoumá ji také Aristoteles, v renesanci ji pozoruje z hlediska perspektivy italský umělec a vynálezce Leonardo da Vinci či matematik Girolamo Cardano, který se zasadil o její zdokonalení, když vsadil čočku do zvětšeného vstupního otvoru a zvýšil tím světelnost obrazu. Tím pádem stačila kratší expoziční doba na osvit materiálu. Fotografie se ale sama o sobě začala vyvíjet ve chvíli, kdy se objevily právě materiály (jako například halogenid stříbra nebo asfalt), které umožnily vykreslit obraz a zanechat ho

1 Vilém Flusser, *Za filosofií fotografie* (1983), nakladatelství Fra, 2013

2 Roland Barthes, *Světlá komora* (1980), nakladatelství Fra 2005

3 *Za filosofií fotografie*

ve stejném zobrazení. První zachovanou fotografií je pohled z okna na dvůr z roku 1826. Snímek pořídil vynálezce Joseph Nicéphor Niepce a jednalo se tehdy o heliografii, kde je vrstva asfaltu nanesená na cínové desce. Fotografie byla exponovaná v rekordním čase 8 hodin. Dalšími významnými jmény v oblasti fotografie jsou William Henri Fox Talbot a Luis Jacques Mandé Daguerre. Ten chtěl stejně jako Niepce kreslit světlem, převzal od něho a posléze rozvinul všechny poznatky, na které jeho soupeřník přišel. Aby své obrazy déle uchoval, použil pro utvrzení vyvolané vrstvy ustalovač. V počátku ho nahradil jednoduše dostupnou kuchyňskou solí a záhy thiosíranem sodným, který se používá v ustalovacích procesech dodnes. Vynalezl tak novou metodu, Daguerrotypii, techniku, vyznačující se konečným pozitivem, obraz se ale nedal zmnožit, a tak existoval vždy jen originál. Talbot zase zkoumal chemikálie citlivé na světlo. Tak vynalezl první fotogram, kdy výsledné obrazy tónoval do různých druhů barev, pomocí rozdílných chemikálií. Talbotovi se podařilo překonat daguerrotypii a vynalezl techniku s principem negativu a pozitivu, která se v analogové fotografii také používá dodnes.

Fenomén fotografie je v dnešním kontextu velice propíraný. Obrazy jsou na každém rohu, ve formě všude útočících reklam a upoutávek. Někdy se může zdát, že je fotografie důsledkem racionálního uvažování, jelikož přece zobrazuje pravou realitu, a tak se z ní může vytrácet jakási magie. Ale to vše záleží na tom, o jaké fotografii mluvíme. Zde je přesně viditelný rozdíl mezi fotografií analogovou a digitální. Digitální fotografie je rozdělena na bity, které jsou matematicky kódovány a tak principiálně potvrzují ono racio. Analogová fotografie je naopak založená na principu spojitosti a gradace barevných tónů je velmi nahodilá, neuchopitelná, a tak obsahuje určitou nehmatatelnou magii. „*Nic nemůže fotografii zabránit, aby byla analogická. Přitom její noema netkví v analogii. Realisté neberou fotografický snímek jako kopii „reality“ nýbrž jako emanaci minulé reality. Tedy nikoli jako umění nýbrž jako magii.*“⁴

Co je na fenoménu fotografie nepostradatelné, je člověk tzv. Fotograf, který pozoruje, vidí a nakonec zmáčkne spoušť. Zásadním momentem pro vznik fotografie není ani tak přiložení oka k hledáčku, nýbrž položení prstu na spouštěč objektivu. „*Mohl bych předpokládat, že emoce operátora (a tedy podstata fotografie podle fotografa) má co dělat s „štěrbínou“, kterou se dívá, pomocí které omezuje rámuje a uvádí do perspektivy to, co chce dostat-zachytit.*“⁵ Tedy to, co formuluje výsledný obraz je aparát, který je pro fotografa prostředníkem. Oproti malíři, kterému se dílo tvoří v hlavě, je fotograf odkázán na neviditelný proces uvnitř fotoaparátu, na jedné straně něco vstupuje, a na druhé zas vychází. „*Kódování technických obrazů probíhá uvnitř černé skříňky, tzv. „black box“, a každá*

4 Světlá komora

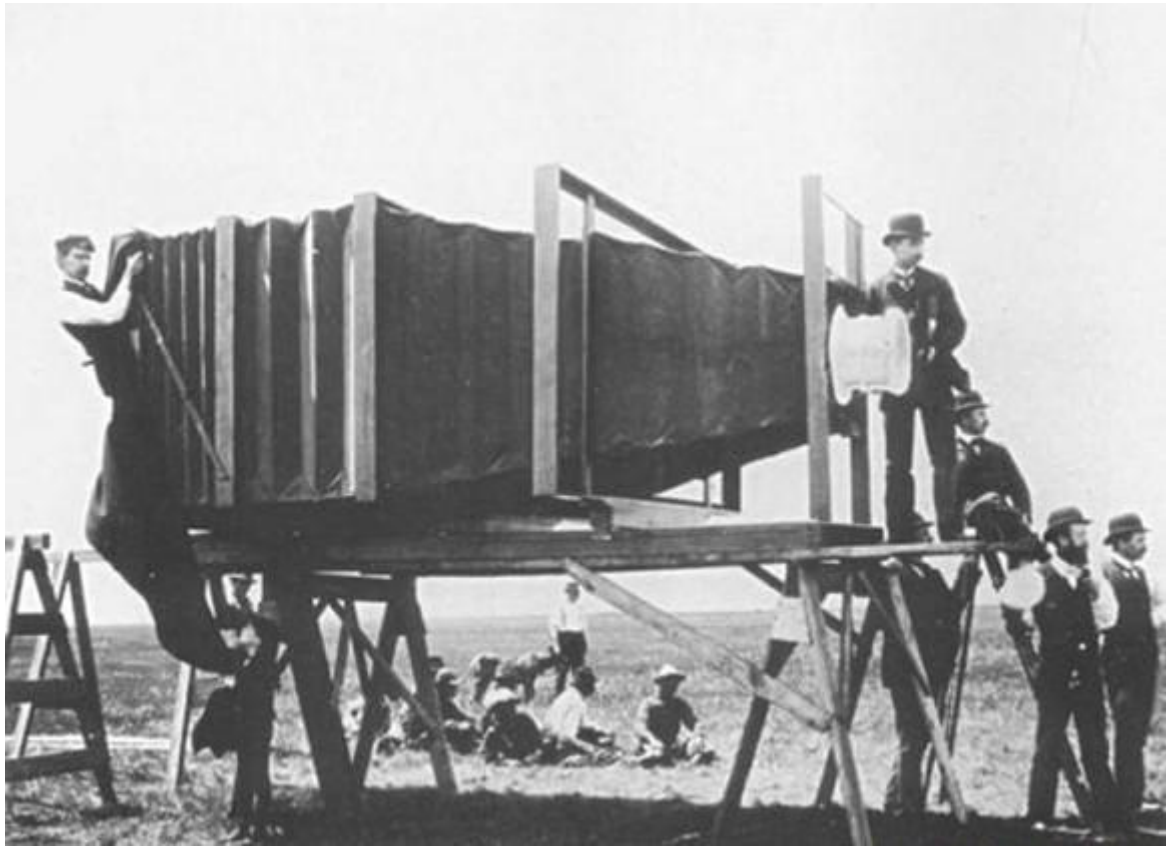
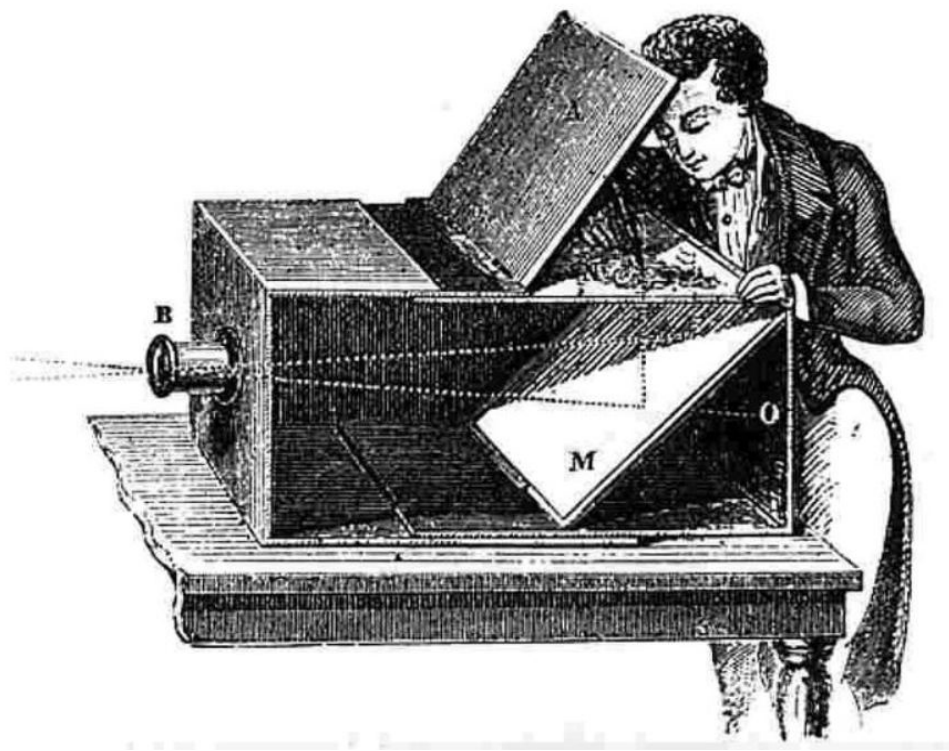
5 Světlá komora

kritika technických obrazů musí tedy směřovat k tomu, aby toto „uvnitř“ osvětlila.“⁶ Důležitý je také vztah exponujícího a exponovaného subjektu. Subjekt, který zachytíme, už na fotografii zůstane, z políčka nikam neodkráčí, statickou fotografii můžeme pozorovat hodiny. *„Jestliže se fotografie definuje jako nehybný obraz, neznamená to pouze, že se postavy, jež představí, nepohybují, znamená to, že neodcházejí, jsou zde umrtvené a napíchnuté na špendlíku jako motýli.“⁷* V tom se liší film se svým principem sériovosti. Ve filmu člověk nemá čas na pečlivé prozkoumání, postavy z plátna odcházejí, přežívají někde mimo obraz, čekají na svůj okamžik a pak se znovu zjevují.

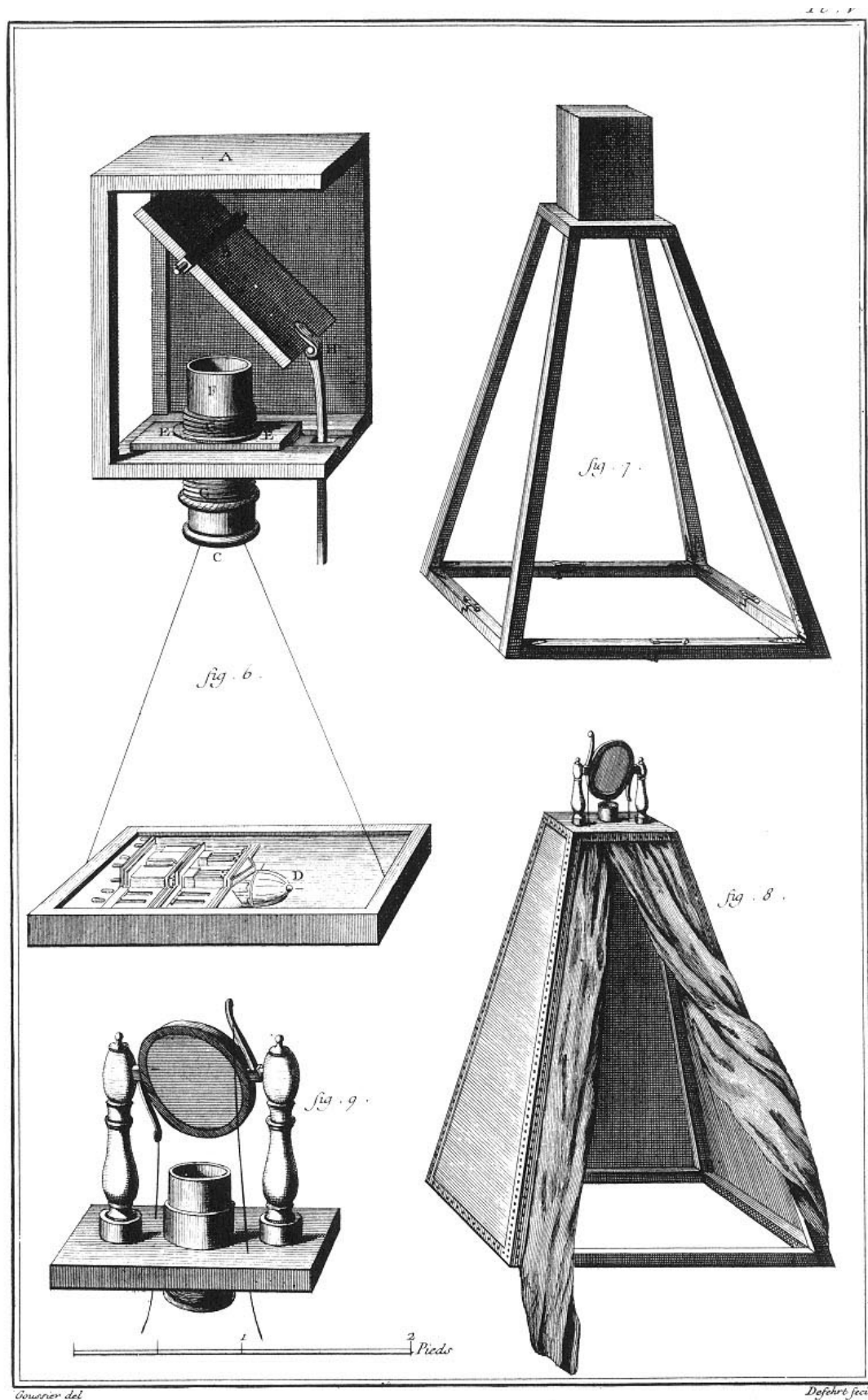
Film je v podstatě oživená fotografie. Raná fotografie neumožňovala zachytit rozfázovanost nějakého pohybu, tak aby navodila jeho iluzi. V té době byl ještě expoziční čas fotografie nesnesitelně dlouhý, a tak se nemohly snímky rychle uskutečňovat. Avšak existovala snaha „rozproudit život“ pomocí obrázků v podobě Kol života, Zázračných bubnů (točící se kola, kde se díky sekvenci promítá pohybový obraz, tento mechanismus byl předvojem budoucí kamery) nebo optických divadel, o kterých se ještě zmíníme. Avšak už v 16. století byl objeven první jednoduchý promítací přístroj Laterna magika. Tento fenomén jednoduchých optických a mechanických hraček, které umožňují dát do pohybu sérii statických snímků, byl na konci devatenáctého století predestinací zrození kinematografie. Souvisí s tím i vynález stroboskopického přístroje a objev zákona elektromagnetické indukce, princip k výrobě elektřiny, díky kterému se může pohánět motor a filmová technika. Roku 1869 byl vynalezen celuloid, který se později použil ke vzniku filmového pásu ať už pro fotografii nebo pro film. První filmové pásy byly z nitrocelulózy. Celuloid byl opatřen tenoučkou exponovatelnou vrstvou a bylo jej možno transportovat srolovaný v kameře. V tu chvíli začaly vznikat už první skutečné filmy.

Samozřejmě nejznámějším jménem v kontextu počátků kinematografie jsou bratři Auguste a Louis Lumièreové, kteří začali experimentovat s filmováním už od roku 1891. Jejich první filmy by se daly nazvat jako „shoty“, jelikož nepracovaly s velikostí záběru ani se střihem. První snímky byly z počátku pouze fotografií, na které byl zaznamenán pohyb. Bratři stáli u zrodu stroje kinematografu, který umožňoval natáčet, kopírovat a promítat filmy, ten ale považovali pouze za technický vynález, který se už nebude nijak vyvíjet. Nové možnosti v tomto ohledu odhalil Georges Méliès, který využil svých divadelních a technických zkušeností, a tak dal vzniknout mnoha kinematografickým efektům a filmovým trikům.

6 Světla komora
7 Světla komora



1/ 2/ Camera obscura



Dessein, Chambre Obscure.

3/ Camera obscura,
encyklopedie
Denis Diderot

2.2 Analogová fotografie v kontextu divadla

Je zajímavé zjistit, že existuje jakási pomyslná konexe mezi fotografií a divadlem. Celý proces spojený se vznikem fotografie se může sám o sobě jevit jako performance, často je velmi zábavné a poutavé pozorovat chvilkový vztah mezi fotografem a foceným subjektem. Pro fotografovaného je často akt vyfotografování šokem, jelikož může odhalit něco, co bylo hluboce skryto a najednou to vyplyne na povrch. To je pak na divákovi, jaké překvapení ve snímku odkryje. „*Existuje celá škála překvapení (taková jsou pro mne, Diváka. Pro fotografa to jsou všechno „performance.“*“⁸Fotograf pozoruje subjekt, který se nějak projevuje a v pravý okamžik tuto pomyslnou performance ukončí zmáčknutím spouště. Fotografovaný subjekt, ač často pohyblivý, se naopak může někdy proměnit až v objekt muzeální. Když se opět vrátíme do historie a počátků fotografie kolem roku 1840, portrétované osoby musely vystaveny plnému slunci pod prosklenou střechou po celé hodiny nehybně sedět. Celý tento dlouhý proces byl výjimečnou událostí a výsledek nebyl dopředu znám. Byla to seance plná vzrušení a očekávání. Možná zde proběhla i katarze v podobě šoku a následné očištění. Stejně tak když se Daguerre zmocnil Niepcova vynálezu, „uspořádával“ na zámeckém náměstí fotografické události, kde vznikalo panoramatické divadlo s oživenými pohyby a hrou světla. Po prvotním vynálezu fotografie se umělci a vynálezci snažili posunout vývoj dál a rozpohybovat tak obrázky pomocí točících bubnů. Na konci 19. století udělal v tomto ohledu výrazný pokrok francouzský průkopník Emil Reynaud se svým praxinoskopem, když doprostřed otáčivého bubnu se sekvencemi obrázků přidal zrcátka, a tak zlepšil viditelnost a kontrast pohyblivého obrazu. Reynaud využíval princip laterny magiky, ale pořád to byly jen krátké animační gagy. V roce 1892 se však uskutečnilo první veřejné představení pohyblivého obrazu v muzeu Grévin v Paříži, kde se promítaly Světelné pantomimy v podobě optického divadla, které bylo už vyloženě diváckou událostí, a stalo se jedním z předvojů prvních filmů, avšak v tu chvíli to bylo spíše divadlo. Světelné pantomimy byly promítány na bázi tří obrazových příběhů, *Pauvre Pierrot*, *Un bon bock* a *Le Clown et ses Chiens*. Každý z nich se skládal z pětiset až šestiset ručně namalovaných obrázků a trval okolo patnácti minut. Obraz zde byl z otáčivého bubnu zpětně projektován na plátno pomocí lampy, a tak umožnil více divákům „filmové představení“ sledovat. Sám Reynaud zde účinkoval coby manipulátor projekčního systému a vše bylo navíc doprovázeno pianistou. Později bratři Lumiérové překonali tento vynález svými prvními filmy, a tím nastínili budoucí vývoj k oproštění projektoru od aktéra, který do té doby zprostředkovával obraz na plátně.

Když se ale opět vrátíme k fotografii a divadlu z čistě filosofického hlediska, to co tyto dva fenomény podle Rolanda Barthes spojuje, je smrt. Když fotograf zachytí obraz, navždy ho zalije do nehybnosti a neměnnosti, takzvaně ho umrtví. Barthes mluví o smrti ve fotografii

8 Světlá komora

v kontextu fotografovaného subjektu. „Fotografie představuje imaginárně onen velice subtilní okamžik, kdy vlastně nejsem ani objekt ani subjekt, který cítí, že se stává objektem. Prožívám tedy mikrozkoušenost smrti (parenteze), vskutku se stávám přízrakem.“⁹

Avšak jestli fotografie umrtvuje a dává do neměnné formy něco původně živého a pohyblivého, na druhou stranu se snímek za každou cenu snaží zůstat co nejvíce živý a provokovat zájem diváka o detaily a jemné znaky schované pod povrchem. Tento paradox smrti a živosti se může objevit právě i v divadle. „Víme již dnes o původním vztahu divadla a kultu mrtvých: první herci se od společenství oddělili tím, že hráli úlohy mrtvých. Líčit se znamenalo označovat se jako tělo současně mrtvé i živé: nabílené poprsí totemického divadla, člověk s pomalovanou tváří v čínském divadle, líčení růžovou pastou indické kalí, maska japonského No. Stejný vztah jsem našel i na fotografickém snímku, jakkoli se jej snažím chápat jako živý (ale tento zápal pro „oživování“ snímků je patrně mýtické popírání smrtelné nemoci). Snímek je jako primitivní divadlo, je jako tableau vivant, figurace nehybné zamaskované tváře, pod kterou vidíme mrtvé.“¹⁰ Stejně tak je zajímavé zkoumat propojení divadla a fotografie skrze masku. Často se stává, že fotografovaný subjekt během aktu focení „nasadí svou masku“, aby se ochránil před možným odkrytím něčeho a intimního, stejně tak se ale snaží pomocí svého výrazu ať už úsměvu, či vážné tváře nějakým způsobem být vnímaný a tak se společensky prezentovat. Stejně tak maska může mít takovéto funkce. V představení *Chambre of minds* byla maska vytvořená z červené vlny právě atributem ochrany vůči okolí a zároveň symbolem jakési ztracenosti a sleposti.

2.3 Inspirační tvorba / na pomezí instalace, performance a divadla

Takto tvarovacím materiálem jako je analogový záznam ať už v podobě fotografie či filmových sekvencí se zabývá spousta umělců po celém světě. Je mnoho možností jak s tímto materiálem nakládat, záměrem tedy bylo zmínit takové, kteří jsou mému uvažování něčím blízcí a aspoň trochu se dotýkají oblasti divadla či performance. Jedním z takovýchto pro mě inspirujících umělců je Ján Mančuška. Slovenský konceptuální umělec pracující často na pomezí instalace a performance.

Mančuška silně inklinuje k práci s filmovým materiálem, avšak jeho uvažování je silně konceptuální. Tento umělec vstupuje na výtvarnou scénu v druhé polovině devadesátých let a jeho práce se vzdáleně hlásí k československým konceptualistům šedesátých a sedmdesátých let (jako Stano Filko, Jiří Kovanda). Mančuška usiluje o vyprávění osobního příběhu skrze různé mechanismy, texty a filmové postupy až po divadelní formát. Pracuje s pohyblivým obrazem a dochází tak až k používání „prekinematografických“ nástrojů pomocí světla či stínů. Často se tak

9 Světlá komora

10 Světlá komora

uchyluje ke kukátkovitému diváctví. Vyprávění osobního příběhu pomocí mechanismů je očividné v jeho filmu *Ztráta paměti* s podtitulem *Postkatastrofický příběh*, který je zajímavý svou spirálovitou dramaturgií. Tři promítací přístroje jsou vzájemně propojeny jedním souběžně se odvíjejícím šesnácimilimetrovým filmovým pásem. Na třech projekčních plochách jsou promítány obrazy zpožděné od sebe o dvě minuty, a tak dochází k pozměnění vztahu a pomyslným reakcím mezi nimi. Mančuska ve svých instalacích také často používá filmové pásy jako například *Ten druhý* (*poprosil jsem svoji ženu, aby mi začernila místa na těle, která si nevidím*) z roku 2007. Tato instalace je tvořená z inverzních negativů kinofilmu, které jsou zavěšeny před trojrozměrnými lightboxy. Performance je tak zaznamenána na filmovém pásu okénko po okénku a zobrazuje začernování míst na mužově těle, kam sám nedohlédne. Tyto filmy byly zavěšeny na výstavě *Sorry for being so late* v Londýně, kde Mančuška vytvořil časový prostor z obrázků dokumentujících tuto performanci ve veřejném parku v Praze. Filmy tak horizontálně korespondovaly se souřadnicemi mapy parku a vertikálita odpovídala reálnému zaznamenávání akce v čase. Mančuška je pro mě obecně inspirativním umělcem tím, jaký materiál zahrnuje do své tvorby, a jak ho také následně používá. Zmínila jsem se jen o práci s filmovým materiálem, tvoří ale i instalace z nití, z textů a písmen a vše má pro mě vysoce hluboký přesah.

Stejně tak se filmovým materiálem a jeho zpracováním zabývá Martin Blažíček, filmař, audiovizuální performer a také doktorand působící v Centru audiovizuálních studií (CAS) na Filmové a Televizní fakultě Akademie Múzických Umění FAMU. Blažíček se zabývá filmem, videem, živým obrazem a interaktivními objekty. V České republice je jedním z nejaktivnějších v oblasti experimentálního filmu, působí také jako kurátor v prostoru NoD a občas publikuje v časopise Cinepur.

Po absolvování střihové skladby na FAMU se Blažíček zajímá hlavně o natáčení krátkých experimentálních filmů formátu 8 a 16 mm, v nichž využívá techniky přímé malby na filmový materiál tzv. hand-made film. Svým fyzickým manipulováním zasahuje do povrchu filmového pásu a tak nejen do formy ale i obsahu filmu. Zkoumá i objektovou manipulaci a optické kopírování. Jeho tvorba spočívá hlavně ve vizuální kvalitě obrazu, nechal vzniknout několik abstraktních filmů a performancí. Od roku 2000 pracuje s živě vytvářeným obrazem pomocí filmu a videoprojekce. Vystupuje sólově, ale i se skupinami *Ultra*, *Mikroloops* nebo *Kolektiv*. Důležitým motivem je v jeho tvorbě vnitřní i vnější interakce mezi obrazem a elektro-noisovou hudbou, často v jeho videích obraz reaguje na zvuk. Také někdy vytváří hudební videa jako například *Sprint* pro *Triple Sun*, kde manipuluje s pohlednicemi pomocí taumatropu, optické „předfilmové“ hračky z devatenáctého století. Rozkmitávání obrazu zde vytváří zajímavé efekty, které jsou v souladu s minimal hudbou. Princip taumatropu využívá Blažíček také ve svých *Traumatropic series*, kde jsou rychle hýbající se obrázky snímány živou kamerou

a následně promítány na plátno. V těchto setech spolupracuje hlavně s umělci jako Bryan Eubanks, Andras Blazsek, Michal Zbořil, Georgij Bagdasarov, Kateřina Zochová ale i dalšími.

Co je pro mě ale velmi inspirující, je právě práce s analogovým materiálem a starými projektory a principy promítání. V některých svých performancích dává analog do kontrastu s digitálem jako například v *Binary logic* z roku 2010, kde zkoumá staré relikty jako šestnáctimilimetrové projektory, objektivы, stroboskopická světla hned vedle digitálních senzorů a živého programování. Kombinace nového a starého média vytváří vysoce expresivní a nefilmovou atmosféru doplněnou hlukem starých mašin a prudkých optických zvrátů. Poprvé jsem přišla s tímto umělcem reálně do kontaktu v Nové libeňské synagoze na Palmovce, kde se konal projekt oživení Prahy 8. V synagoze byla v hlavní lodi instalace z mnoha projektorů poháněných motorem. Tyto projektory byly všemožně propojeny obíhajícími pásy filmů plynoucích ve velké výšce nad hlavami návštěvníků a na nich byly zachyceny záznamy uličního života na Palmovce z 80. let. Celá tato instalace byla velmi citlivě zpracována, vše ještě podpořilo přišší velmi krásné prostory synagogy a cvakající zvuk starých strojů. Princip cykličnosti běžících filmových pásů

V celosvětových kruzích mě zaujal australský umělec Karel Doing, který roku 2010 vystavil svá videa a instalace v Praze v galerii Školská 28. „*Jeho performance s optickými objekty, filmy a videa jsou založeny na citlivých proměnách rytmu a abstraktních kvalit obrazu. Části vychází z žánrových filmů, duchařských hororů, surrealismu a New American Cinema, druhou polovinou jeho zázemí je tradice kutilského experimentování s filmem, abstrakce a audiovizuální performance. Pracuje s širokým spektrem médií (film, video, světelné projekce, CD-rom...), často spolupracuje s hudebníky, tanečníky a s dalšími filmaři. Doingova současná videa se přibližují k dokumentárním esejím natáčeným s rukopisem experimentátora.*“¹¹ Stejně jako Blažíček se Doing zabývá otázkou analogu v kontrastu s digitálem (jako by tyto dva principy představovaly boj mezi starou a novou dobou) a expanded cinema, formou, kterou poprvé použil ve své knize v roce 1970 Gene Youngblood, a tak vytvořil nový pohled na video jako umělecký tvar. Youngblood zde popisuje různé možnosti tvorby filmů, používání nových technologií, speciálních efektů, holografie a podobně. Expanded film může být chápán jako vnitřně ekologický umělecký proud, který zahrnuje živé elementy a odkloňuje se jen od jedné obrazovky. Doing s tímto směrem nakládá ve svých experimentálních zvukových a promítacích performancích jako například Rotary Factory/Recollection, kde se svými pohyblivými obrazy navazuje na orchestr Pierra Bastiena. Ten svou hudbu tvoří pomocí mechanismů jako ozubených kol, řemenic motorů v kombinaci s tradičními nástroji. Využívá zde ale kromě svých mechanismů i každodenní nástroje a objekty jako například kleště, nůžky či pilku. Ve stejném duchu Doing promítá obrazy, a to pomocí smyček, opakujících se vzorců, alternativních sekvencí atd..

11 Art talk, článek o Karlu Doingovi, 2.5. 2010

Všechny Bastienovy bizarní stroje spolu s Doingovými projektory tvoří jakousi zvláštní továrnu, v níž vše ovládají dvě osoby-performeři, a vytvářejí tak celkovou kompozici.

Karel Doing může být inspirující i v ohledu experimentování s filmovým materiálem. Ve své instalaci *A Grain of salt* z roku 2013 zkoumá chemické změny na povrchu celuloidových filmů. Nechává tedy působit zrnka soli na filmovou emulzi, která je kombinací organického a chemického materiálu, proto je povrch citlivý na dotek a zanechává rozličné stopy. Tímto gestem chce Doing vyjádřit, jak v naší společnosti převládá komunikace skrze digitální simulaci a analog je mu podřazený, materiál se obecně stává bezcenným a překonaným. Sůl je tak náhodným tvůrcem obrazců na páscech filmů. Na podobném principu vytvořil František Týmal krátký experimentální film *Návrat dinosaurů*, který promítal v zimě roku 2016 ve Vile na Štvanici. Tento umělec vystudoval Centrum audiovizuálních studií na FAMU a nyní se věnuje experimentálnímu filmu, novým médiím a multimediální tvorbě. V projektu *Návrat dinosaurů* nechal na filmovou emulzi působit savo, a tím rozleptal barvy na filmu. Film na sobě vytvořil abstraktní skvrny, které silně připomínaly kůži dinosaurů nebo bobtnající reprodukcující buňky. Nechal se tak oproti Doingovi unést čistě vizuální podobou a obrazci, které se na filmech náhodně vytvořily.

Z jiného úhlu jsou pro mě inspirativní i někteří fotografové, a to z hlediska uvažování o obrazu a vybírání si motivů pro své snímky. Nejdříve se zmíním o Robertu Mapplethorpeovi, americkém fotografovi působícímu v druhé polovině 20. století, který mě svými fotografiemi silně zasáhl. Mapplethorpe nejdříve studoval malbu, kresbu a sochařství na Pratt Institute v Brooklynu, studia ale nakonec opustil a posléze se začal věnovat fotografii. V 70. letech začal fotografovat své přátele a známé včetně umělců i prominentů. Seznámil se tak s mnoha zajímavými lidmi jako například Patti Smith či Andy Warholem. Později se propracoval k dnes velmi známým snímkům květinových zátiší a formálních portrétů umělců a celebrit. Čím ale vyvolal kontroverzi, jsou jeho fotografie mužských aktů i detailů mužského pohlaví, které nebyly v 2. polovině 20. století zatím moc obvyklé. Akty s výraznou muskulaturou připomínají spíše sochy než živou hmotu.. Fascinující na těchto snímcích je ale naprostá čistota a jemnost v kontrastu s erotickou dráždivostí a neodolatelným napětím. kompozice snímků je zde sice na první pohled perfektně promyšlená, nicméně je to nakonec právě instinkt a intuice, která obrazům dodává patřičnou poutavost a dokonalé vyvážení. A tak se může naskytnout otázka, jak ve svém díle najít vyváženost mezi promyšleností a intuicí? „*Mocí svého zaujetí , jeho neuspořádanosti , jeho nahodilosti, jeho záhadnosti, jsem cítil, že fotografie je umění nepřilíš zajištěné, stejně jako by taková byla věda o tělech.*“¹²

V jiném ohledu, a to v zachycení vzpomínek na fotografii, mě zaujala japonská fotografa

Miyako Ishiuchi. Na tuto umělkyni jsem narazila před pár lety v galerii Langhans, kde vystavovala svou sbírku fotografií *Mother's* a vyvolávala vzpomínky na svou matku ať už v podobě detailních snímků starého vráscitého těla, či jejích starých rtének, bot nebo hřebenu. „*I continue to take photographs of scars. I cannot stop because they are so much like a photograph. More than like, they have almost the same quality as a photograph. They are visible events in the past and recorded days. Both the scars and the photographs are the manifestation of sorrow for the many things that can never be retrieved and love for a life that is a remembered present.*”¹³ Právě skrze tyto jemné detaily vyfotografovaných jizev a předmětů, které její matka za svého života používala, se fotografie podařilo velmi citlivě utkat vzpomínky na svou milovanou osobu. V Světlé komoře jsem náhodně narazila na úryvek odkazující na to samé, a to znovu nalezení někoho milovaného skrze zachycení předmětů na fotografii. „*Abych mohl matku „znovu nalézt“ byt jen na prchavý okamžik a bez toho, že by toto vzkříšení mělo nějaké trvání, musel jsem- ovšem až později- objevit na určitých snímcích předměty které měla na své komodě, pudřenku ze slonoviny (miloval jsem zvuk víčka) hranatý flakón z křišťálového skla anebo nízkou stoličku*“¹⁴ Fotografie je jednoduše úzce propojena s vzpomínkami a záleží na tom, jestli ji vytvoříme se záměrem, abychom mohli zpátky vyvolat něco, co už je nenávratně pryč (jako právě u Miyako Ishiuchi) nebo jestli skrze znovu nalezený nahodile vyfocený snímek prožíváme tu samou emoci vzpomínání.

V poslední řadě mě svým uvažováním zaujala Taryn Simon, multidisciplinární umělkyně pracující s fotografií, textem a performancí. Její tvorba je založena na rozsáhlých rešerších, kategorizacích a a klasifikacích. Podstatný je pro mě ale motiv kartotéky obrázků, kterou Simon zpracovává ve svém díle *Obrazová sbírka* vycházející z katalogizovaného archivu největší knihovny na světě. Tento archiv, který je součástí New York Public Library, fotografa zpracovává v podobě koláží. Obrázky vybírá podle motivů a fotografuje je v různých kompozicích, a tak je posouvá do jiného kontextu. Stejně jako Karel Doing se zabývá otázkou digitálu v kontrastu s analogem, který je dnes v bitovém světě historickým materiálem. „Taryn Simon v *Obrazové sbírce* (2013) zdůrazňuje impuls archivovat a organizovat vizuální informace a poukazuje na neviditelné ruce za zdánlivě neutrálním systémem sběru obrazů. Simon vidí tento obsáhlý archiv obrazů jako předchůdce internetových vyhledávačů. Tato nepravděpodobná budoucí skutečnost leží v základech *Obrazové sbírky*. *Analogové je předzvěstí digitálního a historie – její klasifikace a obsah – se jeví jako materiál pro projekci.*“¹⁵

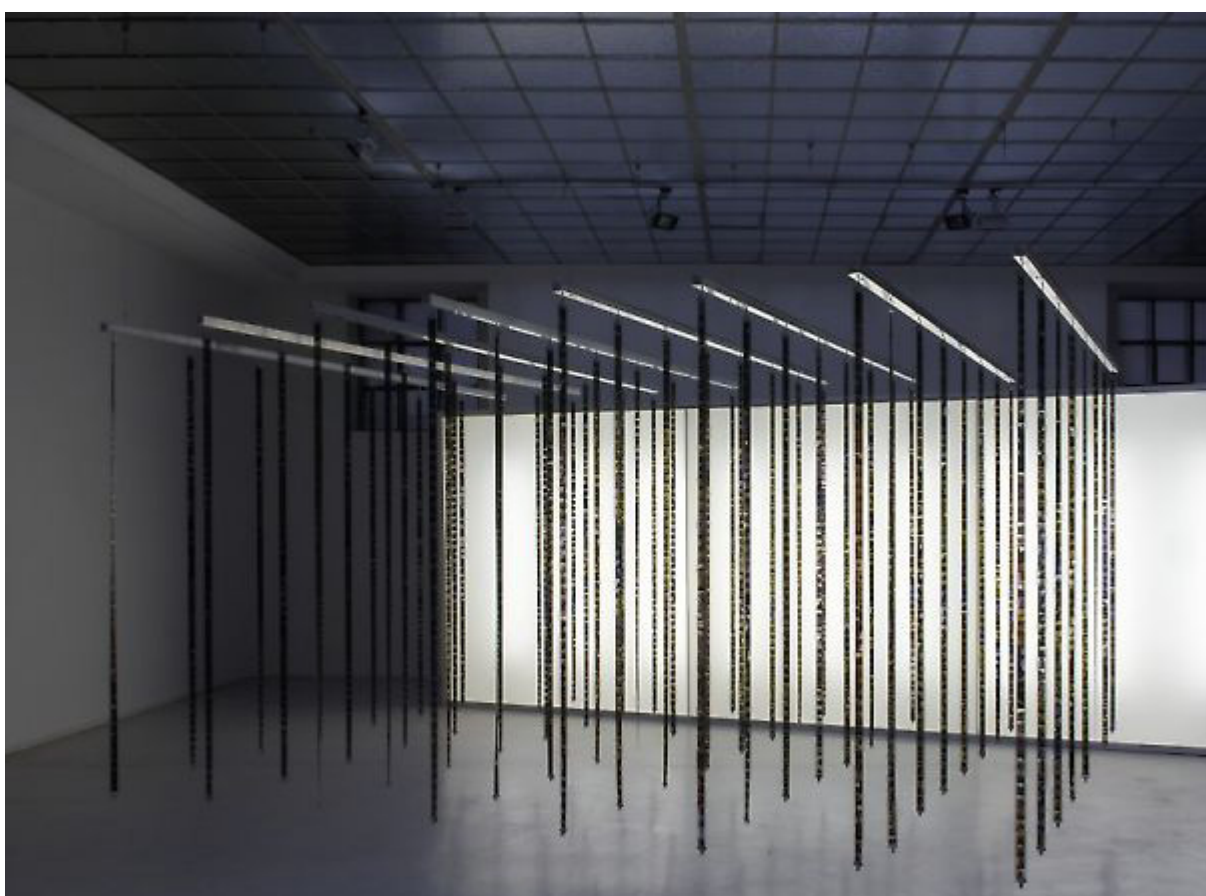
každý z těchto vybraných umělců byl pro mě v různých ohledech velmi inspirativní ať už v přístupu k tvorbě nebo vybrání motivů. Poskládala jsem si tak koláž námětů a asociací, a ty jsem

13 Proximity Arts, Liz Ayerle, 7. 12. 2015

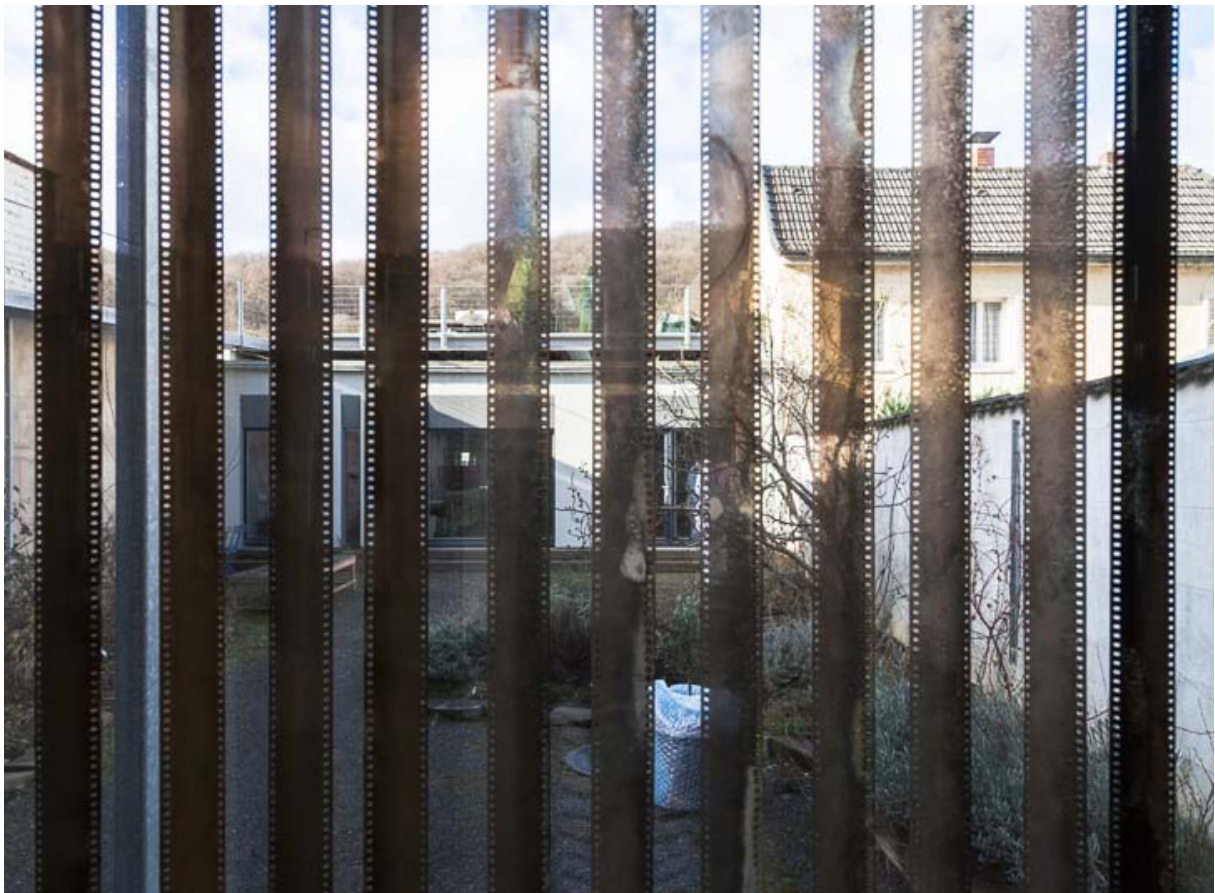
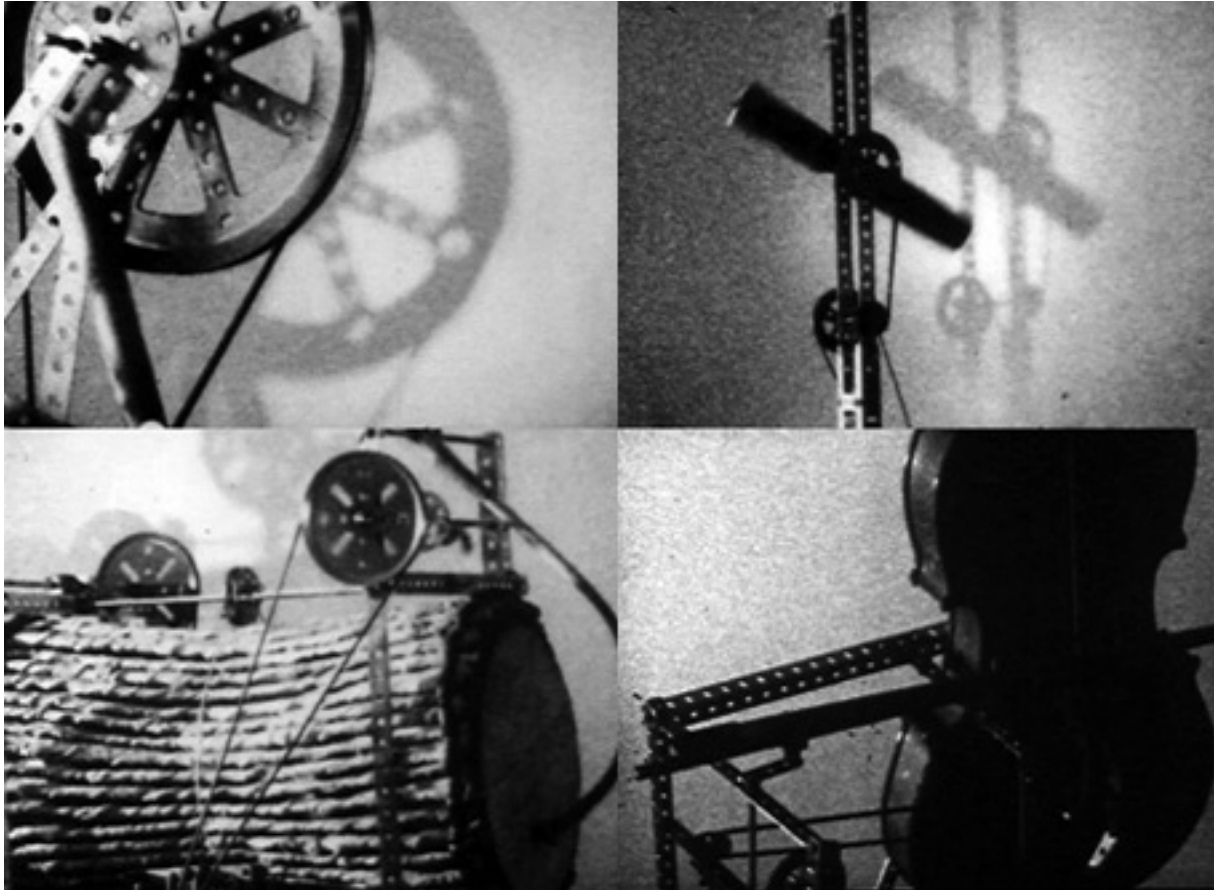
14 Světlá komota

15 Citace z komentáře k dílu *Obrazová sbírka* na vystavě Taryn Simon, Galerie Rudolfinum, 2016

se snažila následně využít v našem projektu *Chambre of minds*. Nesnažím se tyto inspirační zdroje doslovně citovat (snad kromě později zmíněné Judith Scott), jen se na ně nepřímo odkazuji a nechávám se unášet dál po své vlastní ose.



4/ 5/ Ján Mančuška



6/ 7/ Karel Doing



8/ Miyako Ischiuchi



9/ 10/ Robert Mapplethorpe



11/ Taryn Simon

3 CHAMBRE OF MINDS- MEZI INTUICÍ A STRUKTUROVANOSTÍ

3.1 Art brut jako inspirační zdroj

Aby bylo možné pochopit naše myšlenkové pochody při vytváření projektu *Chambre of minds*, je potřeba se kromě analogického obrazu fotografie zmínit také o uměleckém směru Art brut, ten byl totiž pro nás jedním z největších inspiračních zdrojů. A ač se to nemusí na první pohled zdát, Art brut může s analogovým obrazem úzce souviset. Prvním impulsem k inspirování se tímto proudem byla návštěva výstavy ART BRUT LIVE – sbírka abcd v centru DOX, kde mne zaujalo pár tvůrců, a ti mě navedli k bližšímu zkoumání. V hlavě mi utkvěla především Judith Scott se svými objekty obalenými vlnou, Philip Schöpke s kresbami nebo Morita Satoshi s prošívány kusy látek. *„Tvorba je pro ně způsobem jak uchopit svoji existenci, tedy jak opanovat prostor, ochočit tělo, zkrotit mysl, nebo dokonce spasit svět.“*¹⁶

Art brut neboli syrové umění je umělecký proud, který poprvé použil v roce 1945 Jean Dubuffet, který takováto díla začal sbírat, protože korespondovala s jeho estetickým cítěním a preferencí autentických výtvarných projevů neovlivněných uznávanými standardy. V této spontaneitě viděl velký potenciál. *„Jedná se o výtvarné produkce všeho druhu – kresby, malby, výšivky, modelované či tesané plastiky atd., které vykazují spontaneitu a velkou tvůrčí představivost a jsou co možná nejméně poplatné běžnému umění a kulturním šablonám. Autoři art brut jsou neznámé osoby, zcela vzdálené prostředí profesionálních umělců. Tito lidé čerpají náměty, výběr materiálů, slovosled, rytmus, způsob psaní atd. ze svých vlastních zdrojů, aniž si berou za vzor klasické umění anebo umění, které je právě v módě. Jsme zde svědky zcela čisté, syrové umělecké činnosti, která ve svém celku i v jednotlivých fázích vychází výhradně z autora a jeho vlastních podnětů. Jedná se o umění, pro které je podstatnou funkcí invence a nikoli vlastnosti chameleona a opice, které jsou tolik vlastní kulturnímu umění.“*¹⁷ Tvůrci, kteří jsou často postiženi nějakým psychickým problémem a nachází se na okraji společnosti, se řídí podle svých vlastních systémů, postupů a zákonitostí, logiku věcí si tvoří jen na své vnitřní bázi zažitých souvislostí a chápání světa. Nejsou nijak ovlivněni obecnými principy, kterými se řídí většina společnosti, ale podrobují se svému instinktu. V knize *Art brut, L'instinct créateur* od Laurenta Danchina se Hans Prinzhorn, německý psychiatr a historik umění, zmiňuje o šesti základních popudech, které se pojí s tvorbou Art Brut. Za prvé je to potřeba vyjádření se, a poté záleží dle různých individuí a děl- potřeba řádu a tendence znovu tvořit, zdobení a nutnost hry, a na závěr je to potřeba vyjádření se skrze symboly.

Tvůrci Art Brut se snaží vypořádat se svojí osobností, a tak jednají „sobecky a neohledu-

16 ART BRUT LIVE- sbírka abcd/Bruno Ducharme, DOX, kurátoři výstavy- Ivana Brádková, Leoš Válka, Terezie Zemánková, 2015

17 Jean Dubuffet

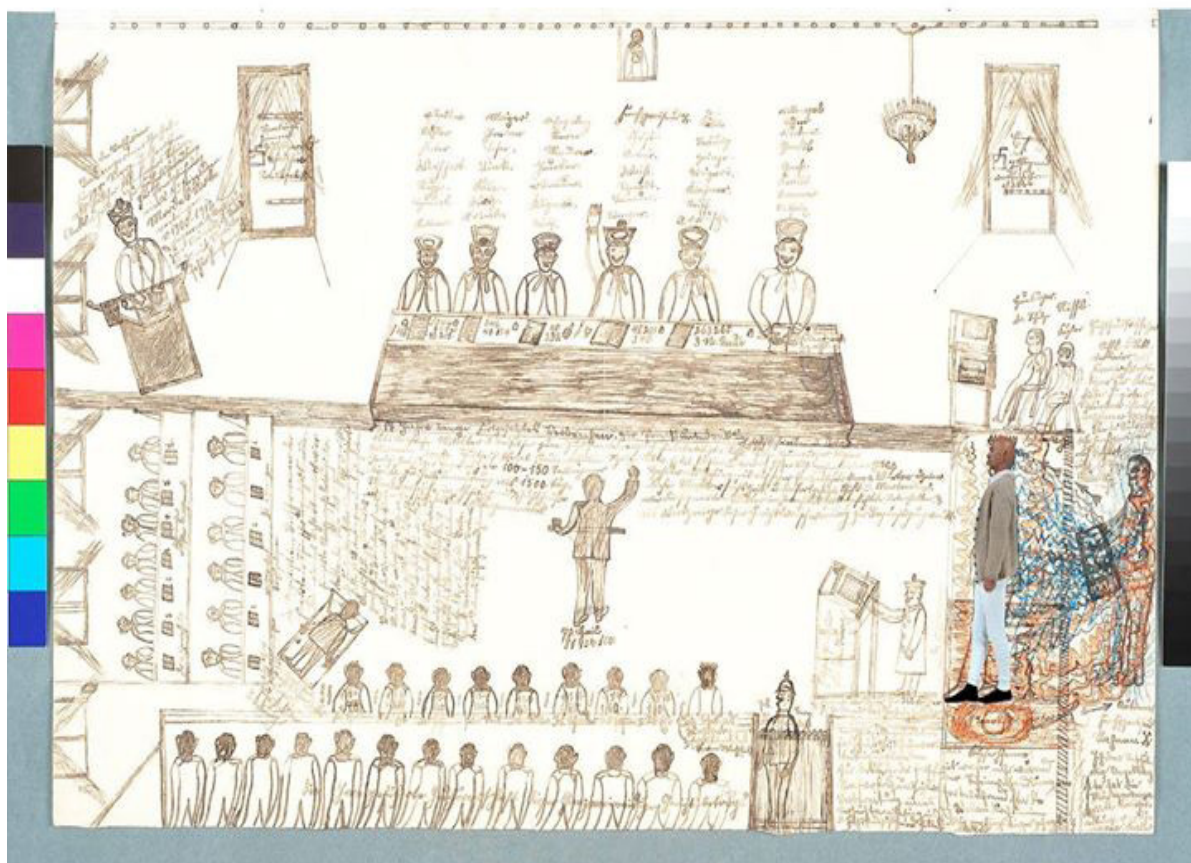
plně" vůči okolí. To se týká prvního bodu sebevyjádření. Tendence znovu tvořit má co do činění s pojmem obsese a cyklení. Obsese je v psychologii označení pro vtíravé myšlenky, nápady nebo nutkání k jednání. Tyto obsedantní pocity se nedají nijak řídit, projevují se na základě neuchopitelného vnitřního popudu a často se jim není možné bránit. Právě například Judith Scott, žena postižená downovým syndromem, se celý život zabývala obalováním nalezených předmětů pečlivě vybranou vlněnou přízí nebo provázky. Na základě své fascinace a obsese k těmto materiálům a tvarům vytvářela osobité kokony všech možných tvarů a barev, které jsou založené na jednom a tom samém principu. Jedině skrze tyto objekty mohla pojmout svůj svět a utvořit si v něm nějaký systém. V jiných případech se zase myšlenky začínou sdružovat do systémů. Rodí se nová náboženství, mytologie i spásitelské projekty na ovládnutí počasí, ozdravení populace, či přímo na záchranu planety. „*Art brut nikdy není uměním pro umění – tvorba je tu cestou k naplnění vyššího poslání.*“¹⁸ Cykličnost se projevuje v každém znovu navrácení se, je to koloběh tvorby. Kdykoli Judith Scott dokončí svůj kokon, vezme nové klubko vlny a začne od znova. V tom vidím paralelu s filmem, který se může donekonečna opakovat. Pojítko mezi fotografickým materiálem a Art Brutem je právě v nahodilosti a instinktu. Stejně jako je fotografie nevyzpytatelná, nikdo nevidí, co se odehraje uvnitř černé krabičky tzv. aparátu stejně jako v hlavě umělce Art brut a co bude výsledkem, přesto v sobě oba obsahují jakýsi vnitřní nelogický řád, kterým se striktně řídí.

Mnoho umělců se o tento umělecký směr a způsob vyjádření zajímalo a stále zajímá, ale spíše z hlediska zkoumání lidské duše. Člověk, který není psychicky vyšinutý, nemůže pochopit jejich vnitřní popudy k tvorbě, a tak se snaží tyto impulsy analyzovat zvenku. Například Eva Kořátková se tímto fenoménem zabývá, shromažďuje nalezený materiál „surového umění“ a transformuje ho do svébytných tvarů. Tato mladá umělkyně, která se již v roce 2007 stala laureátkou ceny Jindřicha Chalupického, zkoumá hravým způsobem role a pozice člověka v sociálním systému ale i osobním prostředí. Zabývá se především instalací, kresbou, objektem a videem, ale v poslední době i živou akcí a divadlem. V roce 2015 Vytvořila v bývalé prádelně psychiatrické nemocnice Bohnice vytvořila projekt Dvouhlavý životopisec a Muzeum představ, kde zkoumá životy a díla duševně nemocných lidí. Jejich představy ztvárnila pomocí dochovaných vzpomínek, kreseb i lékařských záznamů. „*Výstava je složená z mnoha objektů a referencí k těmto tvůrcům, včetně velmi podrobných chorobopisů anebo popisů jejich fantasmagorických vizí,*“¹⁹ Kořátková pracuje s vědomím, že jde o duševně vyšinuté lidi a chce tak poodkrýt jejich nejvnitřnější myšlenkové pochody. V létě roku 2015 uskutečnila v Bohnickém divadle představení Justiční vražda Jakuba Mohra, kde jí jako výchozí bod sloužil obrázek pacienta

18 ART BRUT LIVE- sbírka abcd/Bruno Ducharme, DOX, kurátoři výstavy- Ivana Brádková, Leoš Válka, Terezie Zemánková, 2015

19 Eva Kořátková, Dvouhlavý životopisec, 2015

psychiatrické léčebny Jakuba Mohra. Ten si ve svých úzkostech vymýšlel celý soudní proces, který zaznamenal v podobě obrázku. Koťátková zrekonstruovala tuto smyšlenou představu a pomocí papírové scénografie vytvořené spolu s Marií Vařekovou, studentkou scénografie na Katedře Alternativního a Loutkového Divadla DAMU, chtěla vytvořit přímý odkaz na tuto kresbu.



12/ 13/ Eva Kořátková



14/ 15/ Judith Scott

3.2 Labyrint myšlenek

Projekt *Chambre of minds* vznikl během roku 2015/2016 ve spolupráci s Eliem Dumasem, francouzským studentem absolvujícím na International Studies na DAMU. Proces vzniku této performance se od počátků velmi proměňoval, a tak z původních vizí zbylo nakonec jen velmi málo. Čeho jsme ale od začátku chtěli nějakým způsobem dosáhnout, bylo zobrazit umění jako takové v divadle. Elie k tomu chtěl použít své výtvary (ať už loutky nebo malby), které během léta vytvářel. Jeho volná tvorba je velmi ovlivněna právě uměleckým směrem *Art brut* a tyto „principy“ svým osobitým způsobem používá ve svých dílech. Přirozeně tedy vyvstala myšlenka zakomponovat tento proud do našeho představení. Měly se zde zapracovat veškeré druhy umění od malby, přes sochu, fotografii až po básně *Haiku* (japonské básně, které mají pevnou formu pět až sedm slabik ve třech verších, vedou z něčeho velmi konkrétního k mnoha asociacím. Zde jsem objevila zajímavou myšlenku týkající se tohoto specifického typu básně a fotografie. *„Fotografie (určitý snímek) má blízko k Haiku. Ani zápis Haiku nelze vyvíjet, všechno je dané a nic neprovokuje touhu či jen možnost rétorické expanze. V obou případech by bylo třeba mluvit o živé nehybnosti. Protože exploze je spojena s nějakým detailem (rozbuška) rozjiskří celou plochu textu či snímku, ani Haiku, ani fotografický snímek nevedou ke snění.“*²⁰ Dále nás zajímaly například grafické koláže (v této oblasti mi zase byla velkou inspirací tvorba Jiřího Koláře a jeho grafiky vytvořené prokládáním rozličných obrázků rozstříhaných na proužky. Ty mě osobně zase silně odkazovaly k filmovým pásům). Prvotním cílem bylo tedy propojit jednotlivé žánry umění do jednotného celku a skrze asociace podpořit volné proudění představivosti a možnost improvizace. Chtěli jsme, aby během představení postupně vznikala instalace, jakási krajina paměti, myšlenek a asociací, které dávají dohromady nějaký smysl. Snažili jsme se utkat náš osobní prostor, ve kterém můžeme potenciálně tvořit. A pak přišla znovu myšlenka vytvořit onen „les“ nebo „labyrint“ z filmových pásů, závěsnou instalaci, labyrint obrazů. Tím se zaštitil náš svět. Svět fotografie a obrázků. A také hledání a chaos.

3.3 Linka, niť, vzpomínky

*„Svět, který nás obklopuje vnímáme skrze vnitřní procesy vytváření myšlenek a vzpomínek. Tyto myšlenkové pochody se vrství přes sebe jako křehké pavoučí síť. Někdy jsou vlákna pevná, někdy zašmodrchaná. Někdy si chceme na něco znovu vzpomenout, jindy se chceme naopak myšlenky zbavit. A někdy nastane v hlavě naprostý chaos.“*²¹ Tento úryvek z programu představení se snaží osvětlit vůbec celou jeho myšlenku a je velmi složité pochopit jen skrze popsání průběhu akcí, o čem má performance být, jelikož se často jedná o abstraktní a na první pohled

20 Světla komora

21 Citace z programu k představení *Chambre of minds*

nesmyslné situace. Kdybychom ale měli pojmenovat, co je jejich cílem, byla by to snaha najít nějaký řád v naší mysli. Svět vnímáme skrze vlastní „projekci obrázků“, které vychází z našich zkušeností a vůbec celého našeho okolí. V představení nám promítací objekty a mechanismy měly pomoci pozorovat a definovat naše myšlenky a obsese. A tak jednou dojít k tomu, že se vyznáme sami ve svém nitru.

Během procesu vymýšlení a topení se ve svých vlastních myšlenkách (to právě dokazuje onen chaos) se pro nás tento projekt stal něčím intimním a intenzivním, navíc bylo velmi náročné předat myšlenky a koncepci někomu dál, proto jsme se rozhodli (z části jsme i neměli jinou možnost) performovat si v představení sami.

Nejdříve tedy divák vstoupí do tmavé místnosti, kde svítí jen slabé červené světlo. První co spatří, jsou hustě zavěšené pásy filmů, a na nich různé sekvence obrázků, které se dají prohlížet a postupně rozšifrovávat. (zde se instalace liší od zmíněné Sorry for being late Jána Mančušky, ve které má každé políčko na filmu své přesně dané místo a dává význam celé věci. Nám šlo o to vytvořit spíše nahodilý labyrint obrázků, kde jde o kvantitu materiálu a navození tajemné až magické atmosféry). Člověk musí projít zhruba 7 řadami oněch filmových pásů, než se dostane do dalšího prostoru, do šerého intimního světa. Diváci si sedají po stranách a začíná performance, kde se tvoří jednotlivé obrazové akce skrze objekty a mechanismy, které mají v tomto prostoru svá přesná místa. Nejdříve vylézám já z kokonu vytvořeného ze zašmodrchaných klubek vlny (zde se silně odkazujeme na Art brutovou umělkyni Judith Scott), zatímco Elie se již pohybuje v prostoru. Poté následuje vlna asociací, hra šachů pomocí jednoho ze zvětšováků, kdy je obrázek šachového pole na negativu promítán na dřevěnou desku přístroje. Tuto nesmyslnou hru, která nemá žádná pravidla, hrajeme pomocí špulek na navíjení filmů. Poté se hra překlene v reálné přemísťování objektů v naší „komoře“. Specifický objekt vypadající jako projektor, který je omotaný vlněnými provázky, stejně jako malá dřevěná krychle nebo špalek, který podmíní další akci omotávání klubkem vlny (které se později ukáže jako maska) a návazná projekce oním promítacím objektem, kde jsou zprvu vidět všemožné nahodilé a většinou abstraktní obrázky a poté série portrétů performerky- mne, která si omotává hlavu vlněným provázkem. Dalším prvkem je čelenka, na které jsou připevněny kazetky s filmy a následně se vytahují. (možná to má značit odvíjení myšlenek z hlavy) Dva zvětšovací přístroje připevněné na stěnách a jejich propojení jedním filmem s obrázky s motivy kruhu, mají pro změnu odkazovat na cyklení myšlenek. Opět krychlový objekt, ze kterého se kouří zelený dým a malá černá camera obscura, která divákům zblízka zprostředkovává obrázky na filmu, ty jsou promítané na můj kostým s malou bílou „promítací“ plochou. (je to jakási krabička, původně sloužící jako fotoaparát, která má zde odkrývat tajemství mysli). Nakonec se navracíme k filmům „proudícím z hlavy“, které se ustríhnou do krychlového objektu a víko se zavře. Následuje Společné motání

vlny na „šachové špulky“ za přesného času chronometru. Červená maska opět obtočená vlnou a kreslení pomyslného labyrintu na zeď pomocí klubka vlny a do toho se promítají obrázky labyrintů. Já se odebíráám do labyrintu či lesa z filmů a „bloudím“, zatímco Elie bere svoji světelnou „selfie tyč“ (další z vytvořených prvků, jenž jsme použili v prvním semestru. Tyč měla letmo poukazovat na dnešní přehlcnost obrazy a jistý narcismus a bezohlednost lidí vůči okolí. Tento fenomén se z určitého úhlu pohledu opět pojí se vzpomínkami, fotografujeme se abychom navždy uchovali svůj obraz v nějaké situaci či prostředí. *„Místo aby svět představovaly, zakrývají ho, až člověk nakonec začíná žít ve funkci obrazů, které sám vytvořil. Přestává obrazy dešifrovat a místo toho je nedešifrované promítá do světa „tam venku“, čímž se mu svět stává souhrnem obrazů -kontextem výjevů, věcnou konfigurací. Toto obrácení funkce obrazu nazvěme „idolatrii“, a pozorujme na dnešní době, jak probíhá: Všudypřítomné technické obrazy se chystají naši „skutečnost“ magicky přestrukturovat a obrátit ji v globální obrazový scénář.“*²² Nakonec jsme selfie stick použili jen kvůli osvětlení jiné akce s vlnou). Poté začíná s určitou jemností snovat pavučiny skrze celý prostor. Zanáší „krajinu“ přesnými linkami vlny nebo naopak chuchvalci, až se z čistého prostoru stane pomyslný chaos. Nakonec sám zalézá do kokonu, jako by se navracel někam domů do bezpečí a kruh se uzavírá.

Všechny tyto akce mají pro nás opodstatněný význam a tvoří tak svébytný univers. Pojítkem mezi všemi materiály a jakousi ideou představení je linka. Linka je myšlenka, linka je vzpomínka (akorát se odvíjí nazpátek), linka je film, linka je vlna, niť. Celá performance je linka asociací a akcí. Je tedy tím, co zde reprezentuje řád ať už v podobě políčkové série na filmech nebo klubka vlny. Chaos přijde, když už nejsme schopni ji mezi ostatními rozpoznat.

Z hlediska vzpomínek, si můžeme zavěšenou instalaci z filmů charakterizovat jako „labyrint vzpomínek“. Může reprezentovat něco jako úschovnu či kartotéku uplynulých obrazů, které se snažíme v hlavě znovu vyvolat. *„Není každodenního jednání, které by nechtělo být fotografováno, filmováno, nahráváno na video. Neboť všechno chce zůstat v paměti věčně a být věčně opakovatelné.“*²³ Je ale otázkou nakolik je toto rozluštitelné a sdělné pro publikum. Každý se má v tomto prostoru cítit jinak a vykládat si věci po svém. Můžeme se nalézat v temné komoře, kde se odehrává podivný rituál, v továrně na myšlenky, kde dva lidé ovládají celou mašinerii (zde vidím odkaz na Doingovu performance Rotary Factory/Recollection) nebo vše může jen symbolizovat myšlenkové procesy v jedné hlavě.

Další vrstvou, která se dá v tomto představení poodkrýt, je mýtus o Minotaurovi. Odkazů na tuto báji může být více, už jen moment vytváření labyrintu na zdi pomocí klubka vlny k tomu silně navádí. Performerka může v něčích očích symbolizovat Ariadnu, která udává směr

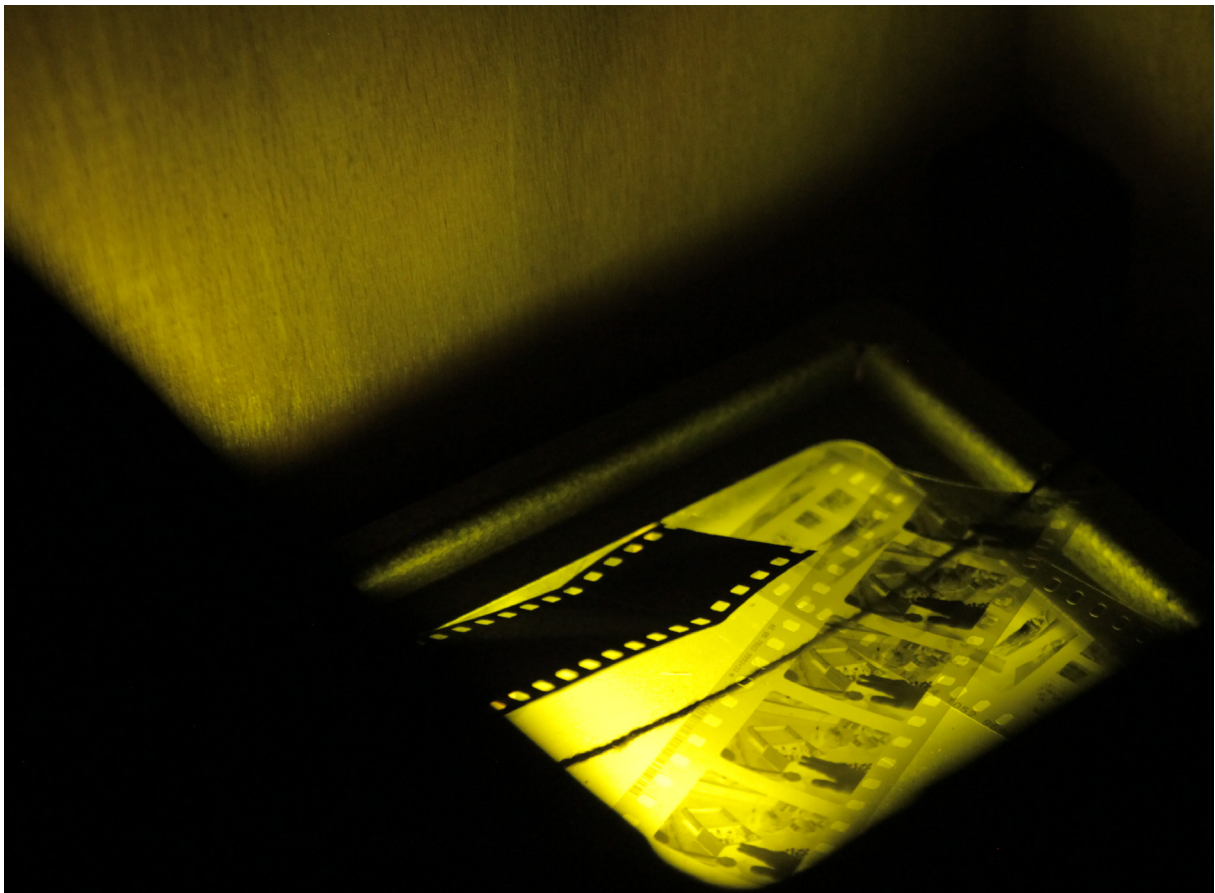
22 Za filosofií fotografie

23 Světla komora

cesty skrze nebezpečný labyrint. V některých situacích se může i jevit jako jakási múza (když například tančí s čelenkou na hlavě a odvíjí filmy na zem, jako by někoho vábila). Nadchlo mě, když jsem narazila na úryvek, kde Barthes mluví o své milované fotografii své matky v zimní zahradě. Díky tomu se mi propojil tento odkaz na labyrint a Ariadnu s fotografií. *„V tomto snímku se vznášelo něco jako esence fotografie. Rozhodl jsem se tedy, že „vyvodím“ fotografii jako takovou (její přirozenost) z jediného snímku, který pro mne existoval způsobem zcela jistým, a že si jej vezmu jako průvodce svého posledního zkoumání. Všechny fotografické snímky celého světa jsou jako labyrint. Věděl jsem, že uprostřed tohoto labyrintu neobjevím nic, než tento jediný snímek, jenž je naplněním Nietzscheho výroku „labyrintický člověk nehledá nikdy pravdu, nýbrž výhradně svou Ariadnu.“ Snímek zimní zahrady byl mou Ariadnou, a to nikoli proto, že mi dovolil objevit něco tajného (netvora nebo poklad) nýbrž protože mi řekl, z čeho je ona niť, jež mne dovedla k fotografii. Pochopil jsem, že napříště musím studovat evidenci Fotografie ne z hlediska radosti, nýbrž ve vztahu k tomu, co se romanticky nazývá láskou a smrtí.“²⁴*



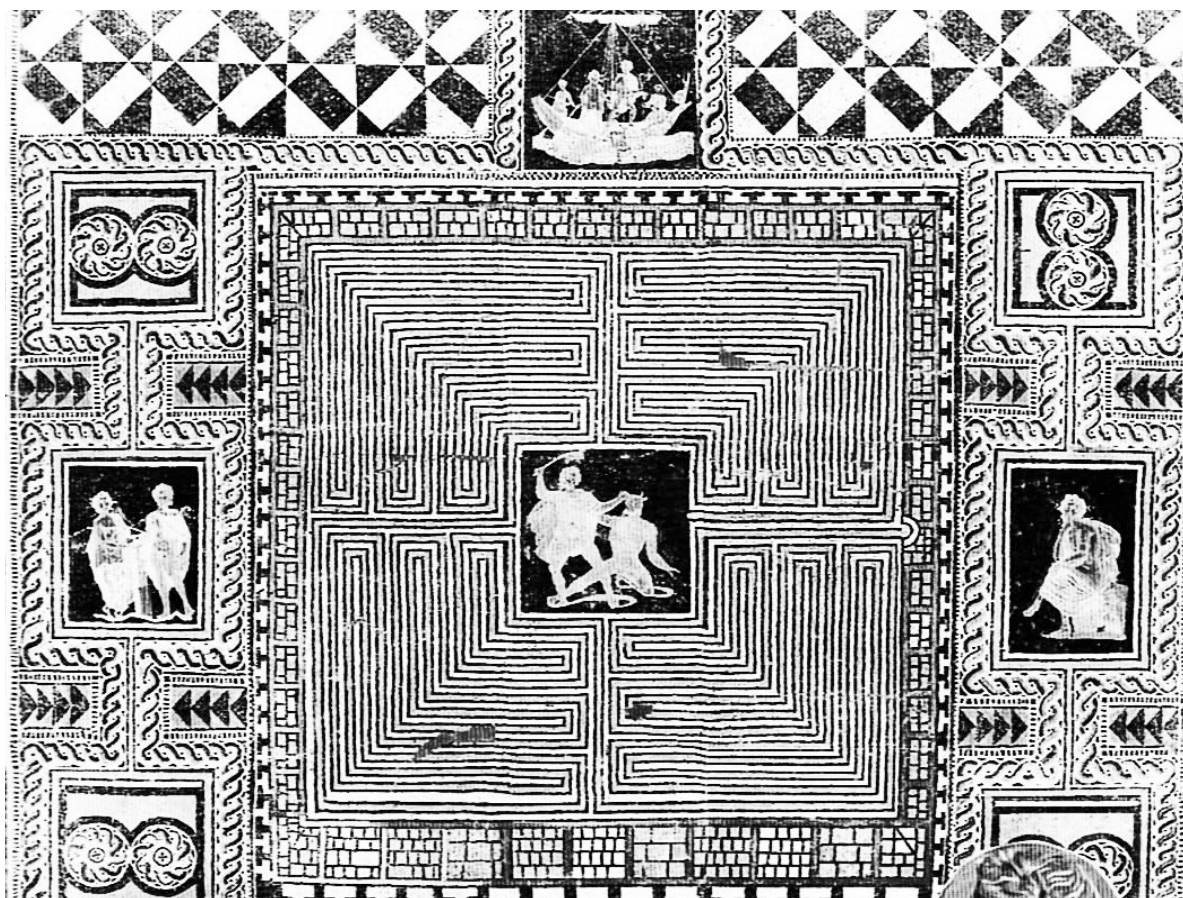
16/ 17/ Chambre of minds



18/ 19/ Chambre of minds



20/ 21/ Chambre of minds



22/ 23/ Labyrinth



24/ série portréů

3.4 Technologie představení

3.4.1 Brikoláž

Fotografie je úzce spjata s vynálezy mechanismů a jen díky skrytým procesům uvnitř aparátů můžeme získat výsledný obraz. Stejně tak funguje *Chambre of minds* skrze aparáty. Ty jsme buď někde našli nebo sami vytvořili. Aparát (ze slova *apparrar* – připravovat na něco) je pro lidstvo velmi podstatným fenoménem. *„Bezpochyby jsou aparáty vyrobené věci, to znamená věci, jež byly „prací vytvořeny“ z přírody, která je daná. Souhrn takových věcí můžeme nazývat „kultura“. Přístroje a aparáty jsou částí kultury, tudíž je možno poznat tuto kulturu podle nich.“*²⁵ Jelikož jsme si náš univers zařídili světem fotografie, začali jsme shánět všemožné pomůcky do temné komory od zvětšovacích přístrojů přes drobné nástroje jako čočky, kádinky, trychtýře, či různé kovové propriety. Nakonec jsme použili dva zvětšovací stroje, které jsme zavěsili na postranní zdi, a třetí jsme přetransformovali tak, že jsme ke spodní promítací desce připevnili malé dřevěné nožičky a tento upravený „stoleček“ umístili do středu prostoru. Ústředním promítacím nástrojem byl ale námi vytvořený velký projektor skrývající uvnitř klasický princip kamery a všech optických mašin. Dvnitř jsme vložili zdroj světla v podobě malého profilu a pomocí malých dřevěných latěk vytvořili kolejničky, na kterých se k sobě přibližovaly nebo naopak od sebe oddalovaly dvě vypouklé čočky, které zapříčinily přenos obrazu na protější bílou stěnu. Systém se musel po několika neúspěšných pokusech vyměňování světla (promítaný obraz nebyl dostatečně viditelný nebo zase ostrý) poupravit, až jsme došli k funkčnímu tvaru. Celé tělo projektoru bylo inspirováno starými velkými fotoaparáty, proto jsme vytvořili z tvrdého papíru náznak tzv. harmoniky, která má schopnosti stlačování a natahování celého těla. Naše vlastní promítačka promítala obraz na velkou vzdálenost a film se v ní musel manuálně posouvat. Tento způsob ovládání odkazuje na předchůdce kinematografických mašin jako bylo právě optické divadlo či otáčivé bubny, jež jsem zmiňovala, kdy ještě mechanismus nedokázal fungovat sám o sobě, někdo s ním musel manipulovat. Tato „živá manipulace“ zapříčiňuje performativnost akce a záleží velmi na tom, jak dotyčný k materiálu přistupuje a jak šikovně jej ovládá.

Dalo by se říci, že vlastně veškerý materiál, který během procesu vznikl, byl důsledkem našeho kutilství. Objekty nebyly vyráběny v dílně a vznikaly dost nahodile a za pochodu. To má i v jistých ohledech pojitko s Art brutem. „Tvorba duševně nemocných se vyznačuje fantastičností námětů, neobyčejným citem pro barevnost a fixací na dokonalé provedení detailů. Častou technikou (zejména v důsledku nedostatku standardních výtvarných prostředků) je tzv. brikoláž, čili přenesení netradičních materiálů do nové „umělecké“ formy.“ Zvolili jsem tedy tento způsob tvoření, chtěli jsme tak prohloubit, že se výsostně jedná o náš intimní svět. My jsme ti, kdo jsou tvůrci a zároveň obyvatelé prostoru. Z těchto pohnutek jsme pověsili v jednom

výklenku místnosti dřevěnou desku s rozličnými nástroji jako kladivem, nůžkami, barevnými filtry či clonami, kterou jsme v představení několikrát osvětili a „využili“ některé z náradí. Tento prvek měl navodit pocit laboratoře nebo právě temné komory.

Podstatnou zkušenost sehrálo vyvolávání filmů a práce s fotomateriálem. Jelikož jsme promítali naším vlastním projektorem, potřebovali jsme, aby byl film co nejvíce kontrastní a ne ve formě negativu. Zvolila jsem tedy postup, kdy jsem nejdříve vyfotografovala snímky na digitální fotoaparát, poté je ve photoshopu upravila do inverzní podoby a nakonec je konečně vyfotila analogovým fotoaparátem na 35ti milimetrový kinofilm a ten následně vyvolala. Na filmu tak vznikla série pozitivních snímků, které jsme rovnou promítali naším projektorem. Samozřejmě by se celý tento proces mohl udělat mnohem jednodušeji, stačilo by koupit pozitivní film a zdouhavý postup fotografování a upravování by nebyl nutný. Nicméně jsme šetřili peníze na jiné výdaje a bylo také zajímavé si vše vyzkoušet a osvěžit si všechny vyvolávací procesy, které jsem praktikovala doma v zatemněné prádelně. Jeden z filmů obsahoval sérii mých portrétů, kde si postupně omotávám svůj obličej klubkem vlny. Tato série může fungovat jako stopmotionová animace a skrze jednotlivá políčka je zde zaznamenán pohyb. Náš projektor nedisponoval klapkou, která v klasických kamerách navozuje iluzi plynulosti obrazu, a tak nevidíme jednotlivé shoty. My jsme ale s touto sekaností obrazů záměrně pracovali, nechtěli jsme vytvořit iluzi filmu, pořád šlo o jednotlivé fotografie, které jsme rozpohybovali.

3.4.2 Světlo a zvuk

Fotografie je hrou světla. Snímek může vzniknout jen díky světelnému zdroji působícím na filmovou emulzi. Pak už jen záleží, jak dlouho se film osvětluje a jakou intenzitu má. Světlo bylo v našem představení velmi důležitým aktérem. Abychom vytvořili intimní svět, bylo nám potřeba přišeeí. Výchozím bodem bylo kontra červené světlo (které mělo evokovat infračervená světla v temné komoře) osvětlující instalaci z filmů. Skrze toto jemné světlo jsme chtěli dosáhnout magičnosti a tajemnosti prostoru, zároveň ale provokovat smysly diváka. Bylo zajímavé, že červené přitímí přivádělo často diváky do útlumu až jakési meditace než do stavu bystrosti. Další světelný zdroj zastupoval projektor fungující hlavně na bázi světla, stejně tak zvětšovací přístroje, které reprodukovaly jen velmi malé obrázky, a tak byli diváci nuceni je na dálku velmi soustředěně pozorovat. Zelené světlo v krychlovém objektu, malé LED světlo v černé krabici, světelná selfie tyč – všechny tyto prvky nás nutily precizně pracovat se zdroji světla a komponovat je do celku. Uprostřed místnosti R214 jsme na strop uchytili divadelní světlo s červeným filtrem a během performance jsme se vyvyšovali pomocí dřevěného špalku, abychom jej mohli manuálně směřovat. Navíc jsme to byli my osobně, kdo ovládal světla skrze světelný pult umístěný na podlaze našeho „jeviště“. Tyto drobné akce mohly vyvolávat jakýsi

pocit amatérství, nicméně se tím zviditelnilo naše osobní provázání s celým prostorem. Oproti tomu druhá zkušenost v divadelním prostoru Meetfactory nás posunula někam jinam, zde bylo možno pracovat se světly na profesionální úrovni a k dispozici nám byl i technik, možná se tak ale v představení vytratil v tomto ohledu náš osobní vklad.

Naposlední důležitou složkou performance nám byl zvuk, chtěli jsme dosáhnout účinku, kdy je divák pohlcen naším světem nejen skrze to, co vidí, ale i slyší. Použili jsme malé piezzo mikrofony, citlivé plíšky snímající různé povrchy a skrze zachytávání zvuku jsme chtěli dosáhnout různých pocitů a vytvořit nějaké tempo a rytmus představení. Tento aspekt nám opět nabídl širokou škálu experimentování, ale bylo velmi těžké vyvážit jemnost s hrubostí a kakofonií zvuků (vědomá surovost měla zase odkazovat k Art brutu). Pro některé diváky byly tyto zvuky dokonce nesnesitelné. Pracovali jsme zde i se snímáním chronometru napojeného k hlavnímu zvětšovacímu přístroji, který určoval právě čas a rytmus a k tomuto prvku jsme se během představení několikrát navrátili.

3.5 Nahodilost versus promyšlená struktura

3.5.1 Proces vzniku během dvou semestrů

Za celý rok příprav a zkoušení jsme prošli různými fázemi vývoje a vyzkoušeli jsme si různé cesty jak zacházet s divadelním tvarem. Původně jsme měli nějakou vizi, od které jsme časem upustili, téma se metamorfovalo do jiného tvaru a odkryla se pro nás témata nová. První semestr jsme prezentovali náš projekt ve školním ateliéru R214, a tím vznikla přirozeně jistá omezení. Jednalo se o celkem úzkou místnost s bílými stěnami a okny, která se musela navíc zatemnit. Nakonec nám ale bylo příjemné v tomto ateliéru pracovat a vytvářet zde různorodé objekty. Nejdříve jsme si shromáždili veškeré nápady a inspirace a skrze ně se snažili najít nějakou strukturu a kompozici. Proces vzniku byl tedy tak trochu opačný než v obvyklých případech. Intuitivně jsme věděli, co za objekty a mechanismy chceme v představení mít (vizuální představa byla vcelku jasná), teprve následně jsme skrze ně hledali myšlenku a téma celku. Doufali jsme, že se vnitřní smysl vyklube z vytváření našeho prostoru a z kombinování rozličných akcí s materiály. Takováto cesta byla pro nás velmi složitá ale zároveň obohacující. Celou dobu jsme se potáceli v jakémsi vakuu a nevědomosti, snažili jsme se někde ukotvit a najít pevný bod. Jelikož jsme se rozhodli sami performovat, strávili jsme v této místnosti hodně času zkoušením, což byla pro mne obrovská zkušenost, poněvadž jsem s takovouto prací nepřišla nikdy dříve do kontaktu. Výsledný tvar nebyl na zimních klauzurách zdaleka hotový, a tak jsme ho zaštitili nálepkou work in progress. Neměli jsme dostatek času, ve výsledku byla celá akce nahodilá, impulsivní a dost intuitivní. Většinou to bylo spíše chaotické a nesynchronizované jednání (lépe jsme to dělat neuměli) doprovázené nepříjemnými zvuky piezzo mikrofonu. Přesto měl asi tento chaos jisté kouzlo. Byla to spíše jakási fluidní meditace plná symbolů bez možného rozklíčování. A divák na to buď přistoupil nebo se tomuto světu uzavřel.

V druhém semestru jsme si řekli, že musíme celou performance očistit a dát jí jasný význam. Chtěli jsme, aby diváci dokázali rozpoznat všechny obsahující odkazy a symboly spojené s tématy myšlenek, vzpomínek, obrazu a cyklení. K tomu nám pomáhala studentka režie Klára Hutečková, která nás měla obohatit svým nezainteresovaným pohledem zvenku. A tak vznikla promyšlená struktura akcí, které na sebe asociativně a logicky navazovaly. Snažili jsme se zpreciznit všechny akce co se týče formy pohybu a chtěli jsme objasňovat významy všude tam, kde nám připadaly nejasné. Některé akce jsme eliminovali, některé zase přidali. Poté jsme se upnuli na domluvenou performanci v divadle MeetFactory a všechno zkoušení jsme v myšlenkách uzpůsobili tomuto prostoru. Na začátku května jsme strávili dva dny zkoušení v divadelním prostoru MF a na závěr se konalo jedno představení. Celý prostor a práce v něm se naprosto lišily od ateliéru R214. Černý sál s vysokými stropy, dvěma sloupy a velkým prostorem, posunul přirozeně celou akci někam jinam. Jiné členění sálu nás donutilo pozměnit kompozici našeho

prostoru tzv. labyrint filmů zde nebyl mezi oběma stranami diváků, nýbrž jen po jedné a diváci seděli do tvaru L. Mohli jsme zde více dýchat, vzdálenost mezi námi a diváky byla dvakrát větší než v R214, stejně tak celá výbava, od světla přes zvuk po mixážní pulty měla najednou profesionální úroveň, nicméně se celá akce se stala chladnější. Během letního festivalu Proces na DAMU jsme hráli tuto performance naposled a někteří diváci tvrdili, že pochopili, o čem mělo představení být nebo se jen nechali unést atmosférou. Celkově bylo v porovnání s prvním semestrem pro diváky přece jen vstřícnější. Někdo ale zase tvrdil, že v představení postrádal onen chaos a intuici. Tak jsme bojovali s tím, jak dosáhnout jistého vyvážení. Na jednu stranu jsme se chtěli zavděčit publiku a to nás automaticky nutilo jít více po smyslu věci a očišťovat vše od chaosu, na druhou jsme se ale chtěli držet původní myšlenky a neuhýbat našim vizím. Nakonec je to vše stejně jen o vkusu a zkušenostech.

3.5.2 Otázka performování

Performování bylo pro nás v tomto představení velkým oříškem. Nejdříve jsme představení vymýšleli s vidinou, že nám v něm budou hrát herci, nakonec ale z těchto plánů sešlo a s Eliem jsme se rozhodli sami účinkovat. Zastupovali jsme však jen sami sebe, stali jsme se manipulátory našich objektů a mechanismů. Během zkoušení jsme se snažili najít mezi sebou nějaký vzájemný vztah, ale nakonec se spíše každý stáhl do svého světa a utvořil si svou linku akcí. Za celou dobu performance jsme se sebe vůbec nedotýkali, byli jsme spíše dvěmi individui v jednom prostoru, každý sám se sebou. V několika momentech jsme se střetli skrze společné akce (když jsme například oba v jednu chvíli motali vlnu na špulku, ale každý si držel své tempo. To odkazovalo na náš reálný vztah. Elie byl tím pomalejším a chaotičtější prvkem, zatímco já jsem se s patřičnou rychlostí a efektivitou a možná přehnanou racionalitou snažila vše usměrňovat). I z hlediska performování bylo podstatné, jakým procesem jsme během roku spolu prošli. Náš amatérský přístup šel ruku v ruce s impulsivním a spontánním jednáním, ale v druhém semestru, kdy jsme se snažili zaštitit promyšlenou strukturou, už jsme nedokázali dosáhnout kvalit performerství. V tuto chvíli nám už bylo potřeba opravdových herců, kteří by byli schopni provést akce s přesnými a precizními pohyby.



25/ 26/ Chambre of minds

3.5.3 Balance mezi chaosem a řádem

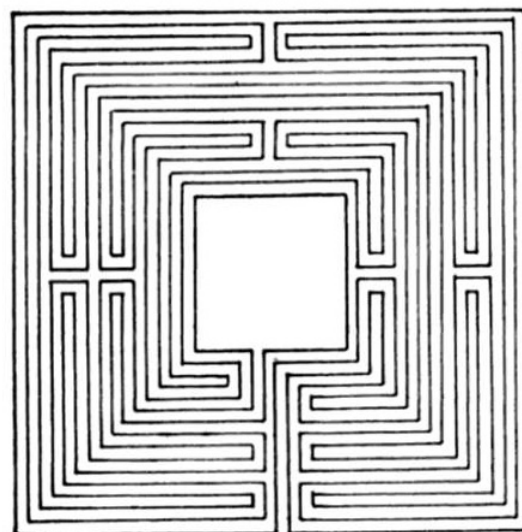
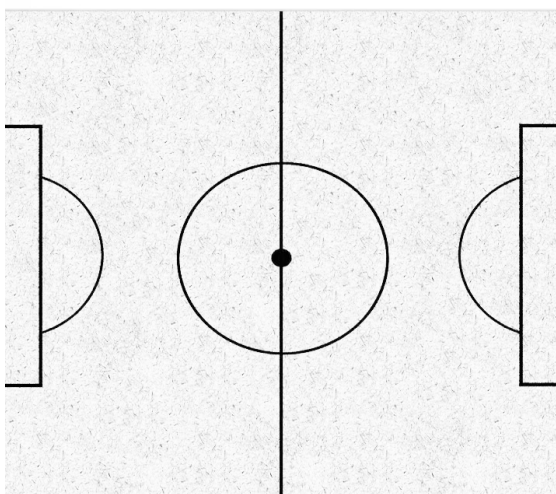
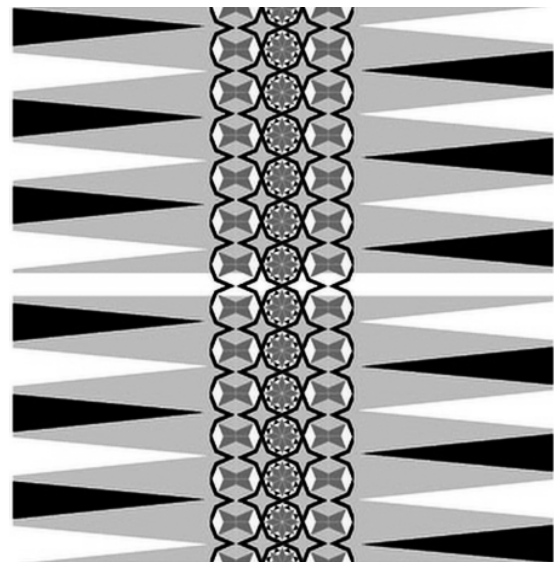
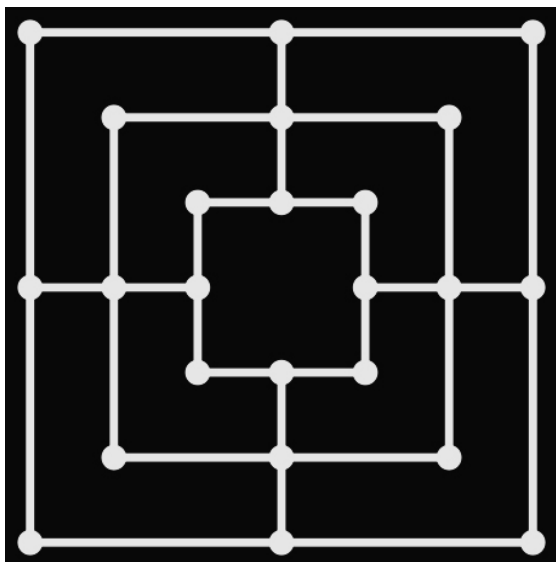
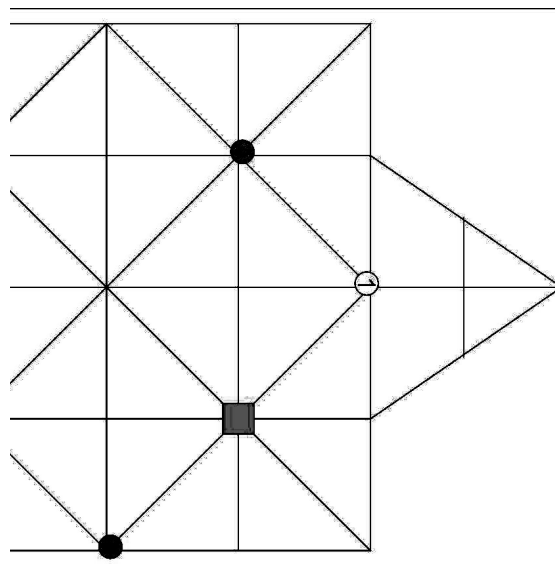
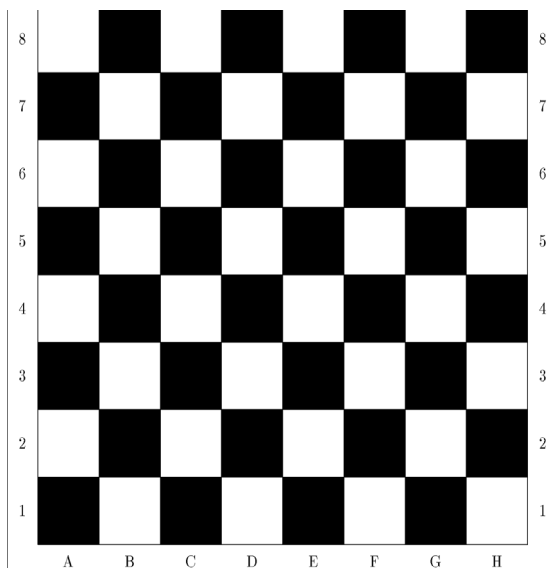
Díky dvěma semestrům zkoušení se nám velmi jednoduše řečeno poštěstilo vyzkoušet si dva možné způsoby, jak vytvářet soudržný divadelní tvar. Po celou dobu se ve mně tyto dva principy praly. Na jednu stranu jsem chtěla zachovat onen smysl pro spontaneitu a impulsivnost, a ponechat tak přímý odkaz na Art brut, ale na druhou stranu jsme si dali za cíl vyjasnit smysl pro diváky a to šlo ruku v ruce s promyšlenou strukturalizací a opuštěním bezprostředního poznání. Z toho pro mě vyplynula otázka, jestli je vůbec možné přenést čistý Art brut do divadla? Pokud by tomu tak mohlo být, muselo by jít o čistou improvizaci (která by v případě *Chambre of minds* byla ovlivněna jen daným prostorem a objekty), poněvadž jakékoli jiné divadlo v sobě ať už chceme nebo ne obsahuje nacvičenou strukturu a právě ona nacvičenost je Art brutu velmi cizí. Divadlo ve svém tvaru není nikdy stoprocentně instinktivní a kontingentní. Vždy tu musí být dána nějaká struktura. Je něco jiného, když vznikne divadlo, které rekonstruuje příběhy či obsesivní stavy Art brutových tvůrců, jako například v již zmíněném představení *Justiční vražda Jakuba Mohra* nebo v *Divadlo mluvících předmětů: Obrazový atlas Antonína, chlapce, který rozřezal knihovnu kliniky na části*,²⁶ pojednávající o chlapci, který byl posedlý rozstříháváním knih. S tímto příběhem se pojí jedno z témat, kterým jsme se v představení také zabývali, a to je obsese. Na začátku vzniku performance jsme si s Eliem navzájem vyjmenovávali naše obsese, které bychom mohli dále rozpracovat. Já jsem se zmínila o tom, že jsem „posedlá“ stříháním papíru, tak jsme tento motiv použili při stříhání negativů, tato akce měla symbolizovat dekonstrukci myšlenek. Je ale potřeba rozlišovat, co je oblíbenou činností a co opravdovou obsesí. A tak je to stejně s Art brutem v divadle. Snažíme se jen imitovat pocity lidí, kteří jsou psychicky narušení a tuto posedlost v sobě nesou, aniž by o tom věděli.

Dalo by se říci, že toto hledání je celé jen hra. Jak už jsem se zmínila o Prinzhornových šesti bodech Art brutu, umělci tohoto směru potřebují ke své tvorbě hru. V *Chambre of minds* se snažíme tento prvek podpořit skrze ony šachy, které „hrajeme“ na promítací desce zvětšovacího přístroje. Touto hrou se snažíme uchopit prostor a vytváříme tak strategii, jak najít nějaký řád v našem zamotaném podvědomí. Šachovou hru srovnával Vilém Flusser se vztahem fotografa ke svému aparátu. „*Když se dívá do světa skrze aparát, pak to nečiní proto, že ho svět zajímá, ale protože hledá nové možnosti, jak vytvořit informace a zhodnotit fotografický program. Jeho zájem se soustřeďuje na přístroj, svět mu je jen záminkou, aby mohl realizovat možnosti přístroje. Zkrátka: Nepracuje, nechce změnit svět, ale hledá informace. Takovou činnost lze srovnat s hrou v šachy. Také šachista hledá nové možnosti v šachovém programu, nové tahy. Stejně jako on hraje figurkami, tak si fotograf hraje s aparátem. Fotografický aparát není nástroj, nýbrž*

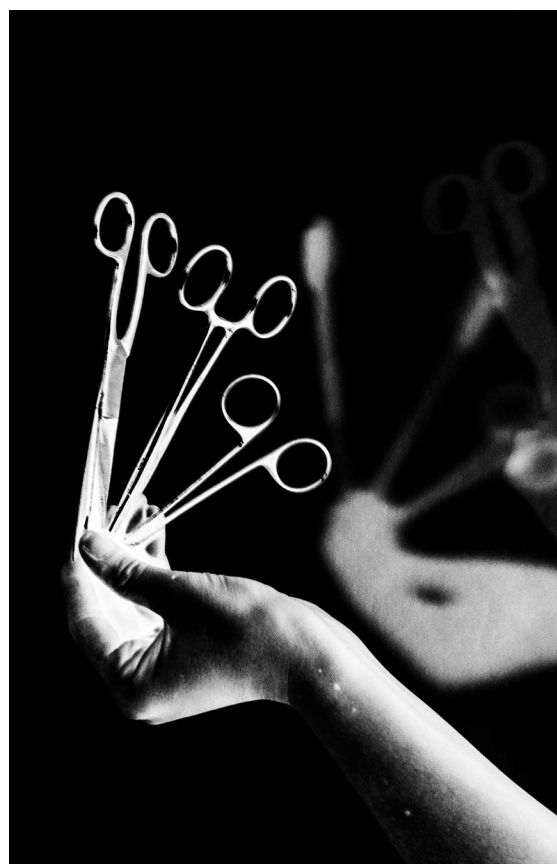
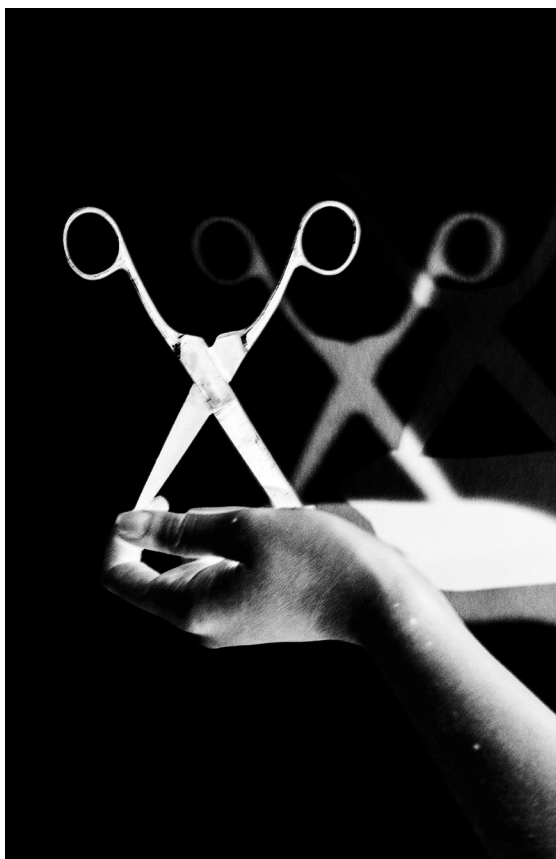
26 Divadlo mluvících předmětů, Eva Kořátová, 2014

*hračka, a fotograf není dělník, ale hráč*²⁷ Hra šachů měla být jakýmsi znejistěním celého našeho vytvořeného světa, nesmyslným prvkem, který boří pomyslnou celistvost. Hra měla zpochybnit těžkost našich témat, chtěli jsme, aby navodila dojem, že ač se zabýváme tématy jako myšlenky, bloudění, chaos či vzpomínky, přesto si jen hrajeme a snažíme v sobě skrze materiály odkrýt kreativního ducha.

Když bychom se na závěr navrátili k původní myšlence, co pojí fotografii a divadlo, naskytá se otázka, jestli se nám v *Chambre of minds* podařilo zachytit smrt. Barthes se ve svém úryvku Barthes zmiňuje o tom, že je divadlo „figurace nehybné zamaskované tváře, pod kterou vidíme mrtvé“, stejně jako mluví například o masce divadla No. V tomto ohledu by se dalo říci, že jsme se motivu smrti přiblížili v podobě masky, kterou si Elie v jednom z obrazů nasazuje a „zastavený v čase“ si pomalu omotává vlnu kolem svého těla nebo ve chvíli, kdy já nehybně stojím a Elie mi tahá z hlavy pásy filmů. Jako jsem v první části mluvila o fotografii, na jednu stranu jsme živí a svou živostí se snažíme podnítit imaginaci diváků a provokovat jejich zájem o detaily. Na druhou stranu jsme ale dvě individua zakonzervovaná a umrtvená v uzavřeném prostoru- ve svých hlavách. Stejně jako pavouk, který omotává svou utkanou pavučinou mrtvou mouchu, Elie protkává skrze snování provázků a postupné omotávání předmětů celý prostor a umrtvuje tak náš svět. Ona zacyklenost nás ve finále dovádí k jakési živé nehybnosti, z kokonu vycházíme a zase se do něj nakonec vracíme.



27/ plány her



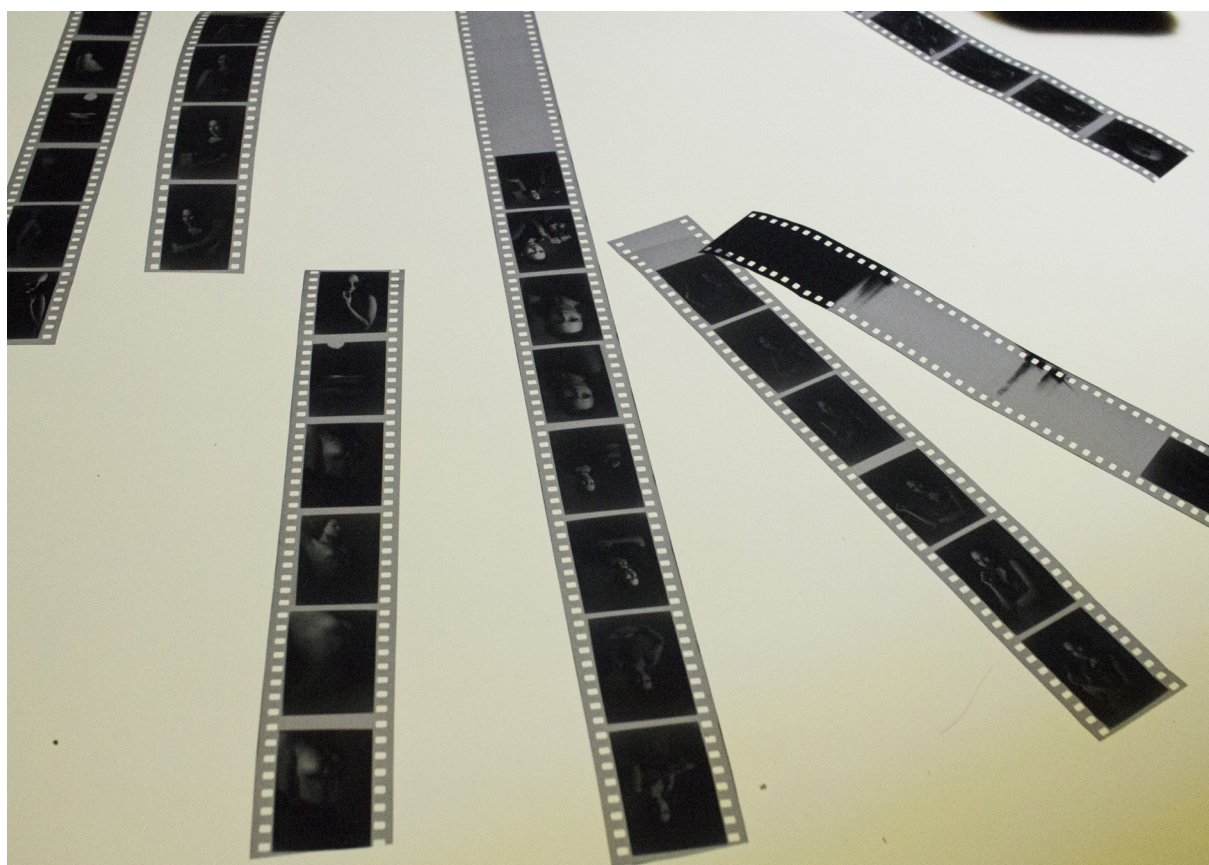
4. FOTOGRAFIE JAKO NOSITEL IDEI V DIVADLE

4.1 Pomezí a význam fotografie

V tomto roce jsem se zabývala dalším projektem, které v sobě skýtalo diametrálně jiné principy a cíle. Jednalo se o imerzivní představení s názvem Pomezí, které vzniklo ve spolupráci s dramaturgickým týmem Lukáše Brychty, Kateřiny Součkové a Štěpána Tretiaga a scénografkami Terezou Gsöllhoferovou a Evou Justichovou během roku 2015/2016. Celý tvar byl inspirován především literárním románem Mág od anglického spisovatele Johna Fowlese a seriálem Městečko Twin Peaks Davida Lynche. Principem tohoto představení bylo skrze několik desítek místností v opuštěném domě na Florenci vytvořit jakýsi uzavřený svět, který měl být zasazený do období třicátých let. V tomto domě se odehrával spletitý děj prolínajících se vztahů mezi jedenácti postavami. Čím se ale v tomto představení chci zabývat, je postava fotografa a vůbec téma fotografie, které jsou jedním ze základních motivů celého představení.

Jednou z postav městečka je tedy fotograf András Kakukk (v podání absolventa herectví KALD Pavla Kozohorského), který započiná celou spleť událostí, když na začátku představení, kde se v tančírně Fraxos odehrává iniciační oslava jedné z dívek, pořídí skupinový snímek všech obyvatel Pomezí. V tu chvíli se herci rozeběhnou do všech koutů domu a diváci je následují. Fotograf působí na některé obyvatele zvláštní mocí a skrze fotografování je manipuluje. V této komunitě lidí pořizuje tzv. iniciační fotografie mladých žen (ty mají v sobě výrazně rituální charakter). Pořízením portrétní fotografie z dívky snímá pomyslnou ochranu mládí. Tato mladost zůstává zachycena na filmu, což je i důvod, proč tyto „iniciační“ negativy uchovává a pečlivě stráží ve své tajné místnosti. Fotografované postavy vnímá spíše jako neživé objekty. Sám ale focen nikdy nebyl a velmi se toho bojí (podle starých indiánů fotografie krade duši). Fotografii se obecně v tomto světě přikládá velká váha. Stává se tu něčím velmi intimním a mystickým. Jedna z postav se nechce fotografovat, a tak na společných fotografiích vždy otočí hlavu, druhá je zase vždy rozostřená a zdvojená (odkaz na „duchařské“ fotografie z Viktoriánské doby). Fotografie zde prohlubuje mystičnost. Na konci je to opět fotograf, kdo vše uzavírá skupinovým snímkem obyvatel. Každý z nich je opět zachycen po tom, co si během představení prošel všemožnými peripetemi.

V souvislosti s motivem postavy fotografa v představení vyvstává otázka, kdo je nakonec vlastníkem fotografie? Je to tvůrce, nebo objekt? *„Toto rozrušení je v zásadě rozrušením vlastnictví. Svým způsobem to vyslovilo právo, komu patří fotografický snímek? Subjektu (fotografovanému)? Fotografovi? A není krajina cosi zapůjčeného od vlastníka země?“*²⁸ András si nárokuje vlastnictví všech negativů, které pořídil a odmítá je vydat dívkám, kterým by mohly potenciálně také patřit. Je zoufalý, když mu někdo odcizí negativy zmizelé dívky Laury.



29/ 30/ Pomezí

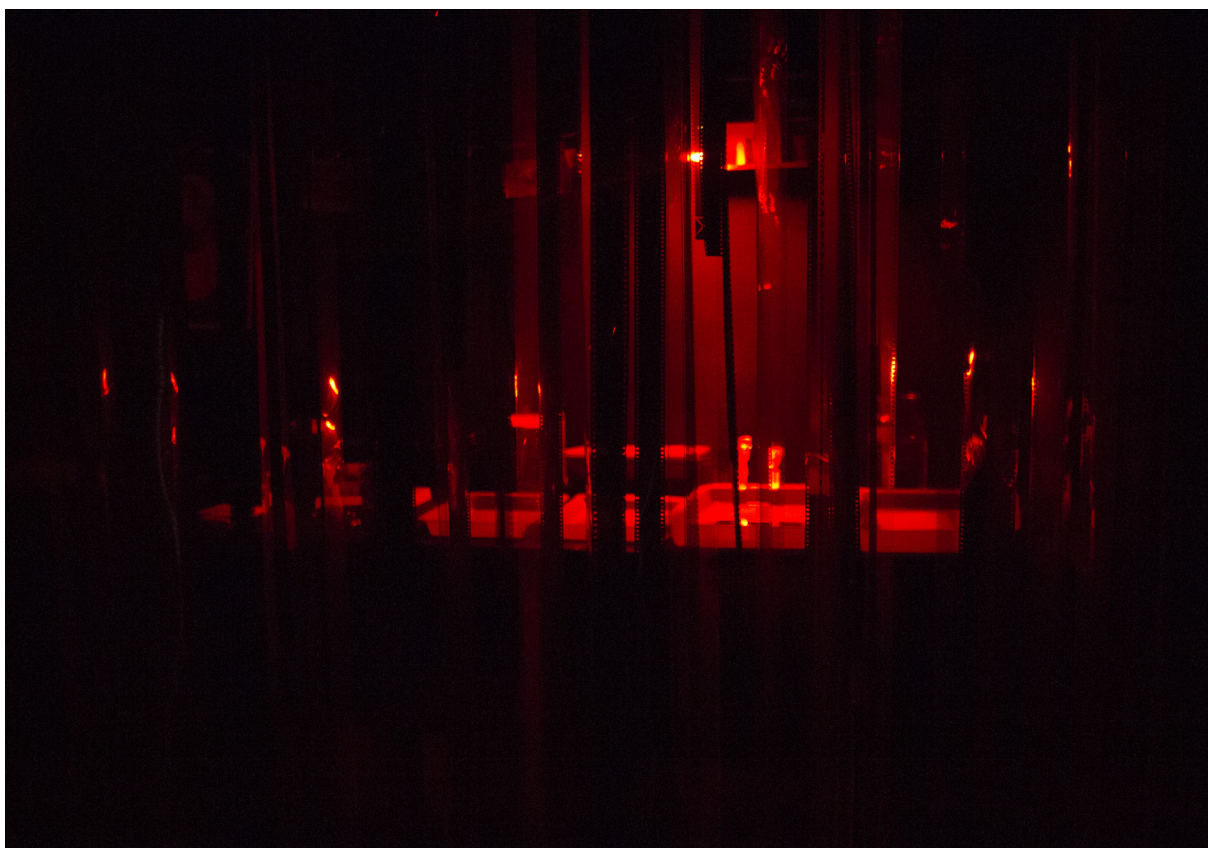
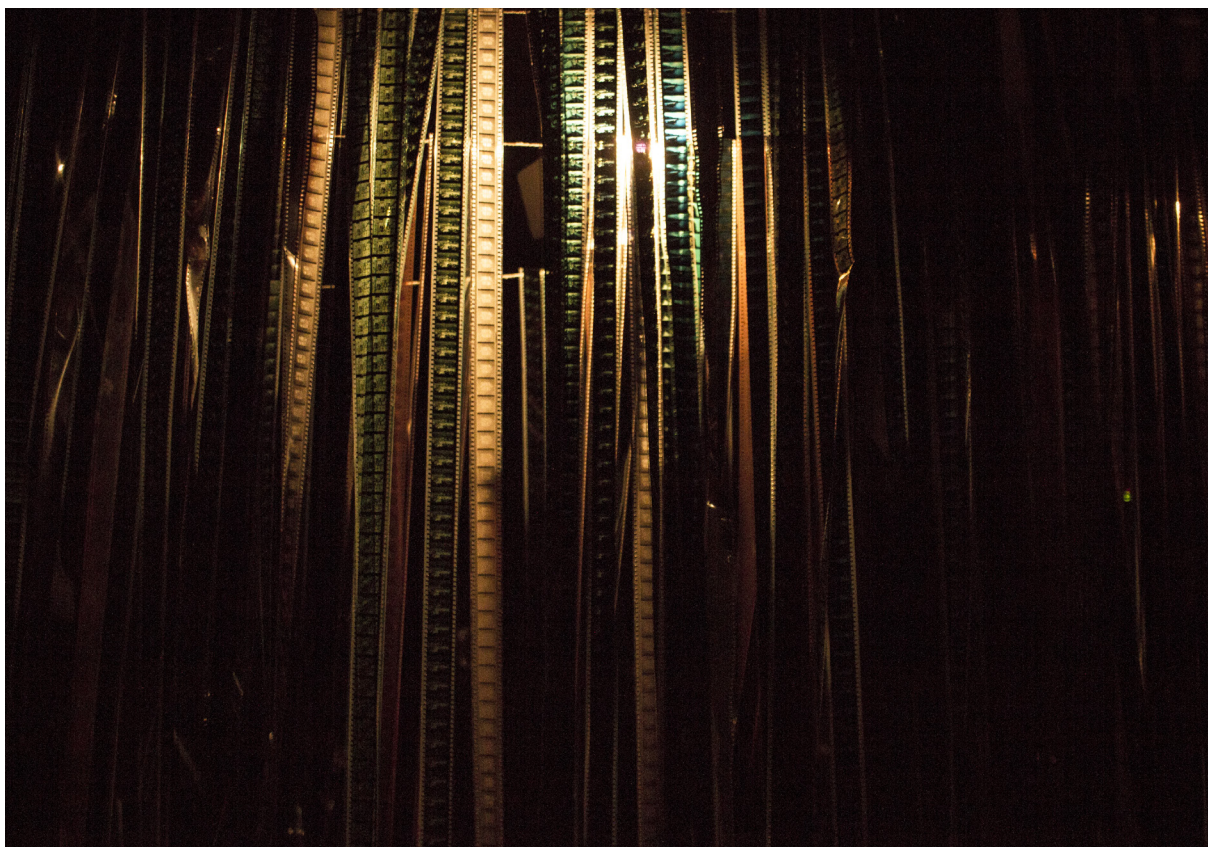
4.2 Rozdíly v znakovosti fotomateriálu mezi oběma projekty

V domě na Florenci vznikla jakási iluze skutečného světa. Ve spojitosti s postavou fotografa zde byly vytvořeny tři místnosti.. Tou hlavní, do které divák nejdříve vchází, je imitace klasickeho fotoateliéru z třicátých let. Na jedné straně visí dlouhé bílé fotopozadí, kde jsou tvořeny iniciační snímky, v jednom z koutů je stolek se dvěma židlemi, v dalším gramofon a skříňka s rozličnými modely starých funkčních fotoaparátů. (fotoaparáty jsme nakoupili v různých bazarech, zde se projevilo naše staromilství k historickým aparátům stejně jako v projektu *Chambre of minds*). Z této místnosti vedly na jednu stranu dveře, za kterými se skrývala temná komora. Tento pokoj měl sice reprezentovat klasickou vyvolávací místnost, ale byly zde použity i metaforické znaky jako „bludiště“ (opět) zavěšených filmů, které měly představovat schnutí mokrých negativů. Schválně jsem tento prvek znovu využila, abych mohla pozorovat, jak v tomto prostoru jinak působí a jak se mění jeho význam. V komoře byly po stranách tři pracovní stoly, na nichž byly připraveny veškeré propriety nutné k vyvolávání a zvětšování fotografií. Naší ideou bylo, aby si tyto procesy během tříhodinového představení mohl divák vyzkoušet, a tak se interaktivně podílel na fungování místnosti. Divák měl zde možnost prozkoumávat i různé šuplíky s již vyvolanými fotografiemi a chemickými nástroji, stejně jako zvětšovací přístroj ve druhém rohu, ve kterém byly připravené kinofilmy s políčky portrétů a aktů účinkujících postav. Za fotopozadím byl skryt vstup do třetí místnosti a záleželo na pečlivosti diváků, jestli se jim podařilo ji objevit. Zde se nacházela ona tajná místnost, kde Andráš uskladoval všechny své snímky a negativy. Uprostřed tmavé místnosti se nacházel velký černý box s průhlednou podsvícenou plexisklovou deskou. Na tomto pultu byly položeny vyvolané negativy a díky podsvětlení si je mohl divák bedlivě prohlížet. Negativy zde sloužily jako indicie k pochopení jedné dějové linky představení (zmizení dívky Laury²⁹), a dávají tak představení detektivní rozměry. Po stěnách této místnosti jsou nainstalovány papírové složky v nichž jsou opět kinofilmy. Celý tento prostor měl reprezentovat jakousi kartotéku pečlivě rozřazených obrázků (v tomto ohledu vidím lehce analogii s *Obrazovou sbírkou Taryn Simon*, kde se zabývá onou největší obrázkovou kartotékou světa). Ve všech těchto místnostech tráví postava fotografa určitý čas, ve fotoateliéru ji diváci zastihnou hlavně s exponovanými subjekty, v temné komoře a tajné místnosti je spíše o samotě.

Zajímavé je srovnání naprosto odlišných přístupů projektů *Chambre of minds* a *Pomezí* ač je u obou projektů použit téměř stejný materiál. V *Chambre of minds* jsme chtěli dosáhnout metafyzičnosti celého prostoru a využít materiál v tak trochu vykloubeném slova smyslu. Všechny akce spojené s fotografickým materiálem v sobě obsahovaly určitou symboliku a často postrádaly logický smysl (viz tahání filmů z „hlavy“). V *Pomezí* se použití tohoto ma-

29 odkaz na postavu Laura v seriálu *Městečko Twin Peaks*

teriálu zaštiťovalo přesnou definicí a psychologií postav, fotokomora měla sloužit k „reálným“ vyvolávacím procesům. Oproti labyrintu v *Chambre of minds* zde bylo důležité, jaké obrázky negativy obsahují a co nejrealističtější podoba prostoru měla co nejvíce podpořit celou pomyslnou realitu světa uvnitř domu.



31/ Chambre of minds
32/ Pomezí

5. ZÁVĚR

V této práci jsem se zabývala fenoménem analogového obrazu čili fotografie, fotografického a filmového materiálu v divadle, ale i jiných tvarech. Nejdříve jsem se vše snažila shrnout z historického a teoretického hlediska, poté jsem se ponořila do inspirativní tvorby umělců napříč různými uměleckými kategoriemi jako fotografie film či performance, nakonec jsem v této části nastínila základní specifika Art brutu a s ním spřízněné umělce, kteří se těmito „pravidly“ automaticky řídí nebo se jimi naopak zvenku zabývají.

V druhé části jsem se pokusila objektivně reflektovat celoroční projekt *Chambre of minds* a snažila se poodkrýt všechny procesy tvorby a překážky, kterým jsme museli čelit. Popsala jsem zde koncept a myšlenky této performance, mluvila jsem o naší neukotvenosti a tápání v tomto osobním světě. Zmínila jsem se o našem amatérském performerství a nastínila jsem naše základní dilema mezi dosáhnutím nahodilého instinktivního tvaru a promyšleného strukturovaného díla. S tím se pojila otázka, jestli je vůbec možné přenést Art brut do divadla. Na závěr této části jsem se zmínila o zachycení smrti v divadle.

V třetí části jsem reflektovala druhé představení *Pomezí*, které jsem dala opět do kontextu s fotografií a fotografickým světem a snažila jsem se porovnáním těchto dvou projektů vytyčit rozdíly ve významových prostředcích skrze stejný materiál.

Bylo pro mne velmi přínosné shrnout si všechnen materiál ať už v podobě teoretických knih nebo celoročních zkušeností během zkoušení. Bavilo mě tyto hmatatelné poznatky prolínat s teoretickými citacemi o fotografii ač se může někdy zdát, že jsou si tyto dva světy vzdálené. Při zabývání se tímto tématem jsem dospěla názoru, že nahodilost v divadle je prakticky nedosažitelná. Když bychom se znovu vrátili k improvizaci, která by nahodile působit mohla, stále na jeviště přicházíme již s určitým arzenálem a sami se neubráníme postupnému cyklení se. Nakonec stejně dojdeme k určité vypočitatelnosti a nahodilosti se vzdalujeme. Jen fotografie je nahodilá. *„Fotografie je obraz, který je dle programu vyráběn a distribuován aparáty, a jehož údajnou funkcí je šířit informace. Každý ze základních pojmů obsahuje však další pojmy. Obraz obsahuje magii, aparát obsahuje automatizaci a hru, program obsahuje náhodu a nutnost, informace obsahuje symbol a nepravděpodobnost.“*³⁰

6. SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

Světlá komora– Roland Barthes, vydalo nakladatelství Fra 2005

Za filosofií fotografie- Vilém Flusser, vydalo nakladatelství Fra 2013

Art brut, L'instinct créateur- Laurent Danchin

Dějiny fotografie v obrazech od nejstarších dob k dnešku.-Rudolf Skopec , vydalo Orbis, Praha 1963.

Kamery obscure fotografické přístroje z let 1840 - 1940 - Jiří Janda

Asociativní dějepis umění- Tomáš Pospiszył, Tranzit 2014

7. INTERNETOVÉ ZDROJE

<http://www.doingfilm.nl/listofworks/>

<http://www.sebranice.cz/remesla/file.php?nid=4744&oid=2643913>

https://cs.wikipedia.org/wiki/D%C4%9Bjiny_filmu

http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/divadlo/opticke-divadlo-z-19-stoleti-se-dostal-na-seznam-unesco_359207.html

<http://www.ghmp.cz/jan-mancuska-prvni-retrospektiva/>

<http://blazicek.net/>

<http://artalk.cz/2010/05/02/tz-karel-doing/>

<http://www.mapplethorpe.org/>

<https://proximityarts.org/2015/12/07/memory-miyako-ishiuchi/>

<http://www.dox.cz/cs/vystavy/art-brut-live-sbirka-abcd-bruno-decharme>

<http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1523608-dvouhlavy-zivotopisec-a-eva-kotatkova-zkoumají-art-brut>

<http://www.ghmp.cz/jan-mancuska-prvni-retrospektiva>

[/http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Art_brut](http://www.artslexikon.cz//index.php?title=Art_brut)

http://www.lidovky.cz/mrtvolky-ptaku-heroin-i-jeleni-penis-skryty-svet-taryn-simonove-py0-/kultura.aspx?c=A160628_160038_ln_kultura_hep

<https://www.studiohrdinu.cz/predstaveni/divadlo-mluvicich-predmetu>