



DRAMATURGIE PŘÍTOMNOSTI 2

Jména autorů studijní opory: MgA. Sodja Lotker, Ph.D.

Název fakulty: DAMU

Název katedry: Katedra alternativního a loutkového divadla

Studijní obor: Alternativní a loutkové divadlo

Studijní opora byla zpracována v rámci projektu “Zajištění kvality studia na AMU a posílení reflexe nejnovějších trendů v umělecké praxi”, reg. č. CZ.02.2.69/0.0/0.0/16_015/0002404



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY

Obsah

1. ÚVOD	3
2. SOUČASNÁ DRAMATURGIE: SOUČÁSTI	7
3. DRAMATURGIE „DEVISED“ DIVADLA: PROCES	14
4. DRAMATURGIE DIVÁKA: ZÁŽITEK	28
5. DRAMATURGIE A PROSTOR A ČAS: DIMENZE	39
6. DRAMATURGIE A STRATEGIE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ: JINÉ FORMY	46
7. PERFORMANCE JAKO ZPŮSOB MYŠLENÍ: LOGIKA	56
8. DIALOG A DRAMATURGIE: TI DRUZÍ	68
9. PŘÍLOHA	72
9.1. FORMY A FORMÁTY	72
9.2. ÚKOLY	78
9.3. LITERATURA	83



1. ÚVOD

Dramaturgie je struktura, která se rozkrývá v průběhu představení a podílí se tak na specifickém zážitku publika. V této knize se budeme zabývat konstrukcí tohoto zážitku v současném divadle a zároveň jednotlivými prvky jeho struktury.

Současné divadlo má mnoho forem a podob: od dokumentárního a imerzivního divadla, které se mohou podobat klasické činohře, k audioprocházkám nebo inscenacím bez herců, jež často nelze odlišit od výtvarných projektů. Toto bohatství forem přináší umělcům a umělkyním luxus širokého výběru. Zároveň je to ovšem břímě, protože každá ze zmíněných forem vyžaduje trochu jiný dramaturgický přístup, má jiné zákonitosti, jimž se umělkyně a umělci musí svým myšlením přizpůsobit. A i když se umělec nebo umělkyně drží stále téže formy, dramaturgie je pokaždé jiná, protože pracuje s odlišným divadelním jazykem, s odlišným směřováním, s jinou strukturou. Pro dnešní dramaturgy a dramaturgyně to znamená ohromnou výzvu: musí porozumět tomu, jak fungují odlišné dramaturgické systémy, jak je „budovat“ a jaký zážitek divákům připravit.

Dramaturgie inscenace nebo performance vždy musí vzít v úvahu odlišnosti na mnoha úrovních: specifické je téma, specifické jsou postoje k němu, tvůrci mají svá specifika, specifická je místní kultura (i když se třeba pracuje s přímým kontrastem k ní), zvláštní je čas vzniku, zkušební a hrací prostor a řada dalších aspektů. Tato specifika, tyto zvláštnosti nelze vždy předvídat a někdy ani není možné brát na ně ohled, měli bychom si jich ale být vědomi. Musíme jim naslouchat – co potřebují, co chtějí, jak fungují. Což se pořád mění. Musíme naslouchat, reagovat na to, co se děje během zkoušek nebo s diváky.

Ovšem dramaturgii nedělá jenom dramaturg nebo dramaturgyně, ale celý tým (performerů a performerky, režiséři a režisérky, výtvarníci a výtvarnice, hudebníci a hudebnice, tanečníci a tanečnice a další). Každá inscenace má nějakou dramaturgii, ačkoliv třeba nemá dramaturga. A má-li ho/ji, pak se jeho/její role může projekt od projektu zásadně měnit.

Z výše uvedených důvodů je nemožné sepsat nějakou „dramaturgickou kuchařku“ nebo „návod, jak na dokonalou dramaturgii současného divadla“, můžeme ale upozornit na okamžiky, na něž si dát pozor, sepsat věci, na které je dobré se zaměřit, představit jakýsi modelový přístup. Začneme právě popisem modelů nebo vzorců toho, čeho si dramaturgie

všímá: podíváme se na dramaturgické jevištní elementy a jejich vzájemné vztahy. Chci, aby si studenti uvědomili, co může patřit mezi specifika dramaturgie a jak jednotlivé součásti fungují dohromady (spolu i proti sobě) ve složité dramaturgické kompozici.

Ve třetí kapitole se pokusím popsat některé zásady velmi rozmanitého tvůrčího a zhusta nepředvídatelného zkušebního procesu (který se často nezakládá na předem napsaném textu). Pro lepší představu tuto kapitolu doplňuje několik úkolů, které najdete v příloze.

Čtvrtá kapitola se soustředí na dramaturgii diváka. Divák je klíčovým prvkem současné dramaturgie, protože její zacílení se od analýzy a interpretace předem napsané hry přesunulo k vytvoření diváckého zážitku. V této knize se budeme řídit definicí Cathy Turner a Synne Behrndt¹, které dramaturgii definují jako postupné odhalování nebo vývoj diváckého zážitku (jako nástroj, jak zážitek před divákem postupně rozvíjet). My se společně podíváme na všechny prvky, které tento specifický zážitek spoluvytvářejí. V posledních desetiletích totiž došlo v dramaturgii k zásadnímu posunu od konstrukce významu ke konstrukci zážitku – a zkušenosti.

K této změně došlo také proto, že se divadelní inscenace a projekty často odehrávají mimo divadelní budovy a s časem a prostorem nakládají zcela odlišně. V páté kapitole budeme zkoumat právě prostor a čas nejen jako vnější stránku určité akce či postavy jako v interpretačním² divadle, ale jako faktory, které ovlivňují dynamiku daného dramaturgického systému – přičemž leckdy se z nich mohou stát i hlavní „aktéři“.

V šesté kapitole se podíváme na dramaturgické strategie některých nových forem výtvarného umění, které se objevily v průběhu 20. století a zásadně ovlivnily současné divadlo: konceptuální umění, performance a instalace. Díky těmto vlivům – řekla bych dokonce díky

¹ TURNER, Cathy, BEHRNDT, Synne K. *Dramaturgy and Performance*. Palgrave, 2016.

² V angličtině existuje jednoznačné označení „drama theater“. V určitém kontextu se v češtině používá jako synonymický překlad slovo „činohra“, já zde volím výraz „interpretační“, protože zejména v této knize ho autorka používá právě ve smyslu divadla založeného na výkladu (interpretaci) předem napsaného textu, divadelní hry, jejíž autor obvykle není součástí inscenačního týmu. *Pozn. překl.*

splynutí s nimi – vznikla řada nových forem a stylů současného divadla, jejichž charakteristiky najdete v dodatcích.

Sedmou kapitolu věnuji shrnutí předcházejících částí, abychom mohli prozkoumat myšlení, o něž se současné době divadlo opírá: jak realizuje výzkum, jak se dívá na různé věci, jak si hraje s realitou, na jaké logice staví atd.

V závěrečné kapitole se zaměřím na dialog, tradičně jeden z nejzásadnějších prvků dramaturgie. Ale zatímco interpretační divadlo se věnuje dialogu mezi postavami, současné divadlo zajímá dialog s materiálem, se spolupracovníky, s prostorem, s časem, s publikem atd. Takový dialog se odehrává jak během zkušebního procesu (tedy práce na inscenaci), tak i během představení. Tento dialog tvoří – spolu s diváckým zážitkem – jádro současné dramaturgie.

Nepovažujte tento text za kuchařku, ale za průvodce tím, co hledat, kam a kdy se dívat. Za průvodce strategiemi a postoji. A snad vám poslouží jako zdroj inspirace při vlastních pozorováních toho, co materiál, struktura, prostor, čas a publikum dělá, a jak vše kombinovat tak, aby „to fungovalo“. Protože hlavními nástroji dramaturgie tak, jak ji v jedné z kapitol popisuji, je vědomí skutečnosti, dialog s ní a (často nenápadný) posun v jejím vnímání.

Dopisuji tuto knihu a denně mi dochází nové souvislosti, takže bych v ní mohla pokračovat a přepisovat ji navždycky a nebo přinejmenším hodně dlouho. V jistém okamžiku musím skončit – a ten okamžik bude z části náhodný, zčásti vedený požadavky nakladatele, ale doufám, že to bude i okamžik mé spokojenosti. V každém případě berte tuto knihu jako mapu či průvodce, jehož neúplnost je také záměrná – cestu může ukončit jedině zkoušení.

Děkuji svému studentovi Jakubu Vaverkovi, svým kolegům Lindě Duškové, Branislavě Kuburovič, Jiřímu Havelkovi a Lucii Repašské a své matce, dramaturgyni Jelici Čeranić-Zupanc za poznámky, které mi pomohly lépe utřídit a zformulovat mé myšlenky, a za emocionální podporu. Chtěla bych zároveň říct, že tento text je výsledkem dlouholetého myšlenkového procesu, na němž mě doprovázeli moji studenti. Někdy si proto nejsem jistá, jestli některá slova nejsou náhodou spíš „jejich“ než „moje“. Nemůžu jim poděkovat všem, a přitom jsou všichni organickou součástí tohoto textu. A totéž se týká mých uměleckých spolupracovníků, mezi něž patří Cristina Maldonado, Wojtek Ziemilski, Julian Hetzel, Lotte van den Berg, Ahilan Ratnamohan, Jan Mocek, TAAT, Kristýna Lhotáková a Ladislav Soukup, Petra Tejnorová a Viliam Dočolomanský. Některé myšlenky pocházejí od nich, či lépe řečeno:



přišly ke mně jejich prostřednictvím – a bůh ví odkud. A velký dík samozřejmě patří Lucii Bělohradské a prof. Miloslavu Klímovi, kteří mě naučili dívat se. Největší dík ale patří Martě Ljubkové, která do české verze těchto skript vložila neuvěřitelné množství práce a času.



2. SOUČASNÁ DRAMATURGIE: SOUČÁSTI

V této kapitole zmapujeme hlavní prvky dramaturgické struktury divadelní inscenace, probereme, jak se přesunula pozornost od interpretačního divadla (založeného na předem napsaném textu) přes postdramatické divadlo až k současné performance. Zároveň se zaměříme na to, jak zcela odlišnou dramaturgickou stavbu tento posun přináší a jak proměňuje divácký zážitek – přičemž hlavní dramaturgické postupy zůstávají v podstatě stejné.

Půjde o oddíl rychlý a hutný, ale nevyhnutelný, doufejme, že ho čtenáři přestojí. Musím navíc poznamenat, že právě v tomto oddíle se nejvíc přiblížím divadelní teorii, přičemž k ní ale přistupuji jako praktička, nikoliv teoretička (takže se předem omlouvám všem nesouhlasícím teoretikům!).

Prvky inscenace K popisu hlavních prvků inscenace můžeme využít Aristotelovo dělení na děj, postavy, téma, mluvu, rytmus a výpravu.³ Děj je souhrn všech akcí na jevišti i mimo něj, které hra zachycuje. Postavy jsou charaktery, které poznáváme skrze dialog i jejich přítomnost na scéně. Téma je předmětem děje a zprostředkuje ho dramatický konflikt. Jazyk slouží k vyjádření děje prostřednictvím dialogů a monologů; je stylizovaný nebo jinak upravený. Rytmus je způsob, jak se postupně odhaluje děj, postavy, téma a jevištní prvky, je to uspořádání toho, kdy se jednotlivé součásti objevují a jak dlouho působí ve vztahu k ostatním. Výprava je celistvost jevištních prvků: herců, scény, světla, zvuku, kostýmů atd.

Dramatická situace V interpretačním divadle jsou nejzásadnějším dramaturgickým prvkem, stavebním kamenem, na nějž se dramaturgyně či dramaturg zaměřují, postavy v dramatickém konfliktu, který je základem děje, příběhu a akce. Postavy mají své charaktery (či charakteristiky) a motivace (touhy a potřeby), které je pohánějí k nebo proti ostatním figurám. Postavy nejsou popisovány (jako například v románu), charakterizují je jejich činy a reakce na ostatní a také dialogy, vyřčená slova. Konflikt s ostatními postavami je základem dramaturgické dynamiky, která se rozvíjí postupně (odhaluje se v čase). Aristotelés hlavního hrdinu označuje jako protagonistu a jeho nepřitele jako antagonistu. Tento konflikt nazýváme

³ Český překlad Aristotela uvádí: děj, povahokresba, mluva, myšlenková stránka, výprava a hudba. (ARISTOTELES. *Poetika*. Praha: Svoboda, 1996, přel. Milan Mráz. *Pozn. překl.*)

také „dramatická situace“. Dramatická situace je konstelace postav ve vztahu k okolí nebo k sobě vzájemně, přičemž ne všichni mohou v téže chvíli dosáhnout svých cílů. Někdy jsou postavami jednotlivci, někdy celé skupiny. V klasické řecké tragédii bylo drama budováno zpravidla na konfliktu lidských a božských zákonů (viz například *Antigona*).

Systém napětí a uvolňování kolem ústředního konfliktu vytváří základ dramaturgického rytmu hry. Dá se říct, že klasická dramaturgie se zabývá dramatickým konfliktem postav, jeho scénickým vyjádřením a rytmem, v němž se odvíjí.

Dramatická struktura Klasická dramatická struktura nebo „složitý děj“ podle Aristotela obsahuje a) peripetii neboli náhlý obrat situace; b) anagnórizi (poznání nebo „znovupoznání“) – tedy okamžik, kdy (zpravidla) hlavní hrdina prozře; a c) patos (utrpení⁴) a zničující nebo bolestivý skutek. Tyto tři elementy slouží k vyvolání „katarze“, což je specifický divácký zážitek – publikum očistí své emoce tím, že se identifikuje s postavou a extrémními změnami jejích pocitů.

Pojetí struktury divadelní hry se v průběhu historie proměňovalo. Například německý dramatik Gustav Freytag v devatenáctém století navrhl variaci této struktury: expozice, stoupající děj, vrchol, klesající děj (peripetie), katastrofa. Nicméně základní pojetí, podle něž je příběh zobrazen prostřednictvím děje a dramatického konfliktu mezi postavami, zachovává. Zatím tedy můžeme říct, že dramaturg či dramaturgyně sleduje (analyzuje a pomáhá vyložit) postavy a dramatické situace a pracuje na posílení základní struktury postupně se odhalující zápletky hry. Hnacím motorem inscenace je v takovém případě série scén vedoucích k proměně (zpravidla) hlavního hrdiny.

Žánr Dalším důležitým aspektem dramaturgie v tomto typu divadla je porozumění žánru. Stavba inscenace spočívá v jeho formátu. Ve starém Řecku to byla komedie, tragédie nebo satyrská hra. Postupem času vznikly nejrůznější varianty komedie, dramatu, tragédie, melodramatu atd. (A některé inscenace převzaly žánry spíše literární či filmové: detektivka či kriminálka, romantický příběh o lásce apod.) Každý žánr má svou vlastní vnitřní logiku a

⁴ Ve zmíněném překladu drastický výjev. Pozn. překl.

pravidla, podle nichž se odvíjí a na co se soustředí. Zároveň umožňuje divákům alespoň částečně odhadovat, jak se bude vyvíjet a kam povede.

Obrat Ke změně v chápání dramaturgie docházelo postupně na konci devatenáctého a pak v průběhu dvacátého století a obsáhnout ji by znamenalo napsat celou knihu. Stručně řečeno: změněné chápání děje, postav a příběhu vedlo například až k hrám bez jednání, jako je například Beckettovo avantgardní *Čekání na Godota* (prem. 1953). Každodenní jazyk vstoupil na scénu kupříkladu s dílem britského dramatika Harolda Pintera (1930–2008), který používal mluvenou řeč, gramatické chyby či nesprávnou syntax, odkazující na to, jak lidé běžně mluví. A nebo se postava rozpadla na několik částí jako například ve hře *Psychóza ve 4.48* (prem. 2000) britské dramatičky Sarah Kane (1971-1999). Většina z těchto změn přímo souvisí s proměnou chápání toho, co to je příběh nebo děj a jak ho vyjádřit. Děj už se nemusel odvíjet chronologicky, nemusel být svázán logikou „příčiny a následku“, mohl se například zaměřit především na pocity, a ne na akce a tak dále. Souhrnně řečeno: zpoetizoval se a rozpadl na kusy.

V tu chvíli došlo k redefinici dramatické situace. Spor mezi posvátným a profánním, osobním a společenským, mezi jednotlivcem a rodinou, politikou a psychologií (atd.) už nebylo třeba zobrazovat pouze konfliktem určitých postav. Dal se zachytit či odvíjet i poeticky pohybem – neaktivitou (pasivitou), básnivým jazykem nebo všednodenním jazykem, a nebo prostě jen jevištními obrazy bez textu. Konflikt mohly vyjadřovat nejrůznější jevištní prvky, které mohly samy do konfliktu vstupovat.

Postdramatické divadlo Tento vývoj ovlivnil nástup postdramatického divadla, které popsal Hans-Thies Lehmann ve své stejnojmenné knize z roku 1999.⁵ Postdramatické divadlo se nesoustředí na děj ani na postavy. Může vyprávět zlomky příběhů, nebo dokonce nevyprávět příběhy žádné. Soustředí se na to, co Aristotelés označuje jako téma, mluva, rytmus a výprava: první dva jím popsané prvky se tu stávají druhotnými. Téma inscenace je pak vyjádřeno jevištní kompozicí prvků, nikoliv nezbytně prostřednictvím dějů a postav.

⁵ LEHMANN, Hans-Thies, JÜRS-MUNBY, Karen. *Postdramatic Theatre*. Routledge, 2009.

Český překlad neexistuje, ale máme k dispozici slovenské vydání (Bratislava, Divadelný ústav 2007).
Pozn. překl.

Jevištní elementy

Dramaturgie v postdramatickém divadle nevychází z analýzy a interpretace zápletky, situací, postav předem napsaného dramatického textu, kterým by později dala podobu jevištního jednání či obrazů. Dramaturgie v postdramatickém divadle považuje všechny jevištní elementy (můžeme říct i komponenty nebo prvky) za rovnoprávné textu. Divadelní nebo jevištní kompozice se odehrává v prostoru a čase a týká se všech jevištních elementů: pohybu, hlasu, textu, světla, prostoru, těl, předmětů atd. Tato čtyřrozměrná kompozice (prostor a čas) má prvky podobné jako kompozice jiné (např. výtvarné umění, hudba či architektura); jsou jimi třeba tvar, rovnováha, světlo, vývoj, dynamika, barva, hlasitost atd. A zatímco v dramaturgii předem napsaných her se divák soustředí hlavně na postavy, jejich vztahy a jednání v rámci děje či příběhu, v postdramatickém divadle se pozornost přesouvá od hry k jiným elementům jevištní kompozice. Samozřejmě že v interpretačním divadle publikum sleduje i ostatní jevištní prvky, ale opakují: v postdramatickém divadle se důraz klade na vztahy mezi zmíněnými jevištními prvky a zážitek z kompozice, nikoliv na postavy, děj a dialogy.

Dramaturgie krajiny Jak se tedy buduje dramatická situace v inscenaci, nemáme-li postavy, které by spolu v rámci děje vstoupily do konfliktu? Zde je jádrem divadelní situace dynamika jevištních prvků, vztahy mezi nimi: kontrasty, paralely, simultaneita, opakování. Právě kvůli tomu a také kvůli absenci příběhu mluvíme o postdramatickém divadle a jeho vizuální⁶ nebo „krajinné“⁷ dramaturgii, ale zrovna tak bychom mohli říct hudební dramaturgie, protože mnohé inscenace postdramatického divadla jsou hudební divadlo nebo inscenované koncerty. Takové inscenace mají často velmi silnou estetickou rovinu, zhusta minimalistickou nebo abstraktní, jako například v jevištních dílech Roberta Wilsona. Estetika inscenace často nabízí ztvárnění nebo zobrazení atmosféry nebo stavu. Jak říká Lehmann: „Postdramatické divadlo je divadlo stavů a scénických dynamických útvarů.“⁸ V tomto divadle má publikum zcela odlišnou úlohu. Lehmann upozorňuje, že zde je prostor sdílený, protože neexistuje oddělený

⁶ Viz norský teoretik Knut Ove Arntzen například ve svém článku *Visual Performance and Project-Theatre in Scandinavia* (1990).

⁷ V anglickém originále se používá elegantní výraz „landscape dramaturgy“ - v češtině jsem se tímto doslova metaforickým označením nikdy nesetkala. *Pozn. překl.*

⁸ Sdílený prostor komunikace LEHMANN 1999, s. 79.

čas jeviště (například Norsko v 19. století) a čas hlediště (tady a teď). V postdramatickém divadle se navíc proměnilo chápání způsobu komunikace; jak píše Lehman, uvědomujeme si, že „ke komunikaci vůbec nedochází prostřednictvím pochopení, ale podněcováním divákovy vlastní kreativity“.⁹ Takže úlohou publika je „vyplňovat mezery“ svou vlastní představivostí. Zanechávat takové mezery je jedním z hlavních úkolů dramaturgie.

Dynamický systém Dramaturgie postdramatického a současného divadla je složitý systém, jehož součástí jsou mnohočetné roviny kompozice, významu, pocitů a dalších způsobů prožívání. Tento systém lze nejlépe popsat jako soubor vztahů mezi prvky (fyzickými – což jsou věci a lidé na scéně, a mentálními – témata, nápady atd.), přičemž tyto vztahy jsou neustále v pohybu, proměňují se. Dramaturgii proto můžeme chápat jako dynamickou kompozici či systém, který se proměňuje v čase. Je to systém vztahů, který se rozvíjí a postupně vyjevuje.

Tento systém je poměrně složitý a někdy ho nelze analyticky či racionálně uchopit. Dramaturg či dramaturgyně, kteří pracují na jeho dynamice, se musí také spoléhat na intuici, neboť některé součásti tohoto systému se dají prostě jedině prožít, ne pojmout racionálně. V tomto ohledu je interpretační divadlo samozřejmě podobné, nicméně v něm se dramaturgie může spolehnout na situace a postavy či děj, zatímco v postdramatickém divadle upíná svou pozornost na mnohem abstraktnější, vizuální, hudební, prostorovou nebo tematickou kompozici.

Současné divadlo – o krok dále Postdramatické divadlo představuje jádro dramaturgie současného divadla: jejím základním kamenem není předem napsaná hra, ale jevištní elementy. Dramaturgický systém současného divadla je pokaždé jiný. Pracuje s odlišnými kódy, odlišným jevištním jazykem, odlišnou logikou, odlišnou kompozicí, a dokonce i s různými prvky kompozice. Někdy stojí ve středu systému (což je jinými slovy výše zmíněná výchozí dramatická situace) vztah hlediště a jeviště, někdy vztah mezi skutečností a fikcí, mezi minulostí a současností (abychom jmenovali ty nejjednodušší), někdy mluví prostřednictvím objektů, někdy pohybem atd. Dramaturgický systém inscenace (či performance) se pak volí – nebo nachází – v závislosti na materiálu, tématu nebo touhách tvůrčího týmu.

⁹ LEHMANN 1999, 75.

Role publika Současné divadlo bere Lehmannův koncept „sdíleného prostoru“ velmi vážně a rozvíjí ho ještě dál: diváci někdy vstupují do hracího prostoru, někdy se hrací prostor posouvá do míst tradičně určených pro diváky. A protože je to prostor sdílený (přínejmenším mentálně, pokud ne i fyzicky), je nabíledni, že „publikum je přítomno“. A jeho přítomnost je třeba vzít v úvahu. Je třeba dát jí nějaký rámeček. Znamená to, že diváci musí pochopit svou roli v představení. Mají ji dešifrovat? Mají interagovat? Nebo prostě jen cítit? Oprostit se od racionálních úvah? Nebo vylézt na jeviště a konat? Ignorujeme je záměrně? Role a postavení publika při představení a očekávání, která na ně klademe, mohou mít rozličnou podobu a také se během představení mohou přeměňovat, ale pokaždé je třeba nějak je určit (a nemusí k tomu dojít nezbytně na samém začátku představení).

Blízký vztah k publiku, dialog s ním (ať už slovní, prostorový, nebo emocionální) je jedním z hlavních rysů současného divadla. Můžeme říct, že pozornost dramaturgie se od jevištních prvků přesunula ke vztahu k publiku, k jeho fyzickému a mentálnímu zapojení. Podobně můžeme prohlásit, že se pozornost současného divadla přesunula od ryze estetické funkce k funkci spíše společenské či sociální. Můžeme ho chápat jako divadlo orientované na diváky, v němž je zapojení publika a jeho (psychický a mentální) prožitek pro dramaturgii důležitější než příběh nebo jevištní obrazy. To ovšem neznamená, že současné inscenace jsou nebo měly by být výhradně participativní. Dramaturgie orientovaná na diváka znamená, že hlavním stavebním prvkem inscenace není to, co se říká nebo jak se to říká, ale jak to působí na diváka – hlavním cílem struktury inscenace je specifický divácký zážitek.

Role umělce/umělkyně Ve středu tvorby je ovšem také umělec či umělkyně. Od nich musí přicházet obsah, myšlení, jednání, výzkum. To musí být jaksi „místně“ zakotvené a zároveň vyjadřovat jeho či její osobní potřeby, touhy, inspirace, ale i zmatení – prostě celé bytí. Umělec či umělkyně nezakládá své dílo na tvorbě někoho jiného – na cizí hře a její interpretaci –, ale na vlastním způsobu myšlení. Proto se v Česku takovému divadlu říká „autorské“. Všechno, co se odehraje na scéně, musí tak či onak vycházet z postojů a potřeb zainteresovaných umělců a umělekň a z toho, čím a kým jsou. Umělci nebo umělkyně jsou ve své tvorbě vždy přítomní.

Formy a podoby Na závěr zopakujme, že tento typ divadla má mnoho forem a podob (některé z nich zmiňuji v příloze). Můžeme je vlastně považovat za analogii žánrů, o nichž se mluvilo dřív. Každá forma má své vlastní rysy, znaky, preference a potřeby a je důležité pochopit její zákonitosti a možnosti, abychom ji dokázali zvolit v závislosti na tématu a správně odhadli její vztah k publiku.



Jak bylo řečeno, postdramatické a současné divadlo vůbec nevychází z předem napsaných her – vzniká zkušebním procesem režie a celého týmu. Nyní se tedy na tento proces podíváme.



3. DRAMATURGIE „DEVISED“¹⁰ DIVADLA: PROCES

Metoda „devised“ znamená, že inscenace vzniká hlavně na zkouškách, často kolektivním úsilím, na němž se rovnocenně podílejí všechny umělecké složky. Je to práce bez předem fixovaného textu či scénáře, jejímž výchozím bodem je dílčí materiál nebo téma, často se mluví o vzniku „na zelené louce“ či „z ničeho“. Touto tvůrčí metodou vznikají inscenace dokumentárního, fyzického, komunitního, imerzivního, tanečního divadla či divadla v nedivadelních prostorech atd. Mohou dokonce být – jak dokazují mnohé britské divadelní skupiny z 80. a 90. let jako např. Complicité Simona McBurneyho – postavené na divadelní hře s klasickým narativem, přičemž ale text inscenace vzniká během zkoušek. Takové divadlo na sebe bere různé jevištní formy: kromě divadelní inscenace může jít o instalaci, participativní projekt, performativní procházku, lecture performance¹¹ atd. Označení „devised“ naznačuje, jak inscenace vznikla, ne jak vypadá. Popisuje proces (vzniku), nikoliv (výslednou) formu.

Přesun pozornosti od produktu k procesu toto divadlo zcela zásadně odlišuje od interpretačního divadla založeného na dramatickém textu. Od produktu k procesu, od jistoty k pohybu, od pravdy k proměně – divadlo zkrátka následuje všeobecný posun, jímž lidské myšlení o kultuře prošlo a prochází od druhé poloviny 20. století. Ale tento pohyb je svým způsobem také pohybem hlouběji k podstatě divadla – k jeho efemérnosti, změně, proměnlivosti. Není divu, že pojmy jako „performance“ a „performativita“ patří mezi klíčové pojmy současné teorie.

Výraz „devised“ pochází původně z Británie, někdy se používá také v USA. Nejbližší český pojem už padl – je to „autorské“ divadlo, v němž dramatik/dramatička (nebo režisér/režisérka)

¹⁰ Překlad tohoto slova nemá správné řešení – je to divadlo, které vzniká kolektivní tvorbou, divadlo autorské, nevycházející z předem napsaného cizího textu. Vzhledem k tomu, že se pojmy „devised“ či také „devising“ v češtině v určitých kruzích zažily, budeme je používat i zde. Výjimky učiníme v případě, kdy bude z kontextu jasné, že specifické české analogie by posloužily lépe. *Pozn. překl.*

¹¹ Rovněž pojem s rozkolísaným překladem – lecture performance se někdy překládá jako performativní přednáška, v každém případě je to tvar kdesi mezi divadlem a přednáškou – jevištně pracuje s prvky přednášky. *Pozn. překl.*

není oním hlavním „autorem“: tím jsou všichni v rámci zkušebního procesu. V jiných zemích se tento typ divadla prostě označuje jako „performance“. Neměli bychom ale zaměňovat anglické slovo *performance* se spojením *performance art*, což je pojem související zejména s performativními aktivitami výtvarného umění od šedesátých let minulého století, v nichž se hlavně pracovalo s umělcovým tělem jako s materiálem, s časovostí a trváním. Plést bychom si ho neměli ani se spojením *performing arts*, pod nějž se zahrnuje veškeré umění včetně hudby, a někdy dokonce i umění, které nevzniká výhradně živě, jako například film. Slovo „performance“ obvykle znamená projekt, který nevychází z předem napsaného dramatického textu – je experimentální, progresivní, alternativní, nový, má mnoho různých podob.

Samozřejmě že práce na inscenaci během zkušebního procesu je důležitou součástí vzniku jakéhokoliv typu divadla. Každá inscenace se rodí ze zkoušení a vždycky je do jisté míry výsledkem kolektivní práce. Ale od padesátých let dvacátého století se v evropském a severo- a jihoamerickém divadle setkáváme s extrémnější verzí tohoto procesu. Z estetického hlediska ukázal rozvoj postdramatického divadla nové umělecké možnosti inscenace nezávislé na dramatickém textu. Tyto inscenace jsou založeny na obrazu, pohybu, jazyku nebo jiných aspektech, které se musí vyvíjet a rozvíjet během zkoušení.

Změna zkušebního procesu má zároveň etické či politické příčiny – postupně vznikla přirozená společensko-politická potřeba pracovat způsobem dehierarchizovaným, decentralizovaným, kdy se na tvorbě podílí celá skupina. Tak se rovněž otevřela nová témata, která zajímala i méně privilegované skupiny. Není náhodou, že hlavními představiteli tohoto typu divadla v jeho počátcích od padesátých let dvacátého století byly menší nezávislé skupiny jako The Living Theatre (USA) či umělci jako Joan Littlewood (Velká Británie)¹², Augusto Boal (Brazílie), kteří se rekrutovali z dělnického či levicového nebo anarchistického hnutí. Později se metoda kolektivního zkoušení stala hlavním nástrojem práce různých skupin, jako jsou například Forced Entertainment (Velká Británie), Goat Island (USA), Motus (Itálie), Superamas (Francie/Rakousko), Gob Squad (Velká Británie/Německo) a mnoha dalších, které vznikaly v osmdesátých a devadesátých letech minulého století.

¹² Joan Littlewood (1914-2002) - anglická divadelní režisérka, která vystudovala Royal Academy of Dramatic Art. Založila skupinu Theatre Workshop. Někdy se jí říká „matka moderního divadla“. *Pozn. překl.*

Je třeba mít na paměti, že metoda kolektivní tvorby je neodmyslitelnou součástí divadelní práce – její principy a postupy najdeme i v díle a experimentech Stanislavského, Mejercholda nebo Grotowského, hlavně v jejich práci s herci – a svého času byla považována za součást hereckého vzdělávání a rozvoje. Dnes tyto principy slouží jako nástroj při tvorbě inscenace, nebo jsou dokonce základními prvky inscenace či performance. V současné době tuto metodu do značné míry využívají všechny divadelní skupiny, protože práce velké části z nich se odklonila od čisté interpretace předem napsané hry.

Kompozice „devised“ divadla se často jeví jako fragmentární, zvláště ve srovnání s kauzálně-chronologickou narativní strukturou, a to proto, že je konstruována kolem tématu, základní otázky či fenoménu, nikoliv na základě vyprávění. Je důležité zmínit, že mnohé inscenace vzniklé touto metodou sice jsou v některém ohledu postdramatické (bez děje a příběhu, za použití různých strategií), ale ne všechny postdramatické inscenace vznikly metodou „devising“ (jako příklad uveďme průkopníka postdramatického divadla, amerického režiséra Roberta Wilsona, který je známý nekompromisním ovládním svých jevištních obrazů).

„Devising“ je metoda, která se používá leckde: od tanečního divadla, objektového divadla přes site-specific, participativní inscenace, zvukové performance, performativní instalace atd. Dramaturgii v tomto typu procesu nelze popsat z estetického hlediska – tzn. nelze říct, jak výsledná inscenace „vypadá“, protože může mít mnoho tvarů, podob, a dokonce žánrů. Lze ji popsat jediné jako dramaturgii procesu či vzniku. Různé skupiny používají velmi různé metody, postupy a techniky. Některé inscenace jsou narativní, jiné zcela obrazivé, některé skupiny pracují s dramatickým textem, který dekonstruují, jiné si berou dokumentární materiál a ten rekonstruují. Jsou skupiny, které začínají od prostoru, jiné mají na počátku filozofický text, další zase výchozí myšlenku. Někdo pracuje fyzicky, někdo politicky... Není možné poskytnout jednotný „návod, jak na devised divadlo“. Různost forem a metod společné práce je tak obrovská, že je zde nemůžeme popsat, ale můžeme se zaměřit alespoň na některé hlavní rysy.

Takové „autorské“ divadlo vzniká důkladným zkoumáním tématu nebo materiálu. Často má rysy jevištní eseje, protože zachycuje (či ukazuje) způsob myšlení na dané téma, které zpravidla nemá narativ. Toto myšlení se vyjevuje prostřednictvím hraní, akce, zapojením celého těla i mysli a většinou ho nelze „pochopit“ jako souhrn znaků nebo příběh.

K „pochopení“ či „porozumění“ v současném divadle dochází na jiné úrovni, je to komplexní zážitek pro publikum a s publikem, nejen na rovině významu, jazyka, racionálního chápání. O

zážitku můžeme uvažovat jako o složitějším způsobu, jak porozumět viděnému: porozumět mu celý tělem (všemi smysly) a celou myslí (vzpomínkami, kulturními předsudky, osobními preferencemi atd.). Cílem kolektivního procesu tvorby je inscenace, která divákům připraví specifický zážitek. Takové zkoušení pak může probíhat zakoušením, opakovanými experimenty s tím, jak naše práce působí.

Na začátku každého autorského projektu je vždy nějaký materiál, myšlenka, potřeba či nutnost rozpracovat jej pro jeviště (jeviště v nejširším smyslu místa, kde se hraje). Mohli bychom říct, že tento výchozí materiál zpracováváme v dialogu – v dialogu s ním samým, v dialozích v rámci skupiny, v dialogu s prostorem atd. Často nedokážeme předem určit, co bude během představení fungovat a co ne; inscenace se musí hrát, abychom to zjistili. Což znamená, že materiálu „rozumíme“ a rozvíjíme ho právě jen během zkoušek, když s ním pracujeme. Myslíme konáním. Proto je plánování, konání, reflexe a zkoušení pevnější součástí procesu, než je zvykem v jiném typu divadelní práce.

Role dramaturgie Toto je pro dramaturgii samozřejmě zcela jiná situace než v tradičnějším interpretačním divadle, kde je dramaturg či dramaturgyně plánovačem (plánuje s režisérem či režisérkou výklad hry, ale plánuje i zkoušky a jejich priority) a zrcadlem (sleduje režijní práci) – každým zvlášť i oběma naráz. Asistuje a pomáhá režii: má vliv na inscenaci, ale hlavně prostřednictvím režiséra nebo režisérky.

Je důležité, abychom alespoň stručně vyjmenovali všechny úrovně zapojení dramaturga či dramaturgyně v autorském divadle a porozuměli tak lépe rozsahu této práce. Dramaturg či dramaturgyně se může spolupodílet na výběru výchozího tématu či materiálu během zkoušek, provádí výzkum a dohledává materiály (elektronické i fyzické). Může se podílet na volbě rámce a formátu zpracování materiálu nebo tématu. Může se podílet na materiálu vzniklém na zkouškách a zároveň ho následně třídit. Samozřejmě na sebe může brát i úkoly tradiční dramaturgie, jako je příprava programové brožury, vyplňování grantových žádostí či psaní textů pro PR. Dramaturg či dramaturgyně může být cenným moderátorem evaluačního procesu během zkoušek a v jejich samém závěru.

Samozřejmě že většinu těchto úkolů plní i dramaturgie v interpretačním divadle, ale dramaturg či dramaturgyně autorského divadla je spolutvůrcem samotného jádra inscenace, textu, je součástí tvůrčího týmu. Je „porodní bábou“ inscenace. A pracuje s volnější logikou abstrakce a témat spíš než s příběhem.

Jak už bylo řečeno, dramaturgii nedělají čistě jen lidé této profese. Nejde o činnost neodmyslitelně spjatou právě s touto postavou. Dramaturgii dělá nebo může dělat režisér či režisérka, choreograf či choreografka, celá skupina, její část, světelný designér či designérka nebo kostýmní výtvarník či výtvarnice, a nebo kterýkoliv jiný člen týmu. Zpravidla ji v určité chvíli dělá každý z nich. Každá inscenace má dramaturgii (jedno jak dobrou), i když pod ní není žádný dramaturg podepsán. Dramaturgie znamená to, jak se inscenace vyvíjí. A ona se vždycky nějak vyvíjí.

Podtrženo sečteno: dramaturgie v „devising“ (autorském) divadle je dramaturgií procesu, procesu vytváření a procesu zakoušení. Je pokaždé jiná do té míry, že se může lišit i představení od představení. Součásti či prvky inscenace se mění a pravidla nelze bez výhrad zopakovat: každé uvedení má svá vlastní. Dramaturgie tohoto typu divadla je „situation-specific“ – reaguje na konkrétní složky, prvky, potřeby týmu, prostoru, kulturní situaci atd. Samozřejmě zde ale, na rozdíl od dramaturgie v interpretačním divadle, nefunguje logika příběhu či děje, tedy základ, na nějž se mohou tvůrci a diváci „spolehnout“. V autorském divadle není nic spolehlivého.

Zřejmě nejdůležitějším úkolem dramaturgie (ať už tuto funkci během zkoušení vykonává kdokoliv) je pojmenovat a vymezit performativní potenciál materiálu z hlediska procesu a umět určit způsoby, jak s ním pracovat.

Takže se podívejme na nejzásadnější aspekty kolektivní tvorby a z ní vyplývající dramaturgie, jako jsou: práce „z ničeho“, materiál, naslouchání materiálu, potenciál materiálu, úkoly, náhody, co funguje, vektory a text.

MATERIÁL Slovo materiál nás může snadno zmást, protože materiál má v autorském divadle mnoho rovin.

Můžeme tak označovat výchozí materiál (události, problémy, zkušenosti, postupy) či inspirační materiál (zážitky, pocity, jiná umělecká díla, ...). Takový materiál může mít podobu pohybu, gest, obrazů, objektů, básní, dokumentů, fotografií atd.

Výchozí materiál je základem příštího rozvíjení a předurčuje směr, jímž inscenace může jít (něco jako hra v interpretačním divadle). Inspirační materiál je ovšem stejně důležitý. Čerpáme z něj podněty a zároveň nám pomáhá zorientovat se v tom, co chceme, neboť ukazuje, co se nám „líbí“. Je to dobrý komunikační nástroj pro průběh práce – můžeme ostatním ukázat něco

konkrétního (materiál), aniž bychom museli vysvětlovat, o co nám jde. Není třeba nic popisovat, ale rovnou vytvářet performativní způsob komunikace. Komunikace konáním, obrazem, zadáním, neúspěchem atd. Tohle je pro společnou práci klíčové, neboť hledat způsoby, jak se dorozumět a jak myslet „za“ mluveným a psaným textem (nepopisovat a neoznamovat, ale hrát), je náročné.

Materiál může být hrubý, nezpracovaný – věci, s nimiž byste chtěli pracovat (brambory, květiny, dřevo, plast, nábytek), dotvářet jimi prostor, stavět z nich objekty, roztančit je (viz úkoly v příloze pro specifické strategie). Není špatné začít zkušební proces tím, že si vytvoříte určité „náladové nástěnky“ (moodboards). V začátcích posbíráte inspirační i hrubý materiál, abyste viděli právě „náladu“: barvy, dynamiku, témata, opakování, protiklady. Popis nálad, atmosféry může opět pomoci při komunikaci, která se nezakládá na popisu, spíše ale vytváří myšlenková nebo zážitková teritoria. Náladové nástěnky jsou užitečné hlavně pro dramaturga nebo dramaturgyni, kteří se tak mohou lépe ponořit do struktury a základních prvků dynamiky inscenace.

Na začátku se inspirační a hrubé materiály přemění v jevištní či performativní materiál, v jednotlivé scény či jevištní obrazy nebo situace. Tento performativní materiál se může proměňovat a bude se vyvíjet a „čistit“ v závislosti na časoprostorovém kontextu.

V autorském divadle totiž performativní materiál, který se jeví jako nefunkční, někdy nabývá nového významu v souvislosti s časoprostorovým kontextem ostatních scén. Na už jednou vzniklý materiál je dobré nezapomínat, člověk nikdy neví, kdy přijde vhod.

Materiál má svou vlastní logiku, potřeby a svou povahu. Má svůj vlastní způsob, jak si o věci říká, jak člověka vede a jak vzdoruje. Je potřeba s ním neustále vést dialog. Někdy ho zlomit, jindy následovat. Může způsobovat problémy, ale zároveň nabízet řešení. Během zkoušek, když nic nefunguje nebo se nedostavuje žádná inspirace, často stačí vrátit se k materiálu a znovu ho poslechnout.

Existují dvě strategie (a mezi nimi celé spektrum) při práci s performativním materiálem. Buď ho můžete dát na hromadu, znásobit ho a nechat promluvit tak, aby vznikla mnohost, montáž, která bude ve svém chaosu vlastně krásná. Tento přístup radikálního shromažďování a fragmentace je typický pro řadu inscenací z devadesátých let a prvního desetiletí tohoto milénia. Anebo se, přestože to bolí, soustředíte na to, co zrovna děláte: jeden materiál, jedna myšlenka, jedno gesto – a jdete za tím „až do hořkého konce“. Opřete se do toho, co děláte,

dělejte to lépe a víc a kýžená forma se dostaví. (Tyto metody lze pozorovat v „kompozici v reálném čase“¹³ portugalského choreografa Joao Fiadeira; její verze v posledních letech rozpracoval polský režisér Wojtek Ziemilski.)

„Naslouchání materiálu“ představuje zásadní aspekt dramaturgie v autorském divadle. Zatímco dramaturg či dramaturgyně se v interpretačním divadle řídí hrou, dramaturg či dramaturgyně v autorském divadle se řídí materiálem. Důležité je hrát si s ním, pozorovat, „čeho je schopen“, co dělá, co nám „říká“. Porozumění materiálu představuje jádro inscenačního výzkumu. Na počátku si hrajeme s prvotním, inspiračním, syrovým materiálem a pozorujeme, kam nás zavede. Pak dramaturga vede materiál performativní, ten, na jehož vývoji se pracovalo. Kdykoliv se dostaneme do slepé uličky a proces tvorby začne stagnovat, je důležité vrátit se k materiálu. Zásadní součástí dramaturgie je důvěřovat materiálu a lpět na něm. Později musíme naslouchat performativnímu materiálu – tomu, jež jsme zpracovali, proměnili jej v divadelní scény a situace. Aby práce na inscenaci zůstala otevřená, je dobré pochopit, že je to pořád materiál: může se proměňovat a bude se muset proměňovat v závislosti na kontextu ostatních scén. K tomu dojde jen tehdy, pokud se dokážeme odpoutat od svých nápadů a necháme se jimi vest dál.

Hlavním cílem dramaturgie v autorském procesu je odhalování potenciálu zmíněného materiálu. Dramaturg či dramaturgyně má dokázat pochopit či vycítit jeho možnosti (jak hraje, jak reaguje, co chce, jaké jsou jeho součásti, podtémata, co se opakuje, co se skrývá, co chybí) a zmapovat je. To se odehrává na všech úrovních. Na počátku je sledovaným materiálem téma, motivace a očekávání tvůrců. Pak je třeba prozkoumat, rozebrat a roztřídit pracovní materiál, fotky, dokumentární záběry, předměty, reálné výpovědi atd. A pracovat se dá i s další fází, jednotlivými scénami, jejich kusy, jevištními obrazy – to vše můžeme během zkoušek rozvíjet stále dál: ostřit, předělávat atd.

Všechny stupně materiálu mají různý potenciál v různých kontextech. Scéna, která nefunguje (protože je například nudná), může v celku inscenace sehrát důležitou úlohu, když jí najdeme správné místo (když je kupříkladu potřeba inscenaci zpomalit). Některé scény, nápady, myšlenky přinášejí tvůrci a některé přináší materiál a v takové situaci je třeba dávat dobrý pozor jak na to, co jsem si naplánovali a co jsme si přáli, tak na to, co se ve skutečnosti děje.

¹³ V originále Real Time Composition. Pozn. překl.

Role dramaturgie často spočívá v tom být toto schopen rozpoznat, ukázat na to a najít způsoby, jak v rámci inscenace rozvíjet vztahy.

Z NIČEHO Autorskou inscenací může – stejně jako jakékoliv jiné umělecké dílo – spustit materiál (historická událost, prostor, předmět, osoba, fotka) nebo zážitek (myšlenka, pocit, vtip, potřeba, politický konflikt, nedorozumění, halucinace, posedlost atd.). A metoda „devising“ pak mezi zážitkem a materiálem osciluje. Zážitek se přemění v materiál a materiál v zážitek.

Metodu autorského divadla můžeme definovat jako myšlení skrze materiál, hledání skrze inscenování, divadlo skrze experiment a hru. V takové situaci se pochopitelně setkáváme s řadou neznámých. „Devising“ znamená trvalý pohyb v neznámu. Proto je třeba pátrat po tom, co známe: co funguje, co hraje, co je zábavné, co přináší zážitek. Ale zároveň musíme být připraveni na pobyt v „neznámu“. Klíčové je pochopit, co máme v rukách, a s tím taky pracovat. A něco se vždycky najde. Jde jen o to, vydat se tím správným směrem.

Zároveň je důležité pochopit, že to, co chcete vytvořit, je stejně důležité jako to, co na zkouškách ve skutečnosti vzniklo. Materiál je tvrdohlavý. Má svou vlastní „psychologii“ a bude se na zkouškách chovat po svém. Takže naslouchání materiálu vás může odvést od toho, v co jste původně doufali nebo co jste si vysnili. A je zásadní pohybovat se na zkouškách mezi těmito „přáními“ a skutečností. Úkolem dramaturgie může být hledání rovnováhy: pamatovat na původní myšlenky a nápady a porozumět potenciálu toho, co se neočekávaně objevilo, a pracovat jak s plány a tužbami, tak i s tím, co se děje a co materiál nese – to chtěné i nežádoucí. Protože z „nežádoucího“ se někdy vyklubou lepší a víc vzrušující performativní materiál.

Někdy „devising“ znamená vyvíjet možnosti již existujících scén, jindy je to objevování nového materiálu – zapisování textů nebo choreografií živě přímo během zkoušek. Ale často je to přímo hra „s věcmi“, s materiálem. Zjišťování, jaký materiál vlastně je, co umí, co chce, jak se „chová“ ve vztahu k ostatnímu materiálu, k tělu, k situacím.

Tato „hra“ se podobá hledání způsobů, jak vykročit za běžné společenské struktury, za to, co známe, směrem k tomu, co by mohlo být a nebo to možná i je, ale za hranicemi významu určeného jazykově, kulturně, zvykově. Zkrátka zkoumáme, jaký je skutečný potenciál materiálu, co zprostředkovává, „co chce dělat“.

Nakonec v divadelní práci neexistuje žádné „z ničeho“. Nikdy není nic. Vždycky je něco, nějaká složka – prostor, lidé... Umělec sám či umělkyně sama je velmi specifickou složkou inscenace. Bod nula neexistuje.

ÚKOLY „Devising“ se realizuje prostřednictvím úkolů. Skrze drobné úkoly si můžeme hrát s materiálem a s dalšími lidmi (spolutvůrci či publikem): „vyjmenuj pachy z domova a ze základky, na které si vzpomínáš“, „řekni, čeho se bojíš“, „přečti obrázky, jako by to byla hudba“, „vytvoř příběh ze tří náhodných předmětů“, „vytvoř z předmětu haiku“, „napodob vlastním tělem, jak padá předmět“ atd. Tyto úkoly by se měly propojovat s materiálem či tématem a měly by pomoci odhalit jejich potenciál. Čím jednodušší je úkol, tím více možností otevírá. Může ho formulovat režisér či režisérka nebo ten, kdo vede zkoušku, ale také ostatní spolutvůrci (performeři a performerky, dramaturgové a dramaturgyně atd.) v závislosti na specifické dynamice týmu.

Nic nevzniká z ničeho a mít jasný materiál a cíle nám věci značně usnadní. Naslouchejte materiálu, nechte se vést. Zároveň je důležité zůstat u jednoho úkolu dlouhou dobu, protože každý začátek trvá. Zásadní je trpělivost – musíme pochopit, že úkol je pouhý klíč k tomu, aby se něco začalo dít, a to, co se děje, nemusí být tím, co jsme čekali. Úkoly mohou pocházet z jednotlivých prvků výchozího materiálu, mohou vytvářet jejich nové konstelace (například vezměte hlas, barvu a pohyb z jedné scény nějakého filmu a zpřeházejte je). Jako nástroj můžete použít překlad, převod (převedte fotku do pohybu, předmět do básně atd.). Jako strategii můžete použít radikalizaci či vyhrocení (vezměte část materiálu a maximalizujte některou jeho základní vlastnost – víc barvy, víc pohybu, víc emoce). Můžete pracovat mnoha a mnoha různými způsoby. Některé jsou ryze formální: děláte něco s materiálem jen proto, abyste prověřili jeho potenciál. Některé vycházejí přímo z povahy materiálu: jsou to úkoly na jeho rozehrání. Ale nebojte se začít klidně těmi formálními – vydržte a naslouchejte.

Konkrétnější příklady úkolů pro práci metodou „devising“ zmíním ještě později.

NÁHODY O ty nám v procesu „devising“ jde. Náhody jsou všechny situace, detaily a okamžiky, které vzniknou v dialogu zkoušení, v dialogu s materiálem, se sebou samými i s ostatními, jsou to neočekávané momenty rodící se z úkolů. Náhody jsou důležité, protože ukazují na něco, co se opravdu stalo, ne na něco, co jsme plánovali a zpracovali. Díky náhodám si můžeme všimnout, čeho je materiál schopen, čeho jsme schopni my, o čem chceme „mluvit“, jaký je potenciál.

Omyl či selhání je důležitou součástí zkoušení. Metoda „devising“ znamená především experimentování a (stejně jako jakýkoliv jiný pokus) obsahuje mnohá selhání, nezdary. Ale selhání tu může znamenat i nedostatečnost běžného řádu, jež současné divadlo záměrně opouští, aby se vydalo za řádem novým, novým směrem, za novým myšlením a náhledem na věci kolem nás. Vypadá to jako omyl, ale jen proto, že opouštíme či vynecháváme věci, které známe ze společenských struktur, každodenních zvyků atd., a nahrazujeme je „neznámem“, kde se věci dějí jinak.

Všechny omyly a chyby je třeba pojmenovat. Publikum je musí umět dešifrovat jako záměr, jako něco, co tvůrci přijali a rozvinuli, takže jde o náhody a chyby záměrné, nikoliv nahodilé. Pojmenování – mám na mysli dobře zformované, vyjádřené, situované gesto, situace, předmět – je v postdramatickém a vůbec současném divadle velmi důležité. Věci je třeba rozvíjet opatrně, pečlivě je pilovat, dobře je umístit a důkladně zvážit. Tomu musíme věnovat pozornost, protože většina současných inscenací se pohybuje mimo rámec kauzality příběhové linie, takže publikum se potřebuje řídit vnitřní logikou a chápat, že ačkoli něco vypadá jako chaos, smysl za tím je. Dobře si věci pojmenovat nám v tom může pomoci.

CO FUNGUJE – CO NEFUNGUJE To je klíč k práci s performativním materiálem. Pracujeme-li metodou „devising“ – zkoušení pro nás tedy znamená připravit divácký zážitek – , pak je třeba neustále ho „posuzovat“ tím, že zkoušením zakoušíme. V tu chvíli nastupuje „co funguje – co nefunguje“. Dramaturg či dramaturgyně musí sledovat, co způsobuje co, sledovat momenty, kdy je třeba pozorněji poslouchat, protože se něco děje, a momenty, kdy věci nefungují, jsou „hluché“, něco „nehraje“.

Dramaturg či dramaturgyně nebo zkušební publikum se na inscenaci musí dívat tak, aby mohli dát připomínky ve smyslu: to funguje a tohle ne. Každý se řídí svými vlastními zkušenostmi: kdy se člověk nudí, kdy se ztratí, kdy je ostražitý atd. Dobrou zpětnou vazbu dají ti, kteří se dokážou spolehnout na své vlastní zkušenosti, dokážou si jich všimnout a chápat je. Navíc si musí být schopni uvědomit, že naše vnímání ovlivňuje, kdo jsme, jaké divadlo se nám líbí, jaký jsme měli den. Musí si uvědomovat, že zážitek není univerzální, ale i tak má smysl jej sdílet.

Dramaturg či dramaturgyně si taky musí uvědomit okamžik, kdy se ponoří do zkušebního procesu tak hluboce, že se už nedokáže dívat čerstvými očima. Od té chvíle je potřeba spolehnout se na postřehy jiných, vědět, jak se zeptat, abychom dokázali dešifrovat, proč něco působí určitým způsobem (a je-li to nezbytně nutné, přijít s opravou).

Dramaturgické pořadí scén nebo sekvencí není předem dáno jako v divadle interpretačním: tam jej určuje právě (v drtivé většině) hra. V současném divadle se dramaturgická souslednost určuje během zkoušek. Jinými slovy: scénář vzniká zkoušením. Scénář v autorském divadle je souslednost scén a všeho, co se děje na jevišti. Někdy se texty zachycují písemně, ale často vznikají improvizací nebo náhodně a existují jen v hlavách tvůrců. Scénář inscenace v současném divadle je vše, co se odehrává na scéně, a tento scénář tvoří text, ale i pohyb, hlas, zvuk, světlo atd.

Takové pořadí, dramaturgická struktura, se často musí vyzkoušet, nedá se určit pouhým přemýšlením a debatami. Dramaturgie současného divadla nestojí na kauzalitě, chronologii a realismu. Jeho logika je někdy esejistická, jindy emocionální, někdy postavená na dekonstrukci, ale tak či onak, ve většině případů je potřeba ji vyzkoušet, aby si ji tvůrci zažili. Jenom tak dokáže člověk říct, jestli funguje, nebo ne. Důvodem je složitost dramaturgické kompozice, která zahrnuje všechny jevištní elementy v kontextu času (co jde po čem) i prostoru (a to v kompozičním smyslu, ale též s ohledem na kulturní kontext a vztah k publiku). Mnoho prvků prostě nelze dopředu předpovědět.

A právě chápání prostoru a času se stalo důležitou součástí současné dramaturgie. Tim Etchells to popisuje v textu o dramaturgii své skupiny: „jako by naší dramaturgií bylo neustálé umístování informací – nejen časové, ale i fyzické – jde o to, odkud věci přicházejí.“¹⁴ (Tim Etchells, *On Dramaturgy* 2009: 73).¹⁵ Zmíněné „odkud věci přicházejí“ neznačí jen to, co se už někdy stalo, jak jsme to prožili, ale zároveň doslova to, co je někým vyjadřováno nebo říkáno. Na dramaturgii, v níž „umístování“ a kontext hry hraje takovou roli, je něco konceptuálního a kurátorského: budeme se tím zabývat v dalších částech.

V divadle takové „umístování“ není nikdy statické. Mluvíme o dramaturgickém konceptu vektorů, jak ho na hodinách dramaturgie tady na KALD DAMU vyučuje prof. Miloslav Klíma. Vektor je dráha postavy: odkud kam jde, ve smyslu „po čem touží“, jestli to získá atd. Pro

¹⁴ “as if our dramaturgy were all positioning of information, not just temporal but also physical – a matter of where things are coming from.”

¹⁵ GRITZNER, Karoline, PRIMAVESI, Patrick, ROMS, Roms. *On Dramaturgy*. In: *Performance Research* 14.3, 2009, 1-2. Print.

dramaturga nebo dramaturgyni pracující s příběhem a postavami je to důležitý nástroj, který mu nebo jí umožní nahlédnout postavu v čase jako proměnlivou – zkrátka komplexně. Tento koncept vektoru můžeme uplatnit i na jevištní elementy nebo materiál v autorském divadle – sledujeme, odkud a kam jdou, abychom nahlédli jejich možnosti ideálně v úplnosti. Vyžaduje to hodně představivosti, ale je to nezbytnost, abychom pochopili a předvíдали celou dramaturgickou kompozici.

Dramaturg či dramaturgyně musí fungovat jako jasnovidce, který dokáže předpovědět potenciál práce ještě dřív, než je viditelný. To funguje jen tehdy, pokud rozumí základním elementům, jejich vzájemné dynamice a pokud vytváří a chápe specifický dramaturgický systém, který je ovšem pokaždé nový, protože vychází vždy znovu sám ze sebe.

TEXT V „DEVISING“ PROCESU Text hry není v současném divadle centrálním prvkem, jako je tomu v divadle interpretačním. Text je *jedním* z elementů, což znamená, že těm ostatním stojí na rovní a že ty zbylé nejsou jeho doplněk či ilustrace. Nicméně text byl tradičně jeden z nejklíčovějších aspektů dramaturgie: analýza, interpretace, překlad, psaní, škrty a prepisování. Pojďme mu proto věnovat o trochu víc času než třeba zvuku, světlu, pohybu atd. Musíme popsat, co se s textem a dramaturgií v současném autorském divadle děje.

Text (nebo jazyk) inscenace může vzniknout improvizací, kolektivní prací, může se napsat a nebo lze použít text napsaný pro jinou příležitost. Může to být vůdčí element, například v dokumentárním divadle, kde je text nositelem autentického „příběhu“, jež vyprávíme. Ale může mít i mnohem abstraktnější, hudební či kompoziční funkci, jako například v některých inscenacích Jiřího Adámka. Text v současném divadle může znamenat příběh, ale může být i nositelem hudby, zvuku, jazykové kompozice. Na této škále existuje mnoho možností textu: poetický, opakovaný, zvukový, dialogický, improvizovaný, vtělený atd.

Někdy text reprezentuje jazyk sám, jeho prostřednictvím se zkoumá komunikace, lidské sebevyjádření či myšlení (jako například v inscenaci Wojtka Ziemilského *One Gesture*, 2016, v němž šlo o znakovou řeč). Text může mluvit specifickým jazykem – básnickým, filozofickým, reklamním atd. Můžeme představit různé jazykové formy, způsoby mluvení a komunikace, a text-jazyk zkoumáme v jeho formě i funkci. Může nést význam, informaci, kompozici, emoci atd. Může být vysvětlením i nejednoznačností. V jisté atmosféře může působit jako zvuk. Básnický text může nést emoci (herce nebo/a publika).

Mnohdy se během představení (částečně či zcela) improvizuje. Performeréři zhruba vědí, co chtějí říct, a pokaždé použijí jiná slova. To s sebou nese do značné míry čerstvý výraz. Důležité je to zejména v situacích, kdy herec nepředstavuje postavu, ale jistou scénickou verzi sebe sama a musí proto působit autenticky.

Text lze improvizovat na zkouškách a teprve později ho písemně zafixovat. Nebo se může objevit náhodou během zkoušky: řekne se něco, co nemělo být součástí inscenace, a už to v ní zůstane. Text se vyvíjí postupně, doslova se destiluje a lze jej tvořit z mnoha ingrediencí: z částí již existujících textů, improvizovaných textů, vět řečených na zkouškách, věcí zaslechnutých na ulici nebo oknem, z citátů z knih a časopisů, vzpomínek na kdysi zaslechnuté věci, citátů slavných, zpráv, tweetů, z vědy atd. atd. Text a jazyk přichází do inscenace z mnoha různých stran.

Použití textu v inscenaci je zcela běžné. Využívají se filozofické citáty (např. Superamas¹⁶), metoda verbatim (doslovný přepis projevů reálných lidí, který se používá v dokumentárním divadle), citace z přírodních či společenských věd či prostě citace textů z každodenního života (rozmluvy lidí, reklamy, zprávy atd.). V různých sférách lidského života se zkrátka vyskytují slova – a jako taková je můžeme přenést i na scénu, aby tyto sféry reprezentovala.

Text pochopitelně může vzniknout před zkouškami, stejně jako v jejich průběhu. Mnohé texty pro inscenaci Forced Entertainment napsal Tim Etchells. I polský režisér Wojtek Ziemilski si své texty píše sám. Ale některé skupiny si texty píšou společně nebo je tvoří určité skupiny jejich členů. V četných případech vznikají texty v době, kdy se zkouší, ale zapisují se mimo čas zkoušky – během ní se vyjevuje cesta, kudy se psaním dál. To znamená konkrétní věty, které odpovídají konkrétním situacím, ale taky hledání správného postoje a atmosféry, která by posílila nebo naopak popřela danou situaci na jevišti.

¹⁶ **Superamas** je francouzsko-rakouský multidisciplinární kolektiv performerů, který ve svých vystoupeních mísí prvky divokého rockového koncertu s neotřelou divadelní show. Od svého vzniku v roce 1999 cestují po světě s originálními uměleckými projekty, ve kterých dále kombinují autorský film, choreografii, divadlo či soap operu. *Pozn. překl.*

Musíme rovněž poznamenat, že s inscenací nesouvisejí jen texty, které se objeví na jevišti (vysloví se, promítnou či zazpívají). Souvisejí s ní i materiály na grantovou žádost, propagační texty (anotace, rozhovory) na letáky, brožury, do programu atd. I tyto texty jsou součástí inscenace: jak jsou napsány, jaká očekávání vzbuzují v případném divákovi, jak ho předpřipraví. Někdy si můžete psaním anotace vyjasnit, co to vlastně připravujete. Tyto texty jsou zkrátka důležitou součástí tvůrčího procesu a diváckého zážitku.

Tyto texty tradičně psali dramaturgové či dramaturgyně (v některých divadlech tomu tak stále je), v nezávislých experimentálních produkcích mohou vznikat společným úsilím, zvláště nemáme-li přímo dramaturga nebo dramaturgyni.

ROLE DRAMATURGA/DRAMATURGYNĚ V „DEVISING“ PROCESU Už jsem se zmínila o některých strategiích, které dramaturg či dramaturgyně během zkoušení uplatňuje: hledá možnosti, přemýšlí o tom, co umělec nebo umělkyně chce, co ve skutečnosti má atd. Ale zásadní je napsat taky něco o roli dramaturga či dramaturgyně v procesu a zmínit, jak se tato role liší od týmu k týmu a od projektu k projektu. Může být víc tvůrčí a umělecká, může být mnohem odtrženější, vnější, kritická. Pokud v procesu nefiguruje osoba režiséra či režisérky a umělci/umělkyně nebo choreografové/choreografky jsou na scéně, přebírá v určitých okamžicích dramaturg či dramaturgyně režijní roli. Může rovněž hrát na scéně (tento „pohled zevnitř“ je podle mě pro dramaturgickou práci mimořádně výhodný).

Role jsou obvykle nejednoznačné a je třeba zůstat otevřený různým možnostem v závislosti na dynamice týmu, materiálu a potřebách projektu. Člověk se musí umět přizpůsobit a nenechat se spoutat rozdělením rolí v tradičních divadelních týmech. Ale zároveň je dobré si role v procesu pokaždé pojmenovat, aby bylo jasno a všichni věděli, co se od nich očekává. Bez ohledu na rozvržení rolí (a dokonce i když se v průběhu procesu mění) je dobré – a důležité – vědět, co kdo dělá, v čem je kdo dobrý a co by dělat měl. Nakonec je zásadní pojmenovat ne-li konkrétní role, pak určité pole zodpovědnosti v rámci tvůrčího procesu, aby byl proces „pokrytý“. Když pochopíte, co máte na starosti, můžete to dělat pořádně. Když všichni dělají všechno, často nikdo nedělá nic – pokud nejsou kompetence přesně rozděleny. Mít určitou zodpovědnost neznamena, že nemůžete do všeho mluvit. Znamená to právě tolik, že jednotlivci se zaměřují na konkrétní úkoly. Otevřenost dialogu zůstává jádrem kolektivní práce, jak se ukáže v další kapitole.

4. DRAMATURGIE DIVÁKA: ZÁŽITEK

Dramaturgie slouží rozvíjení divákova zážitku, a proto se tvoří hlavně ve vztahu k publiku.¹⁷ To je její hlavní zájem a ústřední úkol. Přichází divák, který ví jen málo o tom, co se stane: dramaturgie ho tímto zážitkem provede. Divák ví málo, ale přichází s očekáváními. Ta ovlivňuje název inscenace, jméno skupiny, místo, kde se hraje, plakát, propagační texty, ale i jeho povědomí o divadle nebo stylu typickém pro danou zemi. Diváky ovlivňuje, jaký měli den, jaké mají vzpomínky atd.

Jakmile se začne, je publikum z větší části otevřeno novému zážitku. Přišli něco zažít, přišli otevření. Začátek představení „rozdá karty“ na celý večer. Je to chvíle, kdy se divák na představení napojí. Buď díky tomu, že porozumí, o co jde, nebo to pocítí, případně pochopí kód, jazyk, logiku představení. V současném divadle se používají různé divadelní jazyky, různá logika. Neexistuje jeden kód, jak tomu je v divadle, kde se následuje logika předem napsané hry. V současném divadle musí divák sám dekódovat a pochopit nejen to, co říkáte, ale i jak to říkáte. A je důležité být čitelný hned na začátku. Mělo by být pochopitelné, zda představení bude interaktivní a částečně improvizované, nebo bude postavené na abstraktním pohybu, nebo to bude etnická polemika, nebo půjde o dokument atd. Tuhle logiku nebo tenhle kód můžete samozřejmě časem narušit, ale jen ve chvíli, kdy se na něj diváci napojili. Nejdřív je třeba vytvořit základní spojení. Samozřejmě že můžeme držet publikum v nevědomí nebo nejistotě a neposkytnout mu vodítko. To však musí být náš záměr, nástroj k dosažení předem daného zážitku.

Logika dramaturgie se může vyjevovat různě: pracujete s informací a odhalováním poznatků (to se používá například v dokumentárním divadle, kde postupně přidáváme fakta); pracujete s emocionální dramaturgií (jde o to, jaký pocit představení vyvolává: je uspěchané, pomalé, intenzivní, sladkobolné, tuhé, rozptylující atd. – to je často případ tanečních inscenací, kde dramaturgie souvisí s kompozicí pohybu v prostoru a čase); věnujete se dramaturgii participace (přičemž zapojení publika se z etického či estetického hlediska vyvíjí); logika je prostorového typu (věci odvíjející/vyvíjecí se v prostoru viz předcházející kapitola); odvádíte

¹⁷ Viz TURNER, Cathy, BEHRNDT, Synne K. *Dramaturgy and Performance*. Palgrave, 2016.

pozornost (nastoletná logika se soustavně proměňuje) atd. To vše může mít jednoho společného jmenovatele, a sice kompozici divákovi „známého“ a „neznámého“. Divák potřebuje dostatek indicií (myšlenek, událostí, znaků, pohybů, slov), které může identifikovat jako „známé“, již dříve viděné, a zároveň dostatek „neznámého“, aby se mohl „probudit“ a pokusit se chápat nově. Taková je logika dramaturgie – zaujmout diváky, chytit je. Diváci, kteří nechápou, co se děje, a nedokážou se napojit na představení, jsou v něčem nepřítomní. Diváci, kteří chápou příliš, dokážou předvídat, co přijde, se začnou nudit, protože se nenapojí ani emocionálně, ani skrze fantazii. Je třeba dosáhnout určité rovnováhy, která udržuje diváckou pozornost v bdělosti.

ZÁŽITEK Dramaturgii současného divadla můžeme nejlépe definovat jako systém postupného odhalování zážitku divákovi v průběhu představení. Lidé nechápou svět kolem sebe jen skrze znalosti, významy, informace a racionální porozumění. Lidská interakce se světem funguje i na emocionální a citové bázi, na reflexech, paměti a zvycích.

Divadelní zážitek má mnoho rovin: společenskou (jde se do určitého divadla, na určité místo v určitém čase s určitými lidmi); semiotickou (porozumění příběhu nebo jeho odhalování); fenomenologickou (tělesný zážitek barvy, pohybu, teploty, prostoru, dotyku, pachu, ale zároveň pozice, perspektiva atd.); emocionální (sledujeme představení a jsme zaujati, znuděni, napojeni, identifikujeme se, odpuzuje nás to atd.); prostorovou (kde jsem já – daleko/blízko, nahoře/dole – ve vztahu k představení) atd. Dramaturgie je souhrn všech těchto zážitků.

Když tento zážitek, jinými slovy dramaturgii, stavíme, musíme jasně vědět, jakou cestu má publikum urazit, a chápat, jaká je trajektorie jeho pohybu. Zrovna tak si musíme být vědomi úrovní, v nichž se odehrává. Zároveň to vše ale nemůžeme zcela ovládat: nedokážeme lidi přinutit, aby si určité věci mysleli nebo je cítili, protože každý vnímá a reaguje jinak (v závislosti na identitě, zkušenosti, náladě atd.). Dramaturgická cesta inscenace sestává z očekávání, s nímž publikum přichází, z prvních dojmů, z prvotního porozumění kódu, jazyku, tématu daného představení (pokaždé jiného), posléze se mění v cestu závisující na úrovni zkušeností popsaných výše (společenské, sémiotické, fenomenologické, emocionální a prostorové). Trajektorie může diváky vést od „vím“ až k „nevím“ – nebo opačně, od nudy k napojení – nebo opačně, od zábavy ke smutku, od smutku k aktivní spoluúčasti atd. atd. – existuje nespočet možných zážitků a cest. A navzdory tomu, že nedokážeme zcela ovládnout a řídit zážitek ostatních lidí, musíme vybudovat alespoň nějaký základ.

DYNAMICKÝ SYSTÉM Psycholog John Dewey ve své knize *Art as Experience* (1934) prohlašuje, že každý zážitek je zážitkem estetickým. Tato kniha je velmi užitečná pro dramaturgii definovanou skrze divácký zážitek. John Dewey říká, že každý zážitek každého člověka je estetický, protože „Každý celistvý zážitek má určitou formu, protože je dynamicky uspořádán.“¹⁸ A dodejme: přinejmenším my dynamické uspořádání čteme jako formu, často také jako význam nebo smysl. V rámci představení toto „dynamické uspořádání“ znamená dramaturgický systém. Dramaturgické systémy sestávají z elementů nebo prvků (předměty, těla, světlo, divácký prostor, témata, vzpomínky, nutkání, touhy, rytmy či stručně řečeno *všechno*) a vztahy mezi nimi. Dynamický systém samozřejmě existuje v čase a všechny prvky a vztahy se v čase pochopitelně proměňují.

Dynamika se realizuje jako možnost, jako pohyb, jako vztahy, ale také jako změna. Je mimořádně složitá, ale změny lze alespoň provizorně rozdělit na části, scény, okamžiky, které konstituují celistvou zkušenost. Je velmi těžké dokonale oddělit jednotlivé scény nebo okamžiky představení. Všechny se vzájemně ovlivňují, částečně se prostupují, jedna vychází z druhé co do významu, vizuality, pohybu, zkušenosti. To, co přichází, je ovlivněno tím, co bylo, a to, co bylo, zpětně ovlivňuje to, co přijde. Totéž se týká jednotlivých jevištních prvků, performerů na scéně a použitého materiálu – vše působí v kontextu. Tento kontext je pro porozumění dramaturgie klíčový a člověk by neměl nikdy zapomenout, že nic v divadle – věci, lidé, předměty, texty a další – nestojí samo o sobě: vše zakoušíme v kontextu.

Přesto bychom se neměli bát uchopit, pojmenovat a rozpitvat jednotlivé fragmenty, i když jsou to právě jen fragmenty. Někde se začít musí. Fragmenty mají svůj začátek a konec, mají jasné obrysy. Fragment je dobrý začátek dramaturgického pozorování, nechceme-li ztratit ze zřetele celek. Jde o to uchopovat věci jednu po druhé.

John Dewey také napsal, že „[...] živá bytost soustavně ztrácí a znovu nabývá rovnováhu se svým okolím.“¹⁹ S každou nově přichozí informací, novým obrazem, pohybem či spouštěčem emocí musí publikum znovu nabýt rovnováhu. Přenastavit se. Dramaturgii lze chápat jako sérii

¹⁸ “in every integral experience there is form because there is dynamic organization.” (Dewey 2005, 57)

¹⁹ “the live being recurrently loses and reestablishes equilibrium with his surroundings.” (Dewey 2005, 16)

okamžiků, které publikum vyhodnotí jako „známé“, a okamžiků, které jsou nové nebo neznámé. Ty „známé“ divákům pomohou napojit se, ty nové jim dají impuls, jak jinak vnímat nebo nacházet nové cesty k představení.

Odlišnost a opakování jsou jedním ze základních způsobů, jak lidé dokážou pochopit svět kolem sebe (viz též například kniha Gillesse Deleuze *Diference a opakování, Difference and Repetition*, 1968). Jak říká Dewey, „Organismus prahne po rozličnosti a řádu zároveň.“²⁰ Kompozice rozdílného a opakovaného, známého a podivného, příjemného a nepříjemného je základní tkaninou dramaturgického zážitku. „Zažívat je jako dýchat – přijímáte a dáváte. Je to souslednost přesně oddělená, má rytmus, který tvoří pauzy, chvíle, kdy jedna fáze mizí a druhá nastupuje.“²¹

Rozdíl a opakování, nové a poznané, zažívané a známé tvoří v publiku systém napětí a uvolnění, nutí je poslouchat, snažit se porozumět, uvolnit se a nechat se představením unášet. Rytmus (kompozice) napětí a uvolnění je pro dramaturgii, pro zážitek z představení klíčový. A proto musí být dobře strukturován.

POZORNOST Jedna z nejzákladnějších definic divadla říká, že to je místo, kde se věci dělají tak, aby byly vidět – aby získaly pozornost diváka. Francouzský filozof Roland Barthes ve své eseji *Diderot, Brecht, Einstein* definuje divadlo takto: „[...] divadlo je činnost, která skutečně zkoumá místo, z něž se na věci díváme: odehraje-li se ta podívaná tady, divák uvidí tohle, umístím-li ji jinde, divák to neuvidí a já tedy mohu využít té skrýše a hrát s iluzí, kterou nabízí.“²²

²⁰ “the organism craves variety as well as order” (Dewey 2005, 175)

²¹ “Experiencing like breathing is a rhythm of intakings and outgivings. Their succession is punctuated and made a rhythm by the existence of intervals, periods in which one phase is ceasing and the other is inchoate and preparing.” (Dewey 2005, 58)

²² “le théâtre est bien en effet cette pratique qui calcule la place regardée des choses: si je mets le spectacle ici, le spectateur verra cela; si je le mets ailleurs, il ne le verra pas, et je pourrai profiter de cette cache pour jouer d'une illusion.” (Barthes 1977, 69)

Co se ukazuje a co se skrývá (kdy a kde) je jedním z hlavních projevů dramaturgie. Veškeré divadlo představuje systém zjevování a mizení, přítomnosti a nepřítomnosti. Americká režisérka Elisabeth LeCompte z Wooster Group říká, že „divadlo jsou vchody a východy“.

Tato myšlenka je součástí historického konceptu teatrality (zejména ve filozofii a výtvarném umění). Myšlenka, že divadlo věci maskuje a zneviditelňuje, skrývá pravdu, aby zjevila ne-skutečnost. Divadlo primárně chápeme jako iluzi, spektakl, zábavu. Odsud se bere negativní soud: „Je to jen divadlo!“ Ale my víme, že mnohé současné divadelní formy dělají pravý opak: zviditelňují věci, které jsou v běžném životě skoro nebo zcela neviditelné, vytahují je z periferie do centra či nacházejí možné utopie a alespoň na krátký čas je mění ve skutečnost.

Ale zpět k divadlu jako zážitku pro publikum: divadelní režie je ve své podstatě zviditelňování nebo zneviditelňování věcí, přesouvání divácké pozornosti sem a zase tam, vyzvedávání a zase upozadování věcí. Vedení či řízení divácké pozornosti, diváckého pohledu je definicí divadelní režie. Věnováním pozornosti tomu nebo onomu konstituujeme divácký zážitek. Fokus může vést světlo, zvuk nebo upozadění všeho ostatního. Režie pomáhá publiku porozumět, na co je v dané chvíli důležité zaměřit svou pozornost.

V mnoha současných inscenacích se pozornost diváků obrací také k jejich vlastnímu vnímání. Jsou vyzváni, aby „se dívali, jak se dívají“. V participativních inscenacích se publikum může rozhodovat, jak participovat – může pozorovat, co si vybralo, a pochopit specifika svého výběru. V inscenacích, kde se odehrává několik věcí simultánně a my jsme nuceni štěpit pozornost (jsme vystaveni fragmentaci svého pohledu), musíme přijmout, že nemůžeme vidět všechno naráz – stejně jako v životě. Takže znovu nahlížíme své vnímání a jeho omezení.

KOMUNIKACE

„[...] komunikace neznamená věci oznamovat, jakkoliv jsou proneseny důrazně a nahlas. Komunikace je proces vytváření spoluúčasti, zobecnění toho, co bylo izolované a jedinečné; a součástí zázraku komunikace je, že při ní sdělování významu dává tvar a určitost jak zkušenosti toho, kdo mluví, tak i toho, kdo naslouchá.“²³

Současné divadlo je přesně tím typem komunikace, který se určuje nejen zkušeností toho, kdo přijímá, ale i toho, kdo předává. V současném divadle jsme pochopili, že nemůžeme jenom oznamovat fakta nebo podsouvat zážitky. Každý divák přijímá informace a emoce jinak a neexistuje cesta, jak mít zcela pod kontrolou zážitek a vnímání jednotlivce. Vnímání ovlivňuje a formuje představení. Zajímavý na tom je moment sdílení – když se něco izolovaného, jedinečného promění ve sdílené, společné. V takovém okamžiku vzniká něco nového na obou stranách, na straně umělce/umělkyně nebo performerera/performerky a na straně diváků. Vyjádření a jeho vnímání jsou dvě strany téže tvůrčí mince.

SPOLEČNÝ ZÁŽITEK A co skupinový zážitek? Kde máme skupinu, když v divadle má každý jedinec v publiku „právo“ na svůj soukromý, osobní zážitek? Jestliže v současném divadle nepočítáme s naprosto jednolitým zážitkem z inscenace, máme tedy v hledišti skupinu jednotlivců, kteří se o sebe vzájemně nezajímají?

Neurovědci z University College London v roce 2017 pozorovali tepovou frekvenci a kožní reakci vybrané skupiny diváků na muzikálu ve West Endu: „Vedle emocionálních reakcí

²³ “ [...] communication is not announcing things, even if they are said with the emphasis of great sonority. Communication is the process of creating participation, of making common what had been isolated and singular; and part of the miracle it achieves is that, in being communicate, the conveyance of meaning gives body and definiteness to the experience of the one who utters as well as to that of those who listen.” (Dewey 2005, 253)

jednotlivců zjistili i reakce celku: srdeční puls se jim zrychloval a zpomaloval ve stejném rytmu.“²⁴²⁵

Různí lidé, lhostejno jak různí, vnímají přinejmenším základní kompoziční nebo obsahové prvky stejně – pomalost, rychlost, hloubku, výšku, smutek... Dokonce i abstraktnější situace vnímají jedinci ve skupině podobně. Existenci ve stejném prostoru a soustředěním se na tutéž věc nabývá publikum své vlastní „psychologie“ a tatáž inscenace může být jeden večer vtipná (někdo se od začátku směje, a tak nastaví všeobecnou atmosféru) a druhý večer zcela vážná (publikum má z neznámého důvodu pohřební náladu). Skupina se v náladě a jejích projevech zkrátka přizpůsobí.

SMYSLOVÁ DRAMATURGIE Když mluvíme o divadelní dramaturgii jako o zážitku, je potřeba mít na mysli tendenci současného divadla pracovat se všemi smysly. Tradičnější formy divadla jsou založeny na poslechu a zrakovém sledování, nicméně současné divadlo zkoumá i jiné lidské smysly jako nástroj komunikace a zažívání (prožívání). V inscenaci *In Many Hands* (2016) novozélandská umělkyně Kate Mcintosh připravila publiku dotykový zážitek – diváci si z ruky do ruky posílají přírodní objekty i umělé věci, zažívají, jaké to je mít v ruce něco křehkého, nepolapitelného, odporného, malého, těžkého... Běžně se dnes v divadle podává jídlo a konzumuje se společně u jednoho stolu, přičemž pokrm není jen důvod, proč se sejít, ale svou roli hraje i jeho chuť nebo společenské prostředí a zrovna tak i tvar, složení a konzistence.

Vzestup hudebního divadla (zmiňme například německého režiséra Heinera Goebbelse) nabízí nové cesty, jak zkoumat „poslech“ inscenace, přičemž se jde mnohem dál za hranice tradiční opery nebo běžných koncertních formátů. V poslední době se do inscenace přidává i pachový aspekt, jež je těžké uchopit a také zkrotit nebo ovládnout. Vydalo by na celou knihu, kdybychom chtěli prozkoumat a pokusit se pochopit, jak dokážou odlišné smyslové zážitky

²⁴ “ They found that as well as responding emotionally to the performance as individuals, the audience actually responded in unison through their heart beats, with their pulses speeding up and slowing down at the same rate as each other.”

²⁵ <https://inews.co.uk/essentials/theatre-thrills-synchronises-heart-beats-audience-complete-strangers-517695> February 3, 2020

strukturovat představení či přinejmenším ovlivnit dramaturgii. Jak smysly fungují, jak „vyprávějí příběhy“, jak se odvíjejí... Každý smysl přináší jiný zážitek. Nicméně je důležité zmínit, že jakmile začneme chápat inscenaci jako zážitek (spíš než jako příběh), je třeba zabývat se smysly jako jedním z nástrojů.

Proto dnes mluvíme o inscenaci jako koncertu, o inscenaci jako instalaci, o inscenaci jako večeři, o inscenaci jako výstavě, o inscenaci jako přednášce. Mísení forem a žánrů má v tomto novém rozšířeném konceptu chápání divadla své místo a smysly (a zážitky) v tom hrají zásadní roli.

VNÍMÁNÍ Zmiňujeme-li se o smyslech jako o součásti dramaturgie, musíme rovněž promluvit o tom, že inscenace pracující s různými smysly poukazují na lidské vnímání. Svět poznáváme vnímáním. Ale vnímání je ovlivněno naším tělem, naší pozicí v prostoru, viditelností, naší kulturou, pamětí, pamětí zakódovanou v naší DNA atd. Vnímání je naším hlavním nástrojem interakce se světem, ale snadno nás může zradit.

V současném divadle si se smyslovým vnímáním často pohráváme: naše vlastní smysly nás mohou klamat a diváci vnímají, jak jsou jejich smysly a vnímání nejisté. Inscenace postavené na smyslech mohou být samozřejmě spektakulární, zábavné, ale zároveň obsahují určitý vykřičník: uvědomíme si, že smyslové vnímání světa může být velmi klamavé.

SCÉNÁŘ PRO DIVÁKY Existují určité formáty, v nichž je třeba zvláštním způsobem stavět dramaturgii diváka. Nejen jak se bude odvíjet. Divák potřebuje doslova svůj vlastní scénář, jímž se bude řídit. V divadle, kde publikum vstoupí do hracího prostoru nebo se na inscenaci aktivně spolupodílí, má specifickou úlohu a instrukce, není jeho cesta jen mentální, vedena emocemi, významem atd., ale znamená to i být ve správném prostoru ve správný čas, zaujmout pozici, z níž je dobře vidět, dělat určité věci v určitý okamžik. V takovém případě se scénář pro diváky stává důležitou součástí celkového scénáře. Divácký scénář potřebujeme například v těchto typech projektů: představení jeden na jednoho (jeden performer hraje pro jednoho diváka), audioprocházky (bez performerů nebo s nimi) a instalace pro jednoho (scénář se píše pro jednoho diváka). Existují ovšem i inscenace, kde publikum hraje a žádný performer tam není nebo diváci hrají pro jiné diváky a žádní performeři tam nejsou (jako například v projektu *Etiquette* skupiny Rotozaza, kde u stolu seděli dva diváci, kteří dostávali instrukce přes sluchátka, podle nichž hráli jeden pro druhého s předměty na stole) nebo publikum hraje samo pro sebe a samo na sebe se taky dívá (jako v různých performativních instalacích pro jednoho člověka).

V některých inscenacích se divácký scénář týká celé skupiny lidí a je důležité dobře změřit, jak tyto skupiny fungují v čase – jak dlouho jdou z místa na místo, kolik času mají na rozmyšlenou, jak dlouho plní určitý úkol, jestli všichni dobře vidí atd. Ve všech těchto případech je nezbytné, abychom připravili přesné psané nebo ústní instrukce, jimž publikum porozumí a které v pravý čas dostane.

Kritika konvenčního divadelního sezení (oddělující hlediště od jeviště) tvrdí, že divák je pasivní, zaseklý na jednom místě a dívá se často ze tmy. Na druhé straně kritika participace tvrdí, že publikum je někdy příliš aktivizováno: plněním úkolů a fyzickou činností se tolik zaměstná, že nemá čas myslet, cítit, kriticky zažívat. V mnoha případech taková aktivizace publika není nic jiného než další forma zábavy. Musíme si to uvědomovat a dbát na rovnováhu. Aktivizaci lze použít k naplnění určitých dramaturgických potřeb (zvláštní téma, výzkum, materiál), ale neměl by to být prostředek sám o sobě.

Zároveň musíme vědět, kolik tvůrčí svobody naše instrukce divákovi nabízejí. Možná chcete, aby udělali něco mimořádného, nebo chcete, aby v určitou chvíli udělali, co se jim zamane. Vše je možné, ale neměli byste zapomenout na to, co inscenace (a publikum) potřebuje.

INTERAKCE Jednou z nejdůležitějších částí „scénáře pro diváky“ je *pozvání*. Pozvání můžeme napsat (na plakát nebo jako vývěsku u vchodu), vyslovit (řeknou ho uvaděčky nebo performeři či performerky), nebo prostě stanovit (a uspořádat prostor tak, aby v sobě nesl pozvání). Pozvání je zásadní, protože divák vstupuje do sálu, kde panují nová pravidla, která určují tvůrci, ne každodenní společenské normy, na něž je zvyklý. Divák musí přinejmenším porozumět tomu, kam vstupuje a na čem se má spolupodílet. Umělci se často dopouštějí chyby, když se domnívají, že nabízejí divákovi něco výjimečného a že jeho spoluúčast je předem odsouhlasena; jindy se zase příliš obávají, zda diváci jejich pozvání přijmou. K divákovi je třeba přistupovat s respektem, s vědomím, že přichází s otevřenou myslí, ale také se spoustou zátěže (událostí daného dne, vzpomínek, očekávání atd.) a potřebuje čas a prostor, aby se přizpůsobil, naladil, potřebuje vedení (to se může dít jak přípravou, tak i šokem). Dobré pozvání může pomoci vytvořit pocit spoluúčasti, pouto s participativní inscenací. Umělci musí vytvořit správné podmínky pro diváky, aby se mohli zapojit. Například nabídnout židli, má-li se dlouho stát, nabídnout divákům dost času, mají-li něco dělat atd. (Samozřejmě můžete záměrně vytvořit nepohodlí. Ale musíte si ho být vědomi a mělo by mít účel.)

Instrukce jsou pro divácký scénář zásadní. I ty se dají – jako pozvání – napsat, říct nebo stanovit. Některé jsou velmi doslovné a divákům slouží jako podrobný návod. Jiné mohou být

jen elementární (například „odpovězte na otázky“; „následujte performery“; „sedněte si, kde je místo“ atd.). Klíčem k tomu, aby diváci pochopili, co mají dělat a co se po nich chce, jsou jasné a zřetelné instrukce. Pokud se k nim diváci dostanou už před představením, měly by být tak jednoduché, aby si je zapamatovali. Příliš mnoho instrukcí vede k tomu, že diváci zbytečně přemýšlejí o tom, co dělají a jestli to dělají dobře, a tím mohou přijít o jiné prvky inscenace. Nabízíme-li instrukce během představení, je důležité vybrat správný okamžik, musí být jednoznačné a zřetelné (pokud není nejednoznačnost záměrem, ale tedy zase – pozor na to). Je těžké odhadnout, čemu lidé porozumí a jak instrukce pochopí, a proto považuji za důležité to během zkoušek ověřit s různými lidmi.

Instrukce mohou být buď přímo směřovány k divákům (co kdy dělat), ale zároveň mohou obsahovat pravidla, podle nichž inscenace funguje. Jasná, zřetelná pravidla vám pomohou zprostředkovat divácký zážitek, o němž usilujete.

Umělci a umělkyně se někdy dopouštějí chyby, když se domnívají, že participativní inscenace znamená dát publiku plnou tvůrčí svobodu, a určují jen málo pravidel. Když divák vstupuje do místa, které je dílem umělce nebo umělkyně, ví, že jde o prostor vytvořený. Neví, co v něm má dělat. Pokud se to dozví, bude mnohem kreativnější a bude lépe interagovat. Pravidla zároveň publiku umožňují porušovat je, což také může být výraz kreativity. (Znova opakuji – s výjimkou situací, kdy je zmatení tématem projektu. Ale úplné zmatení je v dramaturgické konstrukci jedna z nejtěžších věcí. Člověk musí být velmi opatrný a zkušený.)

Vytvořit pro diváky takové podmínky, aby se představení oddali, je pro inscenaci s diváckou interakcí, participací či spolupřítomností naprosto zásadní. Takové podmínky mohou být fyzické – dáme divákům možnost sednout si nebo pohodlně stát; otevřenými dveřmi v nich vzbudíme pocit, že mohou kdykoliv odejít a sami se rozhodnou, jak dlouho zůstat. Ale existují i mentální podmínky. Diváky je třeba zaujmout tak, aby chtěli zůstat. Neznamená to, že potřebují zábavu. I příliš mnoho zábavy může vést k uzavřené formě, v níž není pro diváckou účast dost prostoru. Mentální zaujetí se nejlépe vyvolává dostatečným prostorem k myšlení. A také „odměnami“ v pravou chvíli. Takovou odměnou může být nádherný obraz, chvíle porozumění a nebo jakýkoliv specifický způsob propojení s publikem. Díky této „odměně“ půjde publikum s námi a bude hledat další podobné okamžiky. (Nemůžu nezpomenout na amerického režiséra Roberta Wilsona, který říká: „Začni silně, skonči velkolepě.“)

Samozřejmě můžeme vybudovat i dramaturgickou strukturu, v níž se mají diváci nudit a představení je na dlouhou dobu odpuzuje jen proto, aby je později vtáhlo nebo překvapilo. Ale

v ostatních případech, nemáme-li zvláštní důvod budovat s publikem negativní vztah, je důležité vytvořit podmínky pro jeho zaujetí a odevzdání se.

OČEKÁVÁNÍ Ještě jednou zopakujme důležitou věc, kterou musíme mít na paměti: publikum vždycky přichází s očekáváním. Tato očekávání vzbuzuje prostor, v němž se představení odehrává (zda jde o prostor pro současný tanec, mezinárodní projekty, činohru atd.). Svě s sebou nese jméno skupiny nebo umělce či umělkyně, kteří mají určitou minulost, a publikum bude mít v hlavě též jejich předcházející inscenace (témata, formy, estetiku atd.). Očekávání vzbuzuje název inscenace, popis formy či formátu (instalace, taneční inscenace, imerzivní divadlo, lecture/performance atd.) a anotace, kterou si potenciální diváci přečtou v programu divadla.

Očekávání ale ovlivňují i mnohem méně jednoznačné faktory: specifické historické a kulturní rysy daného prostředí (například očekávání určitých divadelních forem nebo vztah k určitým socio-politickým tématům, které má hluboký kulturní základ). Historicky se divadlo považovalo za velmi národně a jazykově zakotvené umění, které se úzce váže k historii, kultuře, jazyku a mentalitě. Tento přístup je velmi patrný v případě interpretačního divadla: je zvykově, kulturně a jazykově zásadně ukotveno. Ale ukazuje se, že i současné divadelní formy používající globální jazyk podléhají místním vlivům a často mimo své prostředí nefungují, protože promlouvají ke specifickému publiku.

A pak přicházejí ke slovu zcela skrytá osobní očekávání. Každý jednotlivec v publiku přichází s nějakými pocity, stavem mysli, s problémy, vzpomínkami a potřebami. Jsou různé a nedají se všechny uchopit. Tvůrci by měli mít na mysli, že pracují s publikem, které je jakousi „mnohohlavou saní“ s různými přáními, preferencemi a touhami. Můžeme je sjednotit, vystavit je konfrontaci, vyvolat dialog, ale taky je můžeme nechat, ať si každý najde svou cestu v tichosti sám.

5. DRAMATURGIE A PROSTOR A ČAS: DIMENZE

Ve chvíli, kdy se objevilo postdramatické divadlo, dostal prostor nový význam, stal se rovnocenným dramaturgickým elementem. Prostor hraje. Samozřejmě hraje jako kontext představení. Někdy se dokonce stává jeho předmětem a tématem či obsahem, ale také (nebo) samotným dramaturgickým scénářem, například v inscenaci, kde publikum prochází několika prostory za sebou. Prostor je víc než jen místo, kde se příběh odehrává, nebo „nádoba“ na to, co se děje. Hraje sám o sobě.

NALEZENÝ PROSTOR Že prostor působí jako dramaturgický element, lze nejlépe pozorovat na inscenacích, které se odehrávají v nalezeném prostoru, v češtině se pro něj častěji používá výraz *site-specific*²⁶. Nalezený prostor už existuje, nevznikl pro účely divadla.

Nalezený prostor můžeme zvolit pro jeho historii, povahu, předcházející užívání. Má v sobě ducha minulosti a ten může taky hrát. Pokud hrajete v místě, kde byli shromažďováni Židé před odjezdem do lágrů, nebo v místě, kde svůj život strávily generace dělníků, bude tento fakt součástí dramaturgické rovnice. Takový prostor můžeme považovat za „autentický“, nevznikl jako místo pro nejrůznější divadelní projekty, prostor pro jakoukoliv inscenaci, ale je to prostor, kde se hraje právě pro jeho specifika, jeho charakter, paměť nebo dispozice.

Z dramaturgického hlediska využití nalezeného prostoru signalizuje divákům, že zřejmě nepůjde o konvenční inscenaci a že se budeme tázat po samé podstatě divadelní situace. Protože zde není žádné předem určené jeviště a hlediště, bude potřeba promyslet rozmístění a umístění diváků. Nalezený prostor můžeme zvolit také pro jeho velikost nebo architekturu, která nabízí nové možnosti pro rozmístění publika. To se zhusta děje v případě inscenací, jimž nestačí konvenční dělení na jeviště a hlediště a které hledají odlišný způsob zapojení publika. Když zpochybníme tradiční divadelní uspořádání, zpochybníme fyzickou pozici diváka usazeného po celou dobu představení kdesi v temnotě hlediště. Nová nastavení, jež toto

²⁶ Nalezený prostor je jakýkoliv nedivadelní prostor, nebo netradiční divadelní prostor ve kterém se odehrává inscenace nebo performance. Takový prostor může jednoduše být i kulisa pro inscenaci/performance. Zatímco *site specific* označuje dílo, které je vytvořené ve vztahu k určitému prostoru/prostředí, jež se může stát i hlavním tématem tohoto projektu.

oddělení rozrušují či přinejmenším znejišťují, umožňují, aby divák představení sledoval zevnitř, aby se účastnil, aby si sám zvolil, kdy a jak dlouho se bude dívat atd. To vše ukazuje na celou novou linii dramaturgie/scénáře pro diváka, již prozkoumáme za chvíli.

Takže prostor hraje zejména svým fyzickým bytím – svou dispozicí: jak se odhaluje, jak se jeho jednotlivé části usouvztažňují a jak se usouvztažňují těla v něm, či jak se prostor sekvencuje (co je venku, co uvnitř; co daleko, co blízko; co v centru, co na okraji). Hraje i svou „historií“ nebo společenským původem, svou pamětí, již můžeme zvláštním způsobem využít.

SOUKROMÝ A VEŘEJNÝ PROSTOR Člověk svůj prostor dělí na veřejný a soukromý. V dramatu odehrávajícím se na jevišti máme často soukromou situaci (například obývací pokoj Heddy Gablerové v Ibsenově stejnojmenné hře), jež se předvádí na veřejném prostoru jeviště. V současném divadle je situace poněkud odlišná, neboť jde o sdílený prostor. Ve sdíleném prostoru se všechno zdá být veřejné a vytváření intimity představuje značnou výzvu. Dalo by se ovšem také říct, že prostory vybudované v divadle jsou poloveřejné, protože ne každý do nich smí. Takže současné divadlo často opouští budovu a vychází z divadla do veřejného prostoru, aby hledalo nové dramaturgické formy, nové publikum a nový vztah k němu. Pouliční cirkusová představení, audioprocházky se sluchátky či performativní instalace ve veřejném prostoru zkoumají prostor nás všech nebo oslovují diváky, kteří do divadelních budov nechodí z finančních či estetických důvodů, ale možná taky ze zvyku, z lenosti nebo z neznalosti. V místa, kam za divadlem vstupují diváci, se také mění soukromé prostory, jako jsou byty, nebo poloveřejná místa typu nemocnice, opuštěná stavba, lázně atd. Inscenace zde se často zabývají otázkou veřejného a soukromého, pravidly a mocí, která tahle místa řídí, nebo prostě jenom poezií sdíleného a osobního. Konflikt mezi těmito dvěma sférami, konfrontace soukromého na veřejnosti nebo zkoumání veřejného skrze soukromé vytváří zajímavé dramaturgické napětí, které může mít i společensko-politický podtext.

SPOLEČENSKÝ PROSTOR Fyzický prostor ale není všechno, důležitý je i sociální neboli společenský prostor. Když mluvíme o prostoru, velmi často máme na mysli právě jeho společenský aspekt. Řekneme „v nemocnici“ a její architektura je až za druhé: primárně odkazujeme k pravidlům a činnostem, které se tam odehrávají. Prostor předepisuje, předurčuje svůj sociální scénář. Společenský prostor je sada konstrukcí (pravidel, zvyků atd.), vycházejících z mocenských struktur a psané či nepsané společenské dohody, které spoluvytvářejí neviditelnou úroveň daného prostoru. Tyto aspekty předurčují naše chování v prostoru i k ostatním, formují viditelné i neviditelné hierarchie a také to, co zde smíme nebo

máme dělat. Tato pravidla často bereme za daná a chováme se podle nich, aniž bychom o tom nějak zvlášť uvažovali. Vstoupíte do učebny během vyučování a ztišíte se. Naopak když někdo vstoupí na fotbalové hřiště během zápasu, budou si všichni myslet, že se zbláznil. Určité věci se prostě v určitých prostorech dělají a v jiných ne. Jednou ze základních tendencí současného divadla, zejména toho, které se odehrává v netradičních či veřejných prostorech, je ptát se na tyto zvyky, pravidla a jejich tvůrce. Je to součást kritického náhledu na prostor, musíme mu porozumět, vědět, kdo ho vytvořil, kdo nad ním má moc. Protože společenský prostor se může tím, že v něm hrajeme, změnit.

ZKOUMANÝ PROSTOR Nalezený prostor musíme do určité míry vždy prozkoumat, protože má autentickou hodnotu, již chceme z dramaturgického hlediska využít (koncept, téma, rozmístění, umístění, světlo atd.). Výzkum probíhá na čtyřech rovinách. Tu první označme jako „historickou“ – pátráme po minulosti prostoru, proč a jak byl postaven, proč a jak se používal, kdo ho používal atd. Pak ho musíme prozkoumat z estetického hlediska – jaká je jeho architektura, materiál, barvy, světlo, které zde je, a jaké vizuální prvky můžeme dodat. Třetí je prostorové či architektonické hledisko: jaký je fyzický vztah mezi těly a objekty, přičemž musíme přijít na to, jaké rozčlenění (pozice performerů versus diváků) si prostor žádá. A čtvrtá kategorie se vztahuje ke společenské rovině prostoru: jaké jsou jeho zvyky a pravidla, jak už o tom byla výše řeč.

SDÍLENÝ PROSTOR Inscenace uváděné v původně nedivadelních prostorech často umožňují neoddělovat od sebe publikum a performery, ale naopak nechat je sdílet místo jedno. To se samozřejmě děje i v divadlech (také tam, kde je prostor viditelně rozdělen na jeviště a hlediště) a vychází se z toho, jak performeři diváky oslovují, ne nezbytně ze stratifikace místa. Hans Thies Lehmann to v *Postdramatickém divadle* (1999) označuje jako „divadlo společně užívaného prostoru“. Sdílení prostoru ukazuje na zásadní posun v dramaturgii: zatímco dříve herci představovali „tehdy a tam“ (například středověké Dánsko v *Hamletovi*), diváci byli „tady a teď“. Sdílíme-li prostor, sdílíme i čas. Jsme v tom společně. Jsme tady a teď. To nám umožňuje absence uzavřeného časoprostorového děje.

ROZMÍSTĚNÍ je jedním z hlavních kompozičních strategií dramaturgie v postdramatickém a současném divadle. Co je daleko, co blízko, co vysoko, co nízko – to jsou záležitosti, které člověk snadno chápe, a tak to v divadle vždy byla rozhodující kompoziční hlediska. Prostorové rozmístění hraje roli ve vztazích mezi předměty a lidmi, místem, světlem atd. Rozmístění určuje poměr mezi jednotlivými prvky, způsob, jak je čteme a prožíváme. Může propojovat,

oddělovat, hierarchizovat, vyčleňovat, spojovat, vytvářet skupiny, konstelace, vzdálenosti, ale také vzbuzovat pocit intimity, rozlehlosti, prázdna, neviditelnosti, přítomnosti atd. Sólová performance v prostoru o rozloze 2000 m² například vyvolá pocit člověka v prázdnotě, kdesi na „poušti“, tatáž inscenace na záchodě vzbudí v publiku pocit diametrálně odlišný. Někdy rozmístění působí očekávatelně (jako ve zmíněném příkladu), ale často je účín mnohem jemnější a diváky ovlivňuje podprahově, aniž by si toho byli rozumově vědomi.

Souslednost prostorů, v nichž se diváci postupně pohybují, je v současném divadle docela běžná. To je příklad imerzivního divadla nebo třeba audioprocházek. V takových projektech prostor doslova tvoří scénář, dramaturgický řád toho, jak se divadlo před publikem odvíjí, neboť se pohybuje od scény ke scéně doslova fyzicky.

UMÍSTĚNÍ V divadle jde především o to, co ukazujeme a co naopak skrýváme a kdy. Dramaturgii můžeme definovat jako sérii rozhodnutí, co zviditelnit a co ne, a to bez ohledu na to, jestli tuto úlohu naplňuje člověk stejnojmenné profese, režisér či režisérka, herci či herečky nebo skupina (ale obvykle ji do jisté míry naplňují všichni). Umístění předmětů, událostí, gest, konání na jevišti je jedním ze základních projevů dramaturgie. Předvádění, odhalování, objevování věcí, informací a lidí ve správnou chvíli je otázka dramaturgické kompozice. Rekontextualizace (v prostoru a čase) nabízí nový pohled na to, co prožíváme: vidíme to jinak, mění se to.

Přesné prostorové rozmístění věcí (nahoru, nalevo, daleko, nízko atd.) je důležité k tomu, abychom pochopili jejich vzájemné vztahy, jak působí v určitém kontextu, jaké je jejich postavení v určité situaci. Umisťovat je lze do centra nebo na okraj a nebo je zcela odstraníme, aby nebyly vidět. Můžou být blízko nás nebo nesmírně daleko; můžou se v prostoru ztratit a nebo jim prostor přizpůsobíme... To vše určuje, jak je budeme zažívat a prožívat: v kontextu.

V prostorové dramaturgii, kdy rozmístění jednotlivých prvků a pozice publika hraje zřetelnou roli, se ze zmíněných vzájemných vztahů stává základní, evidentní dramaturgický aspekt. Rozmístění-umístění-usouvztažnění má samozřejmě i etickou rovinu. Věci (neboli jevištní elementy) jsou vždy součástí kompozice a změny (funkce, významu, zážitku) v závislosti na vztazích, v nichž se ocitly.

ÚHLY POHLEDU Kam v prostoru umístíme publikum, je ovšem také zásadní a velmi to ovlivňuje jeho zážitek. Prostorová dramaturgie, v níž divák vstupuje do hracího prostoru nebo prochází několika hracími prostory, umožňuje publiku přiblížit se, případně vybrat si místo, odkud bude představení sledovat. Diváci se v prostoru mohou pohybovat (narozdíl od tradiční divadelní budovy, kde mají všichni přesně určené místo v hledišti). Tak se divák stává „insiderem“, vnitřním pozorovatelem, a představení se odehrává kolem něj.

Může se pořád pohybovat, pozorovat ostatní, jak se přesouvají a dívají, může se dívat z různých úhlů, může si uvědomit, že pozice vidění ovlivňuje, pozoruje své vlastní pozorování – vidí své vlastní vidění. Tohle je jedno z nejcennějších hledisek divadla, do něhož divák může vstoupit: poskytneme mu možnost vidět sama a porozumět, co všechno může jeho vidění ovlivnit. Je to podobné, jako vnímat své vlastní vnímání, o čemž už byla řeč.

ČAS A DRAMATURGIE Dramaturgie je úzce spojena s časem, protože její podstatou je rozvíjení divákova zážitku v čase a jeho prostřednictvím.

A v tom spočívá hlavní rozdíl mezi dramaturgií a kompozicí v tradičních druzích umění, která existují jen na povrchu (v prostoru), jako je malba, ve trojrozměrném prostoru jako sochařství či architektura, nebo jen v čase, jako je hudba. Dramaturgie pracuje s prostorem i časem, a proto jde o kompozici složitou, již je obvykle velmi nesnadné uchopit. Dramaturgie je řada časoprostorových situací, které lze prožít (a často ne dokonale pochopit). Vztahy mezi jednotlivými elementy se průběžně proměňují. Totéž lze samozřejmě říct o současných formách typu instalace, performance atd., které fungují v prostoru i čase.

Týká se to samozřejmě také tradičnějších forem, jako je třeba interpretační divadlo. V něm existuje čas zápletky (čas příběhu) a čas představení jako takového (čas události). V současném divadle – a také v postmoderním interpretačním divadle – se čas může vyjádřit nejrůznějším způsobem a může hrát v rámci dramaturgie rozličné role. Ty jsou mnohem komplexnější nežli jen úloha historického času a úloha rozvíjení děje v čase.

V současném divadle existuje nespočet způsobů, jak s časem pracovat. Modernistické experimenty v divadle, umění a literatuře na počátku 20. století přinesly zjištění, že čas se může stát jedním z hlavních prvků konceptu, dokonce i tím nejdůležitějším, když zkoumáme čas sám. Vyjmenujme několik strategií souvisejících s časem v současném divadle. Známe

dlouhotrvající²⁷ inscenace pracující s reálnou činností (vykonává se nebo probíhá v reálném čase) – čeká se, až roztaje velká krychle ledu, čte se celá kniha (*Gatz*, 2010 – 6,5hodinová performance americké skupiny Elevator Repair Service); fungují paralelní časy (série mikroinscenací nebo scény odehrávající se zároveň); soukromý čas (inscenace jeden na jednoho); zhuštěný nebo fragmentovaný čas (okamžiky, momenty, zlomky času) nebo také činnosti zkoumající lidskou aktivitu (a její postupný vývoj, jako v některých inscenacích americké skupiny Goat Island nebo u domácích Handa Gote); konstrukce či dekonstrukce událostí, věcí, postupů, gest, zvyků atd. (díváme se, z čeho „věci“ sestávají, rozpitváváme události, postupy). A pak existuje čas, který si pamatujeme, zhuštěný čas, převyprávěný čas, natažený čas, spočítaný čas, narušený čas, naplánovaný čas, přizpůsobený čas, uštvaný čas i zastavený čas atd. atd. Způsoby, jak prožít a odehrát čas v současném divadle, jsou nekonečné.

Vyjádření času si můžeme vypůjčit z performance: ta dlouhotrvající přináší autentickou činnost nebo postup při zachování „přirozeného“ času, nijak ho nezhušťuje do estetizovaného času. Obvykle trvá opravdu dlouho (konáme-li každodenní běžnou činnost ve skutečném čase, nikoliv pro účely inscenace zkráceném nebo prodlouženém). Takové performance se v angličtině označují jako „endurance“²⁸, protože umělec či umělkyně (performer nebo performerka) vykonává náročnou činnost, aby prozkoumal/a limity svého těla (v tomto případě materiálu). Výdrž publika se v těchto případech testuje velkou pomalostí, absencí „zábavy“; publikum si musí uvědomit, že to, co sleduje, je přinejmenším do jisté míry „autentické“. Strategie pracující s dlouhotrvajícím časem se v současném divadle také používá, nejvýrazněji to dělá například skupina Forced Entertainment, v jejichž dnes už čítankové inscenaci *Quzoola!* (1996) herci a herečky odpovídali na částečně improvizované otázky v průběhu šesti až čtyřadvaceti hodin.

Pro dramaturgii je zvláště zajímavé, jak divákům plyne čas – a jak toto plynutí konstruovat. Současné divadlo umí „dopřát publiku čas“. Být v divadle je svým způsobem forma meditace či myšlení spolu s představením, přičemž toto myšlení či prožívání se může několikrát proměnit. Čas nám umožňuje ten luxus diváky nudit, abychom je mohli posléze pobavit; máme ten luxus

²⁷ V češtině se někdy také používá anglické „durational“. *Pozn. překl.*

²⁸ Výraz bychom přeložili nejspíš jako „performance na výdrž“, ale žádný český pojem zaužívaný není. *Pozn. překl.*

střídat okamžiky nepochopení s okamžiky porozumění; můžeme v divácích vyvolat pocit převahy a pak je totálně zmást. Dobře strukturovaný systém takových často velmi protichůdných zážitků nám umožňuje vzbudit v publiku pocit cesty odněkud někam úplně jinam a poskytnout jim dostatek času tyto změny na sobě samých pozorovat.

Vnímání probíhá v čase, odvíjí se. Diváci si musí zvyknout na nápady, atmosféru, myšlenky, musí u nich setrvat, přijmout je a pak se ptát. Všechno potřebuje čas. A co víc, čas se může stát sám o sobě „hotovou věcí“, publikum ho vnímá jako takový (například během dlouhotrvajících inscenací) – jak plyne, kolik trvá. A opakuji: každý v publiku prožije svůj vlastní čas, vlastní netrpělivost, vlastní vzrušení atd.

ZKUŠEBNÍ ČAS Vědomí času, prožitek času je pro dramaturgii inscenace nesmírně důležité. Nicméně v pozdějších fázích zkoušení může být pro dramaturga nebo dramaturgyni těžké mít stále stejně vytříbený smysl pro čas a načasování jako na začátku. Zkoušky znamenají opakování a mnohonásobné vidění téhož. V určitý okamžik je důležité zkoušet s publikem, jehož čerstvý pohled může přinést dobré podněty, neboť diváci prožijí čas a načasování inscenace zcela nově. Někdy se tvůrci už nudí u věcí, které ve skutečnosti fungují, nebo jsou příliš nadšeni z něčeho, co novým divákům nefunguje. Proto je zásadní otevřít zkoušky publiku a kolegům z vnějšku. Čas na jevišti a čas z hlediště se obvykle vnímá zcela jinak.

Neexistují pravidla, jak na čas a načasování zkoušek. Můžete zkoušet týden, půl roku, můžete na projektu pracovat dva roky. Dá se zkoušet denně, jednou za týden, jenom večery – to vše záleží na materiálu a na tom, jak funguje skupina. Jsou experimenty, které se prostě jen musí „dát do pohybu“ – jako happeningy v 60. letech 20. století: určíte základní prvky a zbytek se vyvine sám (improvizací); jiné experimenty potřebují hodně zkoušení, abychom našli jejich jádro, podstatu (to se týká situací, kdy zkoumáme širší tematické nebo myšlenkové pole a je třeba zužovat); některé inscenace si musí zachovat čerstvost a nesmí se přezkoušet (třeba projekty s amatérskými herci a herečkami) atd. Materiál tvůrčího týmu je něco na způsob živého organismu, který si musí najít vlastní, nejlepší cestu, jak se vyvíjet. Materiál a tým mají svůj vlastní čas a na ten nesmíme zapomenout, musíme ho respektovat.

6. DRAMATURGIE A STRATEGIE VÝTVARNÉHO UMĚNÍ: JINÉ FORMY

V posledních dekádách se divadlo zásadně změnilo; některé jeho proměny a vzestup performance do určité míry souvisejí s novými formáty výtvarného umění od 60. let 20. století. Jedním z hlavních důvodů, proč výtvarné umění sáhlo po performativních vyjadřovacích prostředcích, je potřeba vytvořit něco efemérního, něco, co nelze prodat a koupit, a tak se vymanit z tržního prostředí. Od té doby se ve výtvarném umění objevila řada performativních forem a formátů jako například happening, performance art, instalace, relační umění, živé sochy, inscenovaná fotografie, interaktivní média, video performance, video instalace, dlouhotrvající performance, performativní koncert, body art, biotechnologické rituály, food performance, intervence ve veřejném prostoru, akční sochy, nositelné umění atd. (přičemž někdy se nedá přesně vystopovat, jestli se tyto formy inspirovaly divadlem a nebo tomu bylo naopak).

Mnohé z nich se realizují mimo galerie; opouštějí institucionální kontext a přecházejí do veřejného prostoru, opuštěných míst, soukromých bytů atd. Umělci nebo umělkyně hojně využívají vlastní tělo jako materiál performance (viz např. Carolee Schneemann, Chris Burden, Vito Acconci, Orlan atd.). Často se jejich materiálem, nástrojem, nebo dokonce obsahem stávají i diváci a jejich těla (viz Yoko Ono, Elmgreen and Dragset, Pierre Huyghe, Philippe Parreno, Rirkrit Tiravanija atd.). Tyto strategie jsou většinou potomky (dětmi, vnuky a pravnučky) strategií konceptuálního umění existujících od začátku 20. století.

Zde bych ráda prozkoumala některé nástroje a aspekty konceptuálního umění, které se prosadily i v současném divadle a staly se důležitou součástí dramaturgie. (Slovo „konceptuální“ zde nepoužívám jako odvozené od konceptu inscenace, od záměru či plánu neoddělitelného od dramaturgie, ale ve smyslu zvláštních strategií používaných při tvorbě inscenace a vycházejících z konceptuálního umění.)

Později se také podáváme na specifika performance, instalace, relačního umění a na jejich vztah k současnemu divadlu, protože divadlo se v hledání nových forem, formátů a vztahu k publiku inspirovalo právě průnikem s nimi. Toto splývání vedlo k dnešnímu bohatství divadelních forem.

KONCEPTUÁLNÍ UMĚNÍ Pojem „konceptuální umění“ se začal používat ve výtvarném umění v 60. letech 20. století, ačkoli se jeho projevy objevovaly už několik desetiletí předtím, začátkem století třeba v dada, surrealismu nebo futurismu. Jedním z prvních výraznějších důkazů konceptuální práce byla už *Fontána* (1917) Marcela Duchampa – pisoár vystavený jako umělecké dílo. Pisoár je hotový předmět, tzv. „ready-made“²⁹, nalezený objekt, který se vystavuje jako umělecké dílo v novém kontextu – v kontextu výtvarné galerie. Taková situace divákům umožňuje nahlédnout pisoár v jiném světle – jako umění, ale zároveň přemýšlet o tom, co je vlastně umění. Tato strategie se nazývá rekontextualizace. Uměním není dovednost či zručnost při vytváření díla, ale akt nalezení nového kontextu v prostoru, který z výrobku udělá umění. Pisoár je umění, protože jej tak umělec označil, zasazuje jej do nového kontextu. Prohlašuje: „Toto je umění.“ Je to performativní akce, kdy slova tvoří novou realitu. To se odehrává v hlavách umělců, umělkyně a jejich publika.

Konceptuální umění je svým způsobem přemýšlení o tom, co to vlastně je umění; zpochybňuje umělecký objekt i prostor, ale také divácký pohled. Umění se tu „děje“ mezi umělcem nebo umělkyní, publikem, místem a předmětem (a ne primárně v objektu samotném jako v malbě, soše a jiných starších uměleckých formách). Diváci zároveň dostávají prostor přemýšlet, a tak se stávají v jistém slova smyslu spolutvůrci díla: jejich myšlení a prožívání je stejně důležité jako vlastní tvorba – ne-li dokonce důležitější. Samozřejmě, že každé dobré umění divákům poskytuje prostor, ale v konceptuální umění a umění 20. století vůbec se to mnohdy stává hlavním cílem.

Konceptuální umění neusiluje o řemeslnou dokonalost díla, nezabývá se tím, jak dobře je namalováno či vysocháno. Důležitější je plánování projektu, tvůrčí myšlení a prožívání, a také divákovo myšlení. Některé projekty konceptuálního umění se zakládají na textu či jazyce, jiné na hraní, na fotografiích atd. Je to stejné jako v autorském divadle – mají nekonečně mnoho forem a formátů.

²⁹ Ready-made je již vytvořený, nalezený předmět, často průmyslový výrobek, který se stává prostředkem umělecké výpovědi. *Pozn. překl.*

Hmatatelný artefakt konceptuálního umění často není vytvořený, ale nalezený nebo složený z různých nalezených předmětů nebo obrazů. Ready-made je nalezený objekt nebo obraz, který se použije v novém kontextu či konstelaci.

Tento přístup, kdy myšlení a zakoušení je důležitější než propracovaný artefakt, kde je „artefakt“ jen rozbuškou pro dialog, vybídnutí publika, vyprovokoval úplně nové formáty výtvarného umění: instalace (publikum vstupuje přímo do umění a prostor a zážitek hrají zásadní roli); fotografie (začala být považována za „opravdové umění“ až s nástupem konceptuálního umění); instrukce (publikum dostane jenom návod, jak se dívat nebo co dělat, jako v projektech Allana Kaprowa); nebo asambláže objektů a obrazů (koláže) atd. Klíčovou částí práce byl často jazyk, někdy byl přímo materiálem, jindy šlo o názvy, slova přidaná do koláží, jazykové hry, instrukce atd., což zapříčinil důraz na *koncept*, nikoliv na řemeslo, a na *myšlení* odehrávající se mezi umělci a umělkyněmi a publikem, nikoliv na artefakt sám.

Jednou z hlavních myšlenek konceptuálního umění je zpochybňování konzumerismu či snaha se z něj vymanit. Mělo vzniknout něco, co se nedá prodat nebo vlastnit, protože to nemá vlastnosti tradičního artefaktu, jenž je důkazem uměleckého mistrovství a ob stojí sám o sobě. Šlo o to, podnitit myšlení a zakoušení, které se nedá prodat nebo koupit. Odtud pak vznikly „happeningy“ postavené na improvizaci performerů a performerek, s plánem či scénářem bez narace, kde jsou pohyb, text, zvuky či pachy stejně významné, a „performance“, kde se materiálem uměleckého díla stává umělcovo tělo, čas a čin.

Nedá se říct, že existuje něco jako *divadlo konceptuálního umění*, ale je zajímavé nahlédnout některé strategie současného divadla prizmatem strategií konceptuálního umění. I díky tomu můžeme lépe pochopit některé nástroje současné dramaturgie. Strategie typu ready-made, rekontextualizace či asambláž a nové performativní formy jako instalace, dlouhotrvající performance atd. našly své ozvuky kupříkladu v díle britské skupiny Forced Entertainment, německých Rimini Protokoll či britsko-německých Gob Squad.

READY-MADE v současném divadle může být nalezený objekt či materiál, nalezený prostor, oděv. Jde o to, že cosi převzaté z reality, s každodenním životem či historií se bez úprav, ve své původní podobě objevuje na jevišti. Nepředstavuje ho něco nebo někdo jiný (jako herec představuje postavu) – je tam sám za sebe. Výraz ready-made znamená kus „skutečné“ skutečnosti v divadelní rovníci. Neměníme ho, nezpracováváme, ale vsazujeme ho jako takový do nového kontextu. A právě kontext ho promění, nikoliv ruka umělce či umělkyně, jež by ho přebudovala v něco jiného.

V současném divadle figuruje řada různých podob takových ready-made. Například text ve svém doslovném převzetí z reality je ready-made: přesně se opakují něčí slova (jako v dokumentárním divadle). Nalezený prostor site-specific³⁰ se stal „tématem“ nebo předmětem výzkumu a zakoušení umělci a umělkyněmi i publikem. I pohyb může být použit ve své „ready-made“ podobě, například v inscenaci *Archives* (2014) Arkadiho Zaidese, v němž se umělec pokusil zopakovat přesné pohyby židovských izraelských útočníků v Palestině podle videa.

Také lidé jsou svým způsobem ready-made. V inscenaci Rimini Protokoll *Cargo Sofia-X* (2006) bulharští řidiči kamionů nepředstírají, že jsou herci ani že hrají nějakou postavu. Z dramaturgického hlediska jsou použiti přesně pro to, čím jsou, co dělají, a to je zároveň hlavní náplň inscenace, která ukazuje jejich pohled na svět. Dá se říct, že ready-made využití lidí, amatérských herců nebo – jak říkají Rimini Protokoll – „expertů všedního dne“, je jeden z nejrozšířenějších způsobů zapojení prvků ready-made v divadle posledních desetiletí.

Nalezené předměty bývají spojeny s určitými lidmi nebo místy a z tohoto vlastnictví nebo původu plyne další přidaná hodnota. Ale někdy to jsou prostě jen věci, které nebyly do inscenace vyrobeny, ale koupeny, nalezeny nebo zapůjčeny. V tradičním divadle (příkladem budiž skutečná lebka zesnulého klavíristy Andrého Tchaikowského v *Hamletovi* Davida Tennanta v roce 2008) pomáhá nalezený předmět herci dosáhnout určitého stupně reality. David Tennant během slavného monologu svíral skutečnou lebku skutečného člověka, což mu pomohlo se svým způsobem ukotvit v realitě. Nás ale zajímá, kdy ready-made hraje sám o sobě – nejenže ovlivňuje výkon herce nebo jeho postavu, ale je podstatou, obsahem a sehrává svou roli v narativu. Takže rozdíl mezi rekvizitou a ready-made předmětem není ani tak v tom, že rekvizita je předmět vzniklý pro inscenaci, že předmět často jen představuje a nemá ani jeho skutečnou funkci. Rozdíl je v tom, jaký k němu máme vztah: jeho role není sloužit inscenaci, ale být její stavební součástí. Nepředstavuje, ale hraje.

Ready-made prostory, předměty, texty, lidé mohou být hlavní postavou, mohou sloužit jako kontext a nebo prostě vytvářejí spojení se „skutečným“ světem venku (trochu jako v Tennantově příkladu). Jejich použití může mít různé účinky – přináší jistý dokumentární realismus nebo dokumentární spekulaci, ale může také vzbuzovat otázky o vztahu reality a

³⁰ V české verzi od počátku devadesátých let spojen se jménem Tomáše Žižky a s festivalem 4 dny v pohybu.

fikce v inscenaci. Ready-made v tomto typu dramaturgie je obsahem nebo přinejmenším jeho součástí. Neslouží, ale sehrává vlastní roli ve vztahu k ostatním jevištním elementům. Nepředělává se – zasazuje se do inscenace ve své víceméně syrové podobě, a ta se pak proměňuje v závislosti na kontextu a ostatních jevištních elementech.

PŘEMÍSTĚNÍ Je-li „ready-made“ předmět, člověk, text atd., který jsme vzali z běžného života a umístili ho na scénu, pak nás vedla základní strategie konceptuálního umění čili rekontextualizace nebo „přemístění“. Duchamp přesunul pisoár ze záchoda do galerie, a tak změnil jeho význam, udělal z něj umění. Rekontextualizace funguje tak, že předmět přesuneme, a tak ho dokážeme nahlédnout v jiném světle, dokážeme ho vidět „lépe“, protože jsme ho odebrali z původního místa, kde jsme ho vnímali automaticky. Teď ho vidíme v jiných vztazích, v novém kontextu a novém světle.

A divadlo je přesně ten prostor, kam „přemísťujeme“ věci, abychom je nahlédli nově a lépe. Americký myslitel Samuel Weber to popisuje velmi přesně:

„[...] divadlo neslouží [...] ani konstrukci řádu z chaosu, ani řešení problémů. Nesděluje obsah ani nevytváří poznatky. Není také ‚performativní‘ v obvyklém smyslu toho slova, tj. dosahování určitého záměru pomocí jednání. Spíše lze říct, že tím, že odděluje činy a gesta od jejich intencionálního kontextu, poukazuje na navyklé referenční rámce – a také na podmínky a kontexty, které tyto intence předpokládají – ale jen proto, aby je přemístilo (ukázalo v novém kontextu).“³¹

Weber říká, že divadlo nesděluje informace nebo nové poznatky. Jeho cílem není něco udělat (*dosahování určitého záměru pomocí jednání*); podle něj je divadlo místo, kde se snažíme zapomenout, co víme (*odděluje činy a gesta od jejich intencionálního kontextu*), a pokusit se znovu nahlédnout věci kolem sebe (mimo běžné okolnosti a kontext podmíněný určitými pravidly, kulturou, ideologií). Strategie dislokace nebo rekontextualizace tento zážitek pomáhá

³¹ “[t]heater involves, [...] neither the constitution of order out of chaos nor the solving of problems. It does not communicate contents or produce positive knowledge. Nor is it “performative” in the sense usually understood, which is to say, that of accomplishing an intention through an act. Rather, by isolating acts and gestures from their intentional context, it points to established frames of reference – and also to the conditions and contexts that those intentions suppose – but only in order to dislocate them.” (WEBER, Samuel. *Theatricality as Medium*. 2004)

zbudovat. A je to zážitek jako základní tvůrčí akt nebo akt kritického myšlení: vidíme věci, jak jsme je nikdy předtím neviděli, pozorujeme, čím ve skutečnosti jsou a jak fungují.

Dislokace nebo rekontextualizace je důležitou strategií při dekonstrukci – pomáhá nám věci lépe vidět. To, s čím jsme se každodenně setkávali a vůbec se po tom nepídili, je třeba spatřit v novém světle. Americký filozof a psycholog John Dewey ve své knize *Art as Experience* (1934) píše, že „většinu každodenních předmětů nevnímáme dokonale. Rozpoznáme je a jdeme od nich.“ (Dewey 2005: 184) Když vidíme deštník, vidíme jenom deštník. Zamyslíme se nad jeho účelem a za deště ho použijeme. Víc o něm neuvažujeme. Ani se na něj pořádně nepodíváme, natož abychom si ho prohlédli. A to platí i o tom, jakou máme o věcech představu. Zvykli jsme si na ně a považujeme je za automatické. Fungují jako reflex, ne myšlenky (viz práce amerického kvantového fyzika Davida Bohma na téma reflexy vs. myšlenky). Dá se tedy uvažovat o tom, že fáze před rozpoznáním je velmi plodná – je to fáze, kdy se ledacos stane, kdy se objevuje skutečný potenciál věci.

Některé divadelní inscenace, většina dokumentárních a ty, které se zabývají marginalizovanými komunitami, na jeviště přivádějí právě tyto opomíjené lidi či témata (což je opět svým způsobem práce s ready-made). Tím říkají: „Chceme vám ukázat něco důležitého.“ Nebo: „Takhle vypadá naše společnost, neměli bychom před tím zavírat oči.“ Na tomto bezpochyby zásadním politickém gestu založili většinu své tvorby Rimini Protokoll, kteří tím upozorňují: „Musíme si všimnout i obyčejných lidí. I řidiči kamionu si zaslouží pozornost. I kadeřnice či pokojské si zaslouží pozornost.“ Často nám dojde, kolik toho „experti všedního dne“ vědí ze své vlastní zkušenosti. Je třeba si uvědomit, že pouhé gesto „vystavení“ určité společenské skupiny mohlo kdysi, v počátcích tohoto typu divadla, stačit, ale dnes už je třeba, aby toto gesto bylo nějak radikální, má-li mít účinek a smysl.

Pisoár se v galerii změnil v umění, ale v divadelní dramaturgii funguje rekontextualizace trochu jinak. Z čehokoliv, co je ready-made, se na jevišti automaticky nestává „divadlo“, jako je tomu v konceptuálním umění. Může se, stejně jako ostatní jevištní elementy, stát jenom částí divadla, jedním z prvků dramaturgické rovnice. Takže o rekontextualizaci usilujeme nejen v rámci jevištního hledání nového kulturně-místního kontextu, ale v rámci celého dramaturgického systému všech jevištních elementů. Zmíněný ready-made, ať už je to předmět, text, nebo člověk, může potenciálně dostat smysl v novém kontextu. V okamžiku překvapení, nejistoty, nepředvídatelnosti se aktivizuje divácké myšlení a zakoušení. A zde přichází místo na vznik nové reality: divadlo se vždycky táže po skutečnosti, to je jeho politický

potenciál. Mezi věcmi, lidmi a událostmi vznikají nové vztahy a ty lze nahlížet ve složitých a stále obnovovaných konstelacích.

A nejsou to jen věci samy o sobě, reprezentující samy sebe, ale i věci pocházející z nějakého konkrétního prostředí a také všechny vztahy, v nichž figurují a v nichž figurovat mohou. Ve svých vektorech.

V komplexní dramaturgické konstelaci se objekty ready-made konstruují a dekonstruují. Ztrácejí svou původní funkci a smysl a dostávají nové možnosti. Balancují mezi každodenním smyslem a funkcí a potenciálem jiné existence. Takto poukazují na relativitu naší skutečnosti a na naše fikční světy. Ale takto je – věci, lidi, události – také můžeme ukázat v jejich složitosti, pokaždé v jiném vztahu a kontextu. Jsou relační. Nejsou uzavřené ani dokončené, nýbrž otevřené, proměnné a v pohybu.

Performativní (divadelní) situace – na rozdíl od stabilní tradiční výtvarné galerie – umožňuje nahlédnout věci v pohybu a čase, z různých stran, v různých vztazích, a zároveň to samozřejmě umožňuje složitě komponovat proměnné významy a zážitky.

Časovost a proměnnost věci by nás neměla odradit. V autorském divadle je to zvláště podstatné, protože všechno se pořád mění. Měli bychom být schopni se oddat okamžiku, chopit se materiálu s plným vědomím, že za chvíli se může změnit a taky se změní. Uchopíme ho, abychom ho zase pustili. A pak znova a znova. Neznamená to, že materiál není dobrý nebo že nám to nejde – znamená to, že věci se mění.

Když říkám „relační“, nemám na mysli relativizující nihilismus, ale potřebu chápat složitost věcí, věci v kontextu, v čase, v proměně, ve vztazích. To, že se věci mění v čase neznamená, že nemají cenu. Pohyb a změna jsou základními prvky dramaturgie (a po pravdě i života) a lpění na stabilitě často přináší nehybnost a nemožnost dialogu s realitou.

ASAMBLÁŽ v konceptuálním umění sestává z mísení obrazů nebo objektů nebo částí obrazů či objektů, jež dává vzniknout určité kompozici. Vyskytuje se v podobě fotografií, koláží, soch nebo instalací. Ale je zároveň zásadní součástí současné dramaturgie. Každá dramaturgie je svým způsobem koláž; i inscenace napsané hry je koláž událostí a situací uvedených do vzájemných vztahů. V dramaturgii jde o to, dát věcem řád. A ten se odvíjí v prostoru i čase.

Zde se ale budeme zabývat asamblážemi vycházejícími z konceptuálního umění, kde věci nedostávají určitý řád, aby vyvolaly určitou emoci nebo podpořily kauzálně-chronologický



příběh. Tady skládáme věci k sobě nebo vedle sebe nebo vedle jiných věcí, abychom je prozkoumali, abychom je nahlédli v jiném světle. Jednotlivé prvky vedle sebe – často zcela „syrové“, nezpracované – v kontextu začnou „hrát“ jinak. Nahlížíme je jinak, jsou v pohybu, chovají se jinak, mění své rysy. Všechny tyto přemístěné prvky a vznikající vztahy mezi nimi nás provokují k přemýšlení, stejně jako tomu je v konceptuálním umění. Do určité míry můžeme chování těchto prvků a myšlení a zakoušení diváků ovlivňovat, ale opravdu jen do určité míry.

Asambláž v dramaturgii existuje od druhé poloviny 20. století s nástupem postdramatického divadla v 80. letech. Asambláží chápeme inscenace, které nejsou založeny na kauzálně-chronologicky odvyprávěném příběhu. Bez něj se věci jeví fragmentárně. Nicméně fragmentace je jedním z hlavních postupů například poezie, eseistiky, a dokonce i malby či fotografie.

Tato nekauzální logika nám na jedné straně umožňuje mnohem poetičtější přístup: věci se propojují poeticky. Na straně druhé nás vede k esejistickému myšlení, ke zkoumání tématu nikoliv přes příběh, ale jinudy, jinými cestami a z jiných perspektiv, za použití informací, dokumentů a zároveň osobní úvahy.

ZMĚNA RÁMCE (REFRAMING) Jinou variantou rekontextualizace je změna rámce. Umělec pozve diváky, aby se podívali na výsek reality – na událost, na nějakou činnost – jako na inscenaci. Událost či činnost není třeba hrát, inscenovat či zkoušet. Osoba (zvíře nebo rostlina) ani nemusí vědět, že je součástí divadelní inscenace. Jejím záměrem nemusí být „hraní“. Záměr vytváří umělec svým pozváním. A záměrem je dívat se na něco, „jako kdyby“ to bylo divadlo. Záměr dělá divadlo.

PERFORMANCE A INSTALACE Na konci tohoto textu popíšeme jednotlivé současné divadelní formy a formáty. Teď se podíváme na dva formáty z výtvarného umění, které jako první zásadně a trvale ovlivnily divadlo: performance a instalace.

Původně spadala performance do výtvarného umění, jejím jádrem bylo umění, nikoliv fyzický objekt. V této formě se často umělec nebo umělkyně a jejich tělo stávají materiálem vlastního uměleckého díla. Nejsnadněji si to můžeme ukázat na tvorbě Mariny Abramovič, která neustále testuje své tělo, jeho odolnost a zranitelnost. Čas a načasování jejích projektů je jiný než u běžných divadelních inscenací – některé trvají hodiny, dny, měsíce. Odvíjejí se tak dlouho, jak je potřeba. V prvních performancích se s herectvím či představováním někoho jiného prakticky



nepracovalo. Šlo o autenticitu, akci a čas. Divadelní prvky – kostýmy, scénografie, postavy – byly též výjimkou. Současná performance (kterou tvoří výtvarní umělci) má mnoho podob: někdy se přibližuje divadlu, dokonce za využití herectví či reprízování. Některé projekty nemají scénář a některé jsou narežirované do posledního detailu. Některé se odehrávají živě, jiné se natáčejí. Výtvarníci na těchto projektech čím dál tím častěji pracují v týmech, někdy dokonce ve skupinách.

Instalace ve výtvarném umění se vyvinula ze sochařství. Je to trojrozměrné prostorové dílo, do něhož lze také vstoupit – můžeme si ho prohlížet zevnitř i zvenku z různých stran. Nelze ho uchopit z jednoho místa. Minimalistické instalace ze šedesátých let 20. století byly jednou z prvních forem, které poukázaly na prostorový, fenomenologický zážitek publika jako na jádro uměleckého díla. Bez tělesné přítomnosti diváka, bez jeho vnímání se dílo nerealizuje. Podstatou díla je zážitek z prostoru, umístění a prožitek měnícího se vnímání. Instalace je performativní forma bez performerů, nebo lépe řečeno: forma, kde divák hraje (je performerem) a zároveň pozoruje svůj vlastní zážitek, svou performance. Takže divák hraje sám pro sebe v předem dané „scénografii“ (prostorové instalaci), která podněcuje a vede jeho hraní, a funguje tudíž jako jakýsi „scénář“. Instalace nejsou prostorem, jsou komplexním prostředím – konstelací věcí, postupů a přítomnosti. Takové dynamické konstelace jsou dramaturgiemi, v nichž hraje publikum.

Vliv performance a instalace na současné divadelní formy se projevuje hlavně použitím „syrového“ materiálu (ready-made), umělcova těla (umělec či umělkyně jsou na jevišti přítomni fyzicky nebo jinak), fyzickou přítomností diváků (interakce, vnímání atd.) a odlišným konceptem času.

Pro dramaturgii je nejzajímavější odlišná podoba času. Zatímco divadelní představení se koná večer a trvá pár hodin, performance využívá přirozený čas daných předmětů, činností či akcí, a tak může trvat mnoho hodin, dní či déle. V divadle dále můžeme označit něco za instalaci, pokud nechceme omezit pohyb diváků kvůli tomu, jak se akce (nebo její opakování) vyvíjí. Neurčujeme předem čas, jaký zde diváci stráví: mohou libovolně přicházet i odcházet. Neurčujeme ani, odkud se přesně mají dívat, umožňujeme jim pohybovat se po prostoru a „instalaci“ pozorovat z různých stran.

V divadle obvykle publikum dorazí, inscenace začne, skončí a diváci odejdou. K instalaci se mohou diváci svobodně vracet a nebo u ní dlouho zůstat. To lze, protože instalace se všemi

svými částmi je obvykle pořád k dispozici. A pokud ne, je potřeba je promyslet tak, aby daná část nebyla pro celkovou kompozici to nejdůležitější.

DRAMATURG/KURÁTOR Pojmy dramaturg nebo dramaturgyně (divadlo) a kurátor či kurátorka (výtvarné umění) jsou často zaměnitelné. Jejich práce je podobná: dramaturg/yně pracuje pro divadelní skupinu, prostor nebo festival a zodpovídá za program, je tedy kurátorem či kurátorkou programu jako celku. Kurátoři a kurátorky pracují pro výstavy či instituce jako dramaturgové v tom smyslu, že jsou zodpovědní za program, pomáhají umělcům s jejich prací a konzultují ji během výzkumu a přípravy.

Když dáváme do nových souvislostí existující věci, lidi a události, můžeme říct, že používáme podobné strategie a postupy jako kurátoři, kteří kombinují stávající umělecká díla pro výstavu. Zrovna tak můžeme prohlásit, že kurátorská práce je podobná dramaturgii, protože z artefaktů a událostí kombinatorikou vytváří nový časoprostorový zážitek. I výstava má dramaturgii – systém, jak se před divákem postupně odhaluje zážitek.

Takže si to zopakujme: ready-made, rekontextualizace a asambláž jsou strategie současné dramaturgie a lze je srovnat s postupy konceptuálního umění. Konceptuální umění se postavilo konzumerismu v umění a snažilo se mu vyhnout. Původně bylo jedním z jeho zásadních cílů vytvářet umění, ne prodejné a vlastnitelné artefakty. Divadlo bylo vždy efemérní a jeho dočasnost nelze konzervovat nebo koupit. Ale často patří jen privilegovaným skupinám. Ostatně i galerie jsou otevřeny zejména vzdělaným lidem s určitým společenským postavením. Proto se současné divadlo zabývá opomíjenými skupinami, událostmi a věcmi a přenáší je na jeviště. Tím, že je ukáže a rekontextualizuje, nabízí nám na ně zároveň nový náhled. (Ukáže ve smyslu „dá jim prostor“, ne „ukáže“ jako v cirkuse). V tomto smyslu se současná dramaturgie podobá postupům konceptuálního umění. Nabízí možnost dialogu mezi dílem a divákem. Vymknutí nebo rekontextualizace je novou možností náhledu nebo přemýšlení. Dá se říct, že dílo se nenaplnuje na jevišti, ale mezi jevištěm a hledištěm. V tomto smyslu ho nikdy nebudeme mít plně pod kontrolou a je to tedy svým způsobem forma *otevřené dramaturgie*, vybidnutí k zážitku a přemýšlení s představením, které můžou diváci proměnit naprosto neočekávaným způsobem.

7. PERFORMANCE JAKO ZPŮSOB MYŠLENÍ: LOGIKA

Současné divadlo vzniká častěji z tématu a materiálu než z příběhu. A i když máme v ruce příběh, stává se z něj obvykle jeden z prvků, nebo je to výše zmíněný „ready-made“, dokumentární událost. Můžeme říct, že řada současných inscenací zkoumá vybrané myšlenky, události, fenomény atd. V Česku mluvíme o pohybu směrem od divadla příběhu, příčiny a následku k divadlu témat. Rozpracujeme materiál, na zkouškách ho prozkoumáme a v reprízách ho dále rozvíjíme spolu s publikem. Ve chvíli, kdy představení končí, o něm nepřestáváme přemýšlet. (Tohle přemýšlení nekončí nikdy.)

Jak jsem psala v kapitole o devised divadle, autoři myslí prostřednictvím materiálu, sledují, co dělá, co chce dělat, jak pracuje. Rozpracování materiálu vyžaduje „myšlení s materiálem“. Na zkouškách nezapojujeme jen mysl a své racio, ale celé tělo v pohybu. S materiálem si hrajeme, uvádíme ho do pohybu, reagujeme na něj, necháváme se překvapovat, snažíme se dostat k jeho jádru. Na zkouškách se často improvizuje, nicméně nejde jen o získávání zajímavého jevištního materiálu, ale o výzkumnou improvizaci, která nám umožňuje dialog s tématem či materiálem: takto může materiál vydat víc, než jsme o něm už věděli, předpokládali či soudili. Toto „myšlení konáním“ je jakousi intuitivní formou myšlení, které naše racionální a vědecká společnost odmítá. Přičemž zároveň je to jeden z nejzákladnějších způsobů, jak člověk myslí a existuje ve světě. Myslet znamená víc než jen myslet racionálně slovy. Myslíme tím, co zakoušíme, co děláme, co se nám nedaří, co cítíme, myslíme v dialogu atd.

Nejen zkoušky ale ovlivňují náš způsob myšlení – to totiž pokračuje i během hraní a repríz, je to myšlení, jež se vyvíjí ve spolupráci s publikem. Zkušební proces ale necílí jen ke zřetelnému, zcela určitému výstupu a k závěrům, necílí k „výrobě“ příběhu, nýbrž mnohem víc k novému způsobu myšlení, k logice, k atmosféře, ke struktuře, v níž se toto myšlení odehrává. To je jeden z důvodů, proč má každá jedna současná inscenace zcela odlišný dramaturgický systém, odlišně se odvíjí, a ukazuje se, že tento systém určitým způsobem odpovídá tématu nebo materiálu a nabízí logický rámec, v němž mohou performeři či performerky, autoři a autorky a publikum myslet dohromady.

Znovu opakují, nejedná se o racionální myšlení, kde se argumentuje hlavně slovy a vše se dá převyprávět. Ale neznamená to, že není logické, strukturované a vícevrstevnaté. Inscenace nabízí materiál na komplexní přemýšlení (myšlení) skrze zakoušení, konání, hru a možnost se

ztratit či podlehnout emocím. My všichni (performeři stejně jako diváci) se stáváme součástí tohoto myšlení.

Myšlení skrze hru a ztracení se je zásadním bodem při formování kritického, tvůrčího přemýšlení. Vystoupíme přitom z každodenní logiky a před jakoukoliv věc předsadíme „co kdyby“ a „proč ne“. Kritické (jiným slovem tvůrčí) myšlení znamená, že věci nepovažujeme za automatické, dokážeme nahlédnout za to, co je známé, dokážeme vidět věc čerstvými očima (v uměleckém výzkumu to také znamená záměrně hledět i za hranice teoretického diskurzu). Na spoustu věcí v životě se vůbec neptáme, bereme je za dané, dokonce za „přirozené“ nebo „neměnné“, ale když se na ně podíváme ještě jednou, spatříme, že jsou jen výtvořem lidí, společnosti, jsou to produkty něčí představivosti a (nebo) moci – a že je měnit lze. V takovou chvíli se z „co kdyby“ a „proč ne“ stává dokonce politický nástroj: tvůrčí myšlení nás vede k otázkám po tom, jestli jsou věci skutečně takové, jak je vidíme, kdo rozhoduje, kdo má moc nad pravidly, prostorem a nad lidmi.

INSCENACE JAKO ESEJ Řada současných inscenací založených na tématu nebo zkoumání určitého fenoménu, historické události, struktury, pojmu, představě nebo potřebě je jakýmsi souhrnem myšlenek a vytváří vlastní způsob uvažování o tématu, spíše než aby vyprávěla příběh o něčem nebo ho určitým způsobem interpretovala. V tomto smyslu můžeme mnohé dnešní inscenace považovat za výzkum, který má často podobu, jež připomíná literární útvar zvaný esej. Takové inscenace chtějí nabídnout novou perspektivu nahlížení na téma a nový způsob jeho prožití, formu kritického (tvůrčího) myšlení.

Abychom věci, na něž jsme zvyklí, jež jsou pro nás běžné, viděli „nově“, jakoby poprvé, musíme zapojit fantazii. Nejrychleji toho dosáhneme za použití „kritické hry“. Kritická hra znamená pohlédnout na věc bez nánosů každodenní či vědecké logiky, pohlédnout na ni a vyhnout se jakémukoliv obecně přijatému diskurzu – jako v eseji.

Esej je forma kritického myšlení, v níž se propojuje umění a věda, literatura a filozofie, osobní a uchopitelné. Když člověk píše esej, zvolí si téma nebo fenomén nebo proces a nad ním rozvíjí své myšlenky. Tohle psaní se neřídí etablovaným filozofickým, vědeckým, racionálním diskurzem ani po obsahové, ani po formální stránce. Nezabývá se všeobecně sdíleným pojetím daného tématu ani pravidly filozofického či akademického psaní. Esej je svobodné myšlení pohybující se na škále od osobních zkušeností přes zkušenosti společenské až k jiným formám sdílených vědomostí, kombinující umění, etiku a vědu, vždy na ose mezi fantazií a fakty.

Ve svém textu *Esej jako forma* (1958) píše německý filozof Theodor Adorno o eseji, že „její myšlenky nejsou vyvozeny z nějaké prvotní teze, ani neopisují celý kruh, aby se dostaly k tezi poslední“³². Takže nezačíná v diskurzu (ať už existujícím, nebo ad hoc vzniklém) ani v něm nekončí (nepřináší univerzálně platné závěry). Znamená otevřené, svobodně plynoucí myšlení. Esej nic nevytváří, nesnaží se o přesné závěry ani nenabízí exaktní vědění. A v tom právě spočívá její skutečná kritičnost a tvůrčí potenciál. Není odsouzena k předkládání důkazů, pravdy a poznatků. Není svázána žádným diskurzem, ideologií ani systémem myšlení. Ona sama je to myšlení.

Adorno dále říká, že esej má svůj vlastní čas, začne, kdy začne, a skončí, až skončí. Nemá žádný předepsaný začátek a nekončí závěrem. Drží se jedině materiálu, tématu. Pokouší se ho zkoumat za hranicí stávajícího diskurzu a hledá nové úhly pohledu. Úcta k tématu či materiálu znamená, že mu autor nebo autorka naslouchá a nechává ho, aby o sobě promluvil sám (to nám připomíná práci s materiálem při zkoušení) a ukázal, jak „hraje“. Jak tvrdí Adorno, esej je „metodicky nemetodická“, a takový způsob myšlení mimo hranice stávajících systémů je její klíčovou „metodou“ neboli kritickým myšlením. Současné divadlo je podobně „metodicky nemetodické“. V tomto trvalém balancování na okraji diskurzu spočívá jeho největší kritická síla.

Současné divadlo jako esej, v níž se zkoumá téma (událost, gesto, postup, společenský nebo jiný fenomén), dává vzniknout performativnímu myšlení, které může fungovat různým způsobem. Může si hrát s existujícím materiálem (dokumentární nebo ready-made), může rozvíjet dramaturgii úzce spojenou s tématem a řídit se jeho logikou, zároveň může vzít stávající znalosti a vědění o tématu a vsadit je do kontextu tématu podobného, nebo zcela protichůdného, a tak provokovat úplně nový myšlenkový kontext. Tyto inscenace mohou být otevřené, bez jasného řešení nebo závěru, mohou kolem tématu vytvářet svobodné performativní uvažování, situace, obrazy. Vlastní téma se může víceméně zřetelně vyslovit, někdy bude stát v centru, jindy se schová, a inscenaci tak člověk bude moct víc „porozumět“ nebo ji víc „prožít“.

³² "its concepts are neither deduced from any first principle nor do they come full circle and arrive at a final principle" (Adorno 1984, 152)

Publikum je vyzváno, aby myslelo a zakoušelo spolu s inscenací. Nemá sledovat přesnou myšlenku (často je to zhola nemožné, protože je poetická, fragmentarizovaná či zkreslená), ale vytvářet si vlastní způsob myšlení spolu s inscenací a kolem ní. Performativní myšlení je racionální a zároveň intuitivní, kombinuje fakta a vyvolává stávající „vědomosti“ (vzpomínky, zážitky, zvyky), ale mísí je i s okamžitým prožíváním věcí. Je to opět myšlení konáním (pohybem, pozicí, dotykem, sledováním atd.) umělců, ale často také účastí diváků. Racionální myšlení se oproti tomu obvykle pojí se slovy a argumentací. Toto „konání“ nevede spor, neargumentuje, řídí se „povahou“ materiálu a vztahem tvůrců k němu. A navíc je toto myšlení „myšlení s ostatními“. Ve tvůrčím procesu vzniká performativní myšlení tvůrčí spoluprací členů skupiny, ale protože je to myšlení otevřené, pokračuje i během repríz spolu s publikem. Tohle performativní myšlení zpochybňuje stávající diskurzy, je to myšlení konání, myšlení s ostatními, myšlení bez snahy dobrat se jasného závěru, respektující především materiál. V něm spočívá největší síla současného divadla. Řada esejistických inscenací vyjadřuje „pocit“ něčeho. Pocit peněz, pocit ztráty, pocit ztracení, pocit času, zvuku atd. Tento „pocit“ nejde popsat slovy, ale jde o něm hrát a jde ho prožít.

Někdo může namítnout, že esejistické inscenace jsou příliš zmatečné, rozmanité, všechno je v nich možné, nemají řád, nedrží pohromadě. Je ovšem třeba pochopit, že tento řád neospravedlňuje fakt, že se něco dá jednoznačně popsat slovy. Navzdory rozmanitosti, překrývajícím se diskurzům, nedokončeným myšlenkám však esejistická inscenace může být soudržná – a všechny dobré takové ve skutečnosti jsou. Má jádro, které se možná nedá popsat slovy, ale dá se prožít, je jednotné a sjednocené. Tato soudržnost není dopředu jasná a zřetelná, objevuje se až hrou s materiálem během zkoušek. Tvorbu autorského divadla můžeme definovat jako hledání této (možná zdánlivě fragmentární, možná chaotické) koherence.

MÍSENÍ REALIT Divadlo vždycky znamená vytváření skutečnosti na jevišti. V divadle založeném na předem napsané hře s dějem a příběhem tato skutečnost spočívá v jiném prostoru a čase. Abych volně parafrázovala myšlenku Samuela Webera z jeho textu *Theatricality as Medium* (2004), divadlo je místo, kde se věci, které se nikdy nestaly a ani se nemohly stát, odehrávají přímo před našima očima. Je to prapodivné umění, kde vzniká neskutečná skutečnost, přímo před námi se děje ono „co kdyby“.

V současném divadle, jež obvykle postrádá pevný děj a herci zpravidla nepředstavují postavy, ale jevištní verze sebe samých, kde je materiál mnohdy ready-made, skutečný nebo surový (lidé, slova, předměty, pohyby, prostory atd.), je situace překvapivě podobná. I zde vzniká nová

skutečnost. Je připravená a do značné míry předem zorganizovaná. Rozdíl mezi každodenním životem a jevištní realitou nespočívá v tom, že jde o jiný čas a prostor (tady a teď vs. časoprostor hry), ale v tom, že tato jevištní realita je stvořená. A publikum přichází s plným vědomím, že ji někdo stvořil záměrně. Není každodenní. Ale zároveň není neskutečná. Když si inscenace pohrává s autenticitou (prostřednictvím ready-made, improvizace, náhody, performerů, kteří jsou „sami sebou“), vzniká otázka, jestli se nejedná – alespoň do určité míry – o skutečnost. To je samozřejmě nesmírně vzrušující a pro publikum velmi napínavé. Na druhé straně tyto inscenace zároveň zpochybňují realitu jako takovou a poukazují na konstruovanost každodenní skutečnosti, její proměnu ve fikci. Příběhy, history, osobní identita jsou součástí fikcionalizace, které se člověk běžně dopouští. A tyto inscenace často velmi rafinovaně a komplexně poukazují na to, že se člověk neustále pohybuje na hraně reality a fikce.

Do třetice může tato nová realita nabídnout možnost utopie, neexistujícího či nemyslitelného. Ono „co kdyby“ může znamenat, že zviditelňujeme věci, jež jsou neviditelné nebo stěží viditelné. Nebo hledáme potenciál změny, transformace, nebo prostě jen jinakosti u něčeho, co už existuje.

V současném divadle často zažíváme nové možnosti (například něco vidět nebo prožít čas jinak). Dá se říct, že koncept esejistického myšlení vychází z touhy najít nové možnosti mimo stávající diskurz, návyky či zvyky.

Divadlo jako takové vždycky nějakým způsobem propojuje různé reality. Divadlo založené na dramatickém textu propojuje časoprostor hry s časoprostorem publika. Divadlo dokáže tvořit, představovat jiné možné reality. V současném divadle je tato tendence mísit je či propojovat jedním z hlavních rysů dramaturgie. Různé skutečnosti se skládají vedle sebe, a tak vzniká nový terén, nový způsob myšlení a zážitku. Říkám-li skutečnosti nebo reality, myslím tím reality, které se odlišují z hlediska osobnostního nebo psychologického, z hlediska kulturních odlišností, sexuální orientace, historické zkušenosti, ale zároveň reality různého společenského prostoru, odlišného media atd. Naši realitu vždycky determinuje, kdo jsme, jací jsme a jaké máme zkušenosti.

V současném divadle se reality setkávají na mnoha úrovních. Hraje se ve veřejných prostorech, kde se časoprostor inscenace setkává s časoprostorem každodenního života – u Rimini Protokoll se skutečnost jedné komunity (například bulharských kamioňáků) setkává se realitou diváků. V inscenaci používající různá média, jako například virtuální realitu či prostou projekci, mobily, videohry, spolu reality vyjednávají, překrývají se a prolínají. V politických

inscenacích se vedle sebe staví reality různých společenských skupin (mužů, žen, gayů, transgender lidí, dětí či seniorů). Superamas nebo Forced Entertainment mísí život v odlišných realitách (jako například fitness centrum a filozofie v projektu *I think in BIG 2, 2004 but am not sure*), čímž vzniká mnohvrstevnatá dramaturgie různých realit postavených vedle sebe.

S nástupem postmoderny jsme si zvykli na koncept různých perspektiv, pravd a skutečností. A inscenace vznikají s vědomím, že ne všichni diváci je pochopí stejně. Do hry totiž vstupuje i bohatství diváckých realit. Připravujeme inscenaci s určitou strukturou, atmosférou, zkoumáme, otevíráme otázky a víme, že záleží na divácích, jak s tím naloží. Nicméně bohatství realit se týká také jeviště, nejen diváků. Divadlo je ideálním místem, kde se mohou naplnit v jednom časoprostoru: autentická vedle virtuální či zprostředkované, reality různých menšin, veřejné versus soukromé, vymyšlené versus zrekonstruované, skutečnosti zavržené, zapomenuté atd.

V tomto případě je nutné zjistit víc o realitě performerů a performerek, herců a hereček. Často je žádáme, aby nehráli a byli sami sebou. Jenže co to vlastně znamená? Kdo rozhodne, co je autentické, a co ne? A může člověk dosáhnout autenticity – a ještě ji hrát? Za prvé: žádat performerky či performery, aby byli „sami sebou“ často znamená, aby se neuchylovali k předem dané postavě z příběhu. Ale kým mají tedy být? Člověk na jevišti rozhodně není svým každodenním já. Jeviště mu dává určitý rámec, vytváří onu zmíněnou jinou realitu bez ohledu na to, jak s tím performer či performerka bojuje. Kým tedy je? Svým alternativním jevištním já? A odkud se bere tohle volání po autenticitě na jevišti? Je to hledání jakéhosi nového realismu? Divadla předstírajícího skutečnost?

Jacques Rancière ve své knize *The Edges of Fiction* o literatuře píše:

„Realismus neznamena zrušení práv imaginace tváří v tvář prozaické skutečnosti. Je to ztráta spojitosti, která umožňovala, aby byla jedna skutečnost oddělená od druhé, což znamená zacházet s jejich nerozlišeností jako s hrou.“³³

³³ “what realism means is not the abduction of the rights of imagination in the face of prosaic reality. It is the loss of bearings that permitted one real to be separated from the other, and therefore also to treat their indistinction as a game.” (2017, 90)

Podle mě se to týká i divadla. Podívejme se na poslední desetiletí a vlnu dokumentárního a komunitního divadla, projekty pracující s autenticitou: jde o to, že se nejedná o nějaký nový realismus, o stoprocentní skutečnost, ale o zpochybňování stávajících realit. To je totiž záměr a kritický nástroj současného divadla: stavět vedle sebe různé nezpochybnitelné reality, abychom je mohli nahlédnout a zpochybnit.

Když pracujeme s mísením realit, neměli bychom ztrácet ze zřetele nezávislost individuálních realit, měli bychom je nechat co nejdéle ve hře, zkoumat je a nespojovat je příliš brzy. Publikum musí – alespoň zprvu – vidět jejich rozdíly. Dále musíme myslet na to, jak a kdy diváci vnímají kterou realitu – kdy si je uvědomí, která je jim nejbližší, kterou je třeba vysvětlit, kterou skrýt atd. Zde je třeba vzít v úvahu kulturní podmínky (jak často se tady v divadle používá virtuální realita, jaké má daná menšina postavení v této společnosti atd.). Nakonec musíme nechat všechny reality pracovat spolu a proti sobě, aby se mohly překrývat, srážet, spalovat, a je-li třeba – splynout.

Překrývání realit můžeme dobře pozorovat v již zmíněné inscenaci Arkadiho Zaidese *Archive*. V této inscenaci se umělec, sám izraelský Žid, snaží představit hnutí izraelských Židů, kteří útočí na Palestině. Za ním běží nekonečná projekce autentických záběrů z útoku. Doslova na vlastní kůži zakouší tuto jinou židovskou realitu, aby zjistil, jestli je také její součástí, nebo ne.

SOUČASNÉ DIVADLO JAKO VÝZKUM Dramaturgie a výzkum k sobě mají velmi blízko. Dramaturg či dramaturgyně v interpretačním divadle zkoumá historická a životní fakta související s dramatikem a jeho hrou, zabývá se jejím literárním kontextem a obsahem. (Ve Spojených státech se pro dramaturga používá výraz „literary manager“.) Tento výzkum se při převodu hry na současné jeviště velmi hodí.

Ale práce s materiálem během zkoušení má rovněž podobu nevědeckého, uměleckého výzkumu: porozumění konáním, průzkum hraním, společným myšlením, nasloucháním materiálu. Autorskou kolektivní prací vzniká nový typ myšlení, performativního myšlení týkajícího se i jednotlivých témat. A zkoušky představují určitou laboratorní situaci, v níž se zkoumá myšlení. Dá se říct, že „devising“ je výzkum. Je to neakademický, nevědecký výzkum, jejichž rysy sice může mít, zároveň však může být zcela nezávislý, více či méně chaotický a nebo naopak metodologický. Hlavní role zde patří materiálu (a samozřejmě vztahu tvůrců k němu), nikoliv diskurzu, jak jsme o tom pojednali v části o esejistické inscenaci.

Umělci často ulpívají na jedné formě nebo jednom tématu a dokola opakují tentýž problém. Existují i společnosti, které se soustředí na jednu otázku, na jedno téma a zasvětily mu roky výzkumu a mnohé projekty. Například inscenace italské skupiny Fanny and Alexander vznikají v „sériích“. Jejich *Lawrence Project* sestává z *TEL* – inscenace pro dva herce ve dvou vzdálených, zcela oddělených prostorech; *338171 TEL: rozhlasové hry* (2011); a *Revolt in the Desert*: inscenace pro deset performerů a pět autorů (2013). Jejich práci, stejně jako tvorbu dalších italských společností, například Motusu, můžeme charakterizovat spíše jako výzkumné dílo než jako inscenaci – je to série jednotlivých akcí zaměřených na jedno téma, které zkoumají z nejširších úhlů pohledu. Tyto série mohou mít různé formy a formáty: performance, instalace, video art, komunitní dílny, výstavy, intervence atd. Což je způsob, jak prozkoumat jednu věc za pomoci nejrůznějších formátů, různých systémů a situací. *Syrma Antigones* (2009) od Motusu zkoumala starověkou antickou tragédií Antigony ve vztahu k pouličním demonstracím v Řecku roku 2008, a tím zpochybňovala možnost revoluce v dnešní společnosti. Projekt sestával ze čtyř hlavních performancí, které se později proměnily v živý rozhovor mezi Motusem a Judith Malinou z newyorské skupiny The Living Theatre s názvem *Plot is the Revolution* (2011). Projekt od Fanny and Alexander s názvem *O–Z* (2008–2010) zkoumal téma cesty počínaje příběhem *Čaroděje ze země Oz* a základní otázka zněla: „Lze skutečně vidět místo, aniž bychom se na něm nacházeli?“³⁴ *O–Z* sestává z osmi částí (včetně inscenace, opery, instalace či umělecké knihy).

Inscenace jako výzkumná (více či méně chaotická) metoda je performativní metoda – nejenže poskytuje živou laboratoř pro výzkum, ale konstruuje novou realitu, „něco dělá“. Inscenace „mají účinek, dokážou věci proměnit, ustanovují reality, a to, co objeví, také dokážou uvést v život“.³⁵ Nejenže tedy jde o odlišnou metodologii, jiný způsob myšlení vně diskurzu, je to svým způsobem strojírenství: je nejen analytická, ale i konstruktivní. V neposlední řadě divadlo jako výzkum znamená práci v kolektivu a práci s publikem.

³⁴ “is it possible to see without being in the place we are trying to see?” (LAFANI, Angelis 2010, 10)

³⁵ “have effects; they make differences; they enact realities; and they can help to bring into being what they also discover” (LAW, Urry 2004, 392-393).

DRAMATURGIE JAKO ZPŮSOB MYŠLENÍ Doteď jsme se bavili o tom, že inscenace je způsob myšlení. Ale dramaturgie a dramaturgické myšlení je systém sám o sobě – a i ten musíme popsat.

Řekneme-li, že dramaturgie je systém, v němž se zážitek odvíjí před publikem, znamená to, že dramaturgické myšlení je vždy systematické. Polský dramaturg Piotr Gruszczyński jednou prohlásil, že dramaturgové vidí systém i v naprostém chaosu, či přinejmenším možnost takového systému. Systematické myšlení v dramaturgii znamená, že dramaturg či dramaturgyně dokáže vidět a předvídat, jak spolu jednotlivé prvky hrají a jak se ve vzájemných vztazích promění. Dramaturg či dramaturgyně rozpozná opakování a podobnosti či vzorce, a tak je dokáže posílit nebo rozrušit – podle toho, co materiál žádá. Dramaturg či dramaturgyně je jako inženýr, který sestavuje motor, buduje soukolí inscenace. Rozumí tomu, jak jednotlivé části fungují dohromady.

Musí to dokázat i v případech, že jí logika stávajícího myšlení není vlastní nebo dokonce zcela cizí. Pak je třeba aktivovat zvědavost, zájem zkoumat, ale zároveň často také použít zmíněné „co kdyby“. „Co kdyby“ tenhle způsob uvažování fungoval, „co kdyby“ stálo za to tento materiál prozkoumat atd.

Je nesmírně, nesmírně, nesmírně obtížné popsat dramaturgické systémy současného divadla. Skoro každá inscenace funguje jinak. V jádru některých stojí prostor (pohyb z místa na místo), v jiných jazyk (postupně rozumíme, špatně rozumíme nebo nerozumíme), v jiných je jádrem dramaturgického systému zase emocionální zážitek diváků (například od strachu přes úlevu znovu do strachu), některé inscenace dekonstruuji známou malbu atd. atd. atd. Ve skutečnosti tyto systémy mají několikrát základ a možných systémů a jejich postupného vývoje existuje nespočet. Mohou se odvíjet ve spirále, jako labyrint, ve formě fotbalového zápasu, jako konzumace zmrzliny, jako strom, jako moře atd. Mají pokaždé jiný tah, dynamiku, vrcholy, změny, nálady, strukturu. Nejdůležitější ale je, aby věci šly jedna za druhou, bez ohledu na to, jak chaoticky se to jeví, musí zde být systém, v jehož rámci můžeme dešifrovat, zajišťovat a rozvíjet.

Aby byl systém pochopitelný, předvídatelný a mohl se rozvíjet, může se dramaturgie držet principu opakování (co už máme, co je silné, co je podobné; lze se držet hierarchie (co je nebo mělo by být důležitější, co má přednost a kdy, co se opomíjí, čemu je třeba pomoci); můžeme sledovat, co je centrální a co na okraji, abychom pochopili, v čem spočívá jádro inscenace a co je tedy třeba dát do středu. Dramaturg nebo dramaturgyně musí porozumět možnostem

materiálů a potenciálním vztahům mezi nimi. Musí nahlédnout materiál prizmatem „odkud pochází“ a „k čemu směřuje“ – vidět veškeré „vektory“. K tomu musí hodně zapojit fantazii.

Podtrženo sečteno: dramaturg či dramaturgyně se snaží představit si, jak bude celý systém fungovat. Nejdůležitější je samozřejmě pochopit, jak bude fungovat pro diváky. V tuto chvíli je třeba uvědomit si, že publikum je skupina lidí, kteří o inscenaci skoro nic nevědí, a proto je nabídnutým zážitkem musíme provést. Jak už bylo řečeno, divácký zážitek nelze mít zcela pod kontrolou a v současném divadle očekáváme, že publikum bude „dělat, co má“, že bude jejich zážitek ovlivněn tím, kdo jsou. Ale my je v tom můžeme navigovat. Každá inscenace obsahuje místa, která diváky navedou určitým směrem (mentálně, fyzicky nebo emocionálně). Tato místa mohou být znaky, gesta, předměty, které v určitém kontextu dávají určitý smysl. Ale jak to uděláme, aby diváci něco vnímali jako rychlé nebo pomalé? Všichni víme, že rychlost je relativní – a na jevišti zvlášť. Aby tedy tato místa fungovala, potřebují diváci určité nápovědy. Když chceme, aby něco vnímali jako pomalé, umístíme to vedle rychlé pasáže (to rychlé zde funguje jako zmíněná nápověda).

Dramaturgie je, jak jsem již uvedla, založená na opakování a překvapování, totožnosti a rozdílu. Je důležité, abychom divákům umožnili se napojit, abychom jim nabídli záchytné body a možnost pochopit jazyk a kód inscenace. Když se jim podaří základně zorientovat, podaří se jim na inscenaci napojit. Publikum zmatené od začátku do konce se nudí. Samozřejmě že ho navádíme proto, aby se dokázalo spolu s inscenací ponořit do neznáma, do míst, která nejsou tak přehledná. Po cestě můžeme trusit „žolíky“. „Žolíky“ jsou prvky, které zdánlivě do systému nebo do určité situace nepatří. Tyhle žolíky³⁶ publikum matou, ale zároveň provokují jejich zvědavost a snad i myšlení. Je starostí dramaturga či dramaturgyně, jestli inscenace obsahuje nějakou diváckou „odměnu“. Může to být krásný obraz, okamžik porozumění nebo cokoli jiného, co diváky „odmění“ za strávený čas. Odměny na správném místě (v prostoru i čase) dokážou pomoci tomu, aby se daly usledovat i ty nejnáročnější inscenace. Publikum rádo přemýšlí, rádo cítí, rádo se nechává šokovat, zvládne i nejvážnější, nejintelektuálnější,

³⁶ Koncept “žolíků” vymyslela Janet Prokešová z divadla D’Epog během workshopu devised divadla v lednu 2019. Pamatuju si zcela jasně, od koho to slovo pochází, tak si to potřebuju – dokud to mám v hlavě – poznamenat.

nejdepresivnější inscenace. Přichází, aby zažilo něco nového, baží po tom, ale potřebuje i okamžiky oddechu, úlevy a odměny, aby setrvalo v napojení.

Jak již bylo řečeno, chápeme-li dramaturgii jako odvíjení zážitku před divákem, můžeme tuto úvahu rozšířit také na řadu jiných disciplín. Stavba či konstrukce zážitku – nebo lépe řečeno konstrukce určitých sekvencí – není výlučně rysem divadla či performance.

Dramaturgicky lze přečíst třeba architekturu bytu. Každý byt má kuchyň, koupelnu, ložnici atd. Velice konkrétní zážitek z prostoru nám poskytne kombinace a přístup k pokojům, jejich propojení, vzdálenosti, výhled na ulici. To vše zároveň ovlivňuje, jak se nám tam bude žít. Každé muzeum nebo galerie má dramaturgii, tedy způsob, jak se odvíjí před publikem: úvodní text, prostor, pořadí uměleckých děl, jejich vztahy, jejich rozmístění v prostoru rozhoduje, jak působí, jak návštěvníkům „vypráví svůj příběh“.

Můžeme se podívat také na dramaturgii sportu. Například fotbal má svůj scénář – jsou jím pravidla hry. Tu ovlivňuje náhoda a vlohy účastníků k určitému dramaturgickému tahu. Ten se dá počítat v gólech, ale důležitější je emocionální dramaturgie závisující na tom, ke kterému týmu patříte.

Dramaturgii najdeme i v jídle. Kuchař často ví, jaká chuť má přijít první, jaká chuť a jaké složení musí působit kontrastně nebo synchronně s ostatními chutěmi. S parfémami je to složitější, protože jsou pomíjivé, ale i parfémami se skládají z mnoha vůní a jejich autoři vědí, která má přijít v jakém okamžiku, která je trvalejší, která hned zmizí. Míchači parfému tvrdí, že vůně je jenom částí parfému a že jeho pojmenování nebo příběh je pro účinek stejně zásadní.

Každé město a procházka po něm v sobě skrývá určitý příběh. A tak každá z nich může mít zcela jinou dramaturgii. Procházka Varšavou je jiná než New Yorkem nebo Dillí. Její součástí je povaha města spočívající v architektuře, společenské a politické situaci, jazyce, obyvatelích. Výstup na horu má zcela jasný dramaturgický vývoj – na začátku únava, dobytí vrcholu, návrat. Ptáci, zvířata, obzory, které cestou pozorujeme, a taky dialog s ostatními horaly ovlivňují dramaturgii výstupu.

Jedním z nejexemplárnějších příkladů dramaturgické aktivity je učení. Jde o to, jak sestavit zážitek z porozumění, kdy a jak člověk něco pochopí, v jakém kontextu, díky čemu atd. To vše ovlivňuje hloubku a šířku studentova porozumění.



Pochopíme-li, jak tyto dramaturgie fungují, pochopíme lépe, jak fungují dramaturgie nových divadelních forem.



8. DIALOG A DRAMATURGIE: TI DRUZÍ

DIALOG Dialog v současném divadle není primárně záležitostí komunikace mezi postavami hry jako v interpretačním divadle. Jako příklad uveďme krásný úryvek ze hry Harolda Pintera *Narozeniny*:

Meg: Jsou dobré?

Petr: Moc dobré.

Meg: To si myslím.³⁷

V současném divadle samozřejmě lidé (a věci) na jevišti taky vedou dialogy. Zároveň do dialogu vstupují různé reality, materiály, publikum, prostředí atd. Ale dialog je především a zejména strategií inscenace.

Tvůrčí dialog se odehrává na mnoha úrovních – samozřejmě mezi tvůrci, ale taky mezi umělci a materiálem a umělci a jejich každodenní realitou; s kým jsou a s kým chtějí být, s čím chtějí přijít před publikum; dialog s institucemi, s poskytovateli grantů, s prostory, s lokální kulturou atd. Tyhle dialogy nemůžeme brát za samozřejmé, ale je dobré si uvědomit, jak moc dokážou ovlivnit tvůrčí proces a jak moc ho dokážou obohatit a podržet. Zvládnout umění komunikace během tvůrčího procesu je jedna z nejdůležitějších věcí: jak se soustředit na vlastní proces a ne na ego (čí to byl nápad?!); jak se inspirovat (u jiných, v životě), ale zároveň se nenechat rozptýlit, jak neustále žít tvůrčí proces, a přitom neobjevovat Ameriku, jak obrátit zpětnou vazbu a kritiku publika ve prospěch inscenace.

KOLEKTIVNÍ PRÁCE Dialog v týmu je zásadní. Inscenace bude držet pohromadě jen tehdy, když bude panovat shoda nad tím, co je – aspoň do určité míry – naším společným cílem. Vztahy během zkušebního procesu se často zrcadlí v dramaturgii inscenace; veškeré napětí, nedorozumění, nepochopení, k němuž opakovaně téměř vždy dochází během zkoušek, vždy zachycuje dramaturgie na jevišti – a zároveň se zobrazuje ve vztahu k publiku.

³⁷ Meg: Are they nice? Petey: Very nice. Meg: I thought they'd be nice.

Dynamický, ale produktivní, kritický, ale otevřený dialog v týmu je naprosto klíčový. Zkouška je myšlení dohromady a člověk by se měl držet svých nápadů, ale zároveň je musí umět opustit, když přijdou lepší a pro výsledek zásadnější.

Během kolektivní práce je dobré držet emoce na uzdě, ale zároveň si uvědomovat, že všichni je mají a že vždycky něco znamenají. Krize a problémy je třeba pojmenovat a přijít na to, co je způsobilo. Zametat problémy pod koberec znamená, že se později vynoří znovu. A že vzniká atmosféra podvodu a lži. Ale dlouze se v nich šfouat taky nepřináší nic dobrého. Klíčem je komunikovat a nedělat z komára velblouda.

Jedním ze zásadních rysů „devised“ divadla je kolektivní tvorba. Některé skupiny či týmy pracují bez vymezené hierarchie, ale role, práce a zodpovědnosti mezi sebou přece jen nějak rozdělují. Máme zde obvykle režiséra či režisérku nebo facilitátora či facilitátorku (jako například v Goat Island), který/která moderuje zkoušky a snaží se proces podněcovat konkrétním směrem. Dehierarchizace neznamená chaos, ale otevřený, propustný způsob práce, v němž každý má právo mít nápad a taky ho vyzkoušet. Je to proces založený na dialogu – nejen s materiálem, ale také v rámci týmu.

Tým se musí shodnout na tom, že prioritou je materiál či projekt, a ne „čí to byl nápad“, aby mohla fungovat kolektivní práce. Člověk musí upřednostnit projekt, zkoušku, inscenaci nad svými vlastními potřebami. Tým se často zasekne, protože jednotliví členové trvají na svých vlastních nápadech, aniž by si uvědomili, co je pro inscenaci nejdůležitější. Společné přemýšlení je nedílnou součástí devising tvorby, ale funguje jen tehdy, když mezi tvůrci panuje důvěra tak silná, aby se v ní mohla rozpustit individuální ega.

Každý tým má svůj vlastní způsob kolektivní tvorby. Záleží na každé skupině, jaká si vyjedná pravidla společné práce. Dokonale stoprocentní kolektivní práce by byla čistě politickým projektem s jasnými prioritami. Pokud je prioritou dobrá inscenace, je to samozřejmě něco jiného. Někdy rozhoduje celá skupina, někdy jen její část, někdy zafunguje režisér či režisérka. Totéž platí pro nabízení materiálu a možností – někdy je to skupinová záležitost, jindy věc jednotlivce. Vše je možné a fungovat může cokoliv. Nezbytné je však mít jasná pravidla – říct si, kdo má co na starosti, a nikdy nepředstírat, že někdo smí něco rozhodnout, ale pak se tím neřídit. Pravidla se mohou v průběhu zkoušení měnit, a taky se to děje, ale musíme vědět, jak se změnila, pojmenovat to zcela jasně. Jenom tak budou všichni na jedné lodi.

V tomto typu divadla je vědomí, že jsme v tom všichni spolu, zcela klíčové. Samozřejmě kvůli hladkému průběhu zkoušení, jeho etickému rozměru atd. Ale mnohem důležitější je fakt, že tvoříme společně novou realitu, a to výrazněji než v inscenaci založené na interpretaci textu, protože společně pracujeme na zcela novém dramaturgickém systému, systému myšlení. V tom musíme být všichni společně.

Je důležité v určitý okamžik tento dialog – zkušební proces otevřít lidem zvenku, aby nám poskytli zpětnou vazbu, co funguje pro ty, kteří nejsou v procesu a nevědí, co „by se mělo dít“ (lidé zevnitř někdy ztratí pojem o tom, co se vlastně odehrává, a soustředí se na to, co si přejí, aby se dělo). Když nasloucháme zpětné vazbě, měli bychom být proaktivní (vědět, jaké jsou naše hlavní otázky a problémy v dané fázi zkoušení) a také dokázat rozpoznat podstatné poznámky od osobních, poznamenaných vlastním vkusem (nikdy se nezavděčíte všem).

KRIZE na zkoušce je strašák. Ale uvědomte si, že v případě kolektivní tvorby, dialogu s materiálem, dialogu v týmu a s publikem, v případě formy, která se vydává do krajín neznáma a snaží se zachytit věci, které jsou nepojmenovatelné, je krize přirozenou součástí procesu. Nejzásadnější je přijmout, že krize je jakýsi „okamžik pravdy“: že se nám zkušební proces, tým či materiál snaží něco říct. Nezametejte ji pod koberec, ale pokusme se pochopit, co se vlastně děje. Krize může být příležitostí pro mimořádnou kreativitu, okamžik, kdy objevíme nejzásadnější aspekty našeho díla – ale musíme na ni být připraveni a musíme si ji uvědomit.

DYNAMIKA V TÝMU Různí lidé mají různé schopnosti, talenty a načasování. Když pracujete v týmu, nesoustřeďte se na to, jste-li horší nebo lepší než ostatní, nesnažte se být někým jiným. Zaměřte se na to, v čem jste dobří, a to použijte. Někdo je tichý, ale pracuje tvrdě a přemýšlí tím, že věci dělá. Někdo věci rychle vidí a pojmenuje okamžitě. Někteří lidé dokážou nahlédnout stěží viditelný potenciál. Někdo nemá potuchy, co dělá, ale dělá to skvěle. Někdo je rychlý, ale nemá výdrž. Někdo je pomalý, ale vytrvalý. Uvědomte si, že všichni tito lidé mají své určité místo v dynamice celého týmu.

Skupiny, které spolu pracují dlouhodobě, to dobře vědí. Ale pozor na klišé týmové dynamiky, pozor na zvyky a stereotypy. Dynamika se musí vyvíjet, lidé se mění a jejich vzájemné vztahy se tudíž musí časem měnit též.

VĚDOMÍ INSCENACE Tvorba skrze dialog s materiálem a ostatními lidmi ve zkušebním procesu tvoří otevřené pole, kde může dojít k neočekávaným věcem, vývoji novým směrem, a někdy dokonce k úplnému upuštění od původního plánu. Proces rozvíjení během zkoušek,



konáním, dialogem s materiálem a komunikací skrze atmosféru, potřeby, obrazy, otázky, pohyby umožňuje vznik nové logiky. Taková logika se pak na zkouškách pomalu buduje.

Během zkoušek přijde okamžik, kdy rozvíjený materiál a úvahy kolem něj získají jakousi nezávislost na tvůrcích. Jako kdyby inscenace nabyla vlastní vědomí či logiku a odted' ji tvůrci musí respektovat a komunikovat s ní. Je to souhrn veškeré kolektivní paměti a zkušeností. Od této chvíle inscenace „říká“ svým tvůrcům, co chce, a nebo odmítá nápady, které se nehodí.

Tohle vědomí inscenace může být souhrnem všeho syrového, inspiračního a počátečního materiálu, všeho, co se tvůrcům stalo na zkouškách i ve všedním životě, je to suma všech postojů, preferencí a vztahů ke světu, které sem tvůrci přinesli, všechny vědomé i nevědomé nápady, které přišly, a přesto se stává jakousi nezávislou, autonomní logikou.

Ve chvíli, kdy vám inscenace začne odpovídat, možná jste na dobré cestě.

DRAMATURGIE JAKO VZTAH Závěrem můžeme říct, že vše v dramaturgii je vztahová záležitost: primárně jde o vztahy mezi jevištními elementy, ale také o vztahy mezi tvůrci, vztahy jeviště a hlediště, inscenace a diváků, vztahy v divadle a mimo divadlo, vztahy týmu k budově, vztahy donátorů a umělců atd. atd.

Být ve vztazích znamená neustálou proměnu, soustavnou změnu, pohyb. Někdy je taková změna tak postupná a pomalá, že je skoro neviditelná, někdy proběhne šokem. V každém případě je to složitý systém, v němž člověk nesmí ze zřetele ztratit mnoho aspektů, aby mohl vytvořit ten správný zážitek.

Možná je nejdůležitější, abychom začali současnou dramaturgii chápat ne jako souhrn dramaturgických elementů, ale postojů. Postojů k tématům, k věcem a lidem, jaký k nim máme vztah a jak se vyvíjí, jak se postoje odvíjejí a časem mění. Tyto dynamické postoje jsou dramaturgií inscenace. Takže bychom možná měli přestat uvažovat o dramaturgických strukturách a začít přemýšlet o dramaturgické dynamice.

Naši přítomnost na zkouškách bychom potom také neměli chápat jako plně autonomní, ale jako „bytí s“: bytí s materiálem, věcmi, lidmi. Což ovšem neznamená prostý pasivní vztah. Zahrnuje to i být proti, být pro, být zde, být ve vztahu, přičemž není často možné jednotlivé okamžiky oddělit.



9. PŘÍLOHA

9.1. FORMY A FORMÁTY

V současném divadle existuje nespočet forem a formátů. Určuje je například prostor (veřejný, site-specific), vztah k publiku (participativní, imerzivní), vztah k materiálu (dokumentární, objektové), ale také jednotlivé jevištní elementy (audio-procházka, světelná instalace).

Následuje popis jednotlivých forem a formátů. Není pochopitelně vyčerpávající, protože jich je moc a ani si je nedokážu všechny představit. Zaměřila jsem na formy, jimiž jsem se věnovala ve svém textu, a záměrně vynechala například nový cirkus, o němž tu nepadla ani zmínka. Takže tento slovník není v žádném případě úplný. Měl by posloužit jako důkaz obrovských možností a zároveň jako inspirace k dalšímu zkoumání jak nových cest, tak prohlubování těch stávajících.

V tradiční dramaturgii určuje její směr, pravidla a potřeby žánr zvolené hry (komedie, tragédie, detektivka, western). V současném divadle ho nahradil formát inscenace. Když pochopíme pravidla a možnosti daného formátu, dokážeme vytvořit divácký zážitek. Pokud uvažujeme o formátu pro svou inscenaci, je vhodné zvážit, co potřebuje materiál, ale zejména o jaký vztah s diváky a o jakou míru jejich zapojení usilujeme. Každý formát nabízí určité možnosti zážitku: rytmický (módní přehlídka), prostorový (procházka, site-specific), participativní (inscenace s jídlem), zahrnutí nebo vyjmutí (komunitní) atd. Tyto formáty zároveň určují, co je jádrem inscenace a na co se zaměřuje: je to dokumentární událost, předměty, komunita, prostor, zvukový zážitek v prostoru, zážitek z události v čase, zážitek z kostýmů v příběhu atd. Předurčují také náš tvůrčí proces – některé si žádají velký výzkum zdrojů, jiné výzkum materiálu, experimentování s technologiemi; některé budete zkoušet rok, některé budete zkoušet s publikem a jiné nebudete zkoušet vůbec atd.

Slovníček řadím abecedně.

Úkol k četbě slovníčku:

1. představte si různé možnosti, jak publikum zakouší danou formu (prostorově, interaktivně, emocionálně atd.)
2. vymyslete obsah, jímž by se dala naplnit daná forma.

Divadelní koncert má mnoho podob. V současné hudbě se objevují velmi divadelní popové koncerty (např. Pet Shop Boys, Madonna, Kylie Minogue atd.). Ale teatralizované koncerty najdeme i ve vážné hudbě – používají divadelní prvky (u nás např. orchestr Berg). V divadle označujeme něco jako koncert, vychází-li dramaturgie zásadně z hudební skladby (pro nástroje, hlasy či něco jiného).

Divadlo ve veřejném prostoru se pohybuje na škále od pouličního vystoupení ve stylu nového cirkusu po intervence, které mohou mít politický obsah a záměr. Divadlo vystupuje do veřejného prostoru, aby hledalo nové diváky (lidi, kteří nechodí běžně do divadla nebo si nemůžou dovolit lístky), nebo aby zkoumalo funkci a problémy veřejného prostoru (poukazují na dysfunkce společenského prostoru). Mohou to být procházky (audio nebo video), instalace, intervence atd. Jedním z klíčových dramaturgických prvků je zde prostor. Vždy je zapotřebí určit, nakolik se prostor inscenace a prostor diváků překrývají a co to pro participaci znamená.

Dokumentární divadlo má řadu forem a formátů a vždy vzniká na základě historických událostí nebo společenských jevů. Tyto inscenace používají metodu verbatim (doslovný přepis reálných textů). Může využívat „experty všedního dne“ – neprofesionální herce, kteří byli přímými účastníky zvolené události nebo vybraného jevu. Tento typ divadla ovšem zahrnuje i drama založené na textu, který vznikl na základě historického nebo společenského (nebo vědeckého, uměleckého, geografického atd.) výzkumu. S dokumentárními prvky pracují Rimini Protokol, portugalsko-česká skupina Hotel Europa, ale najdeme je i v tvorbě režiséra Jiřího Havelky.

Happening je výtvarná performance, kterou sledujeme od 60. let 20. století. Většinou má pevně určený jen začátek a základní prvky, zbytek se prostě „děje“ (improvizuje). Někdy mají happeniny přesně daný scénář. Může se v nich objevit malba, poezie, hudba, tanec atd. Mezi klíčové umělce, kteří se happeningem zabývali, patří Allan Kaprow, John Cage a Carolee Schneemann.

Imerze Imerzivní divadlo je forma, která se odehrává ve více prostorech, přičemž diváci jsou často v samém středu hracího místa. Publikum je divadlem obklopeno, pohlceno. Obvykle není participativní: divák se účastní pouhou svou přítomností, ale inscenaci nijak neovlivňuje. Imerzivní inscenace může vypadat jakkoliv, ale diváka obklopuje. Běžně se setkáváme s imerzivními inscenacemi – scénografiemi, do nichž může divák vstoupit, prohlédnout si je a zažít je zevnitř, obydlet je. Imerze staví diváka do centra dění a bere mu jeho vlastní prostor – hlediště, jako je tomu například u britské skupiny Punchdrunk. Pohlcený divák v imerzivním

divadle je jakýsi voyer, neviditelný svědek, který nemůže ani fyzicky, ani slovně zasáhnout do dění kolem.

Inscenace jeden na jednoho znamená, že pro jednoho diváka hraje jeden člověk. Tento formát přináší velmi intimní a osobní zážitek, který je téměř vždy do určité míry participativní. V projektu *Etiquette* (2007) skupiny Rotozaza dva diváci hrají pro sebe vzájemně podle instrukcí, které dostávají do sluchátek.

Inscenovaná fotografie je fotografie s teatralizovaným obsahem. Ve scéně zachycené obrazem figurují herci, kostýmy a scénografie (někdy stávající, někdy pro účely fotky vytvořené). Tyto fotografie často připomínají záběry z filmu, divadla, nebo dokonce ze života. Jako příklad poslouží americký fotograf Gregory Crewdson a jeho tvorba.

Inscenované jídlo Příprava, vaření a konzumace jídla se (stejně jako události kolem něj – večeře, obědy, večírky) staly v posledních desetiletích součástí divadelních inscenací. Jídlo poskytuje velmi zvláštní zážitek – zážitek, který absorbujeme ústy do celého těla a který se svým způsobem stává naší součástí. Setkávání u jídla je (podobně jako divadlo) základní lidský zvyk. Společné jídlo svým způsobem konstituuje komunitu diváků, nabízí možnost rychlé interakce a participace. Inscenované jídlo má mnoho podob: od jedlých inscenací přes dinner parties až ke společnému vaření. Podívejte se například na tvorbu argentinského výtvarníka Rirkrita Tiravaniji, představitele relačního umění, který vytváří prostor pro společné jídlo, britské výtvarnice Lucy Orty, která vaří pro bezdomovce, nebo americké konceptualistky Jennifer Rubell.

Instalace pochází z výtvarného umění. Je to umělecký prostor, do něhož se dá vstoupit a který se dá prožít zevnitř. Některé jsou založeny na prostoru, na zvuku daného prostoru, na těle v prostoru. Jsou to performativní prostory, neboť se v nich před divákem (a pro diváka) odehrávají různé věci. Existují i narativní instalace s příběhem, ty někdy používají realistickou scénografii (například byt), jako příklad nám poslouží tvorba Ilji Kabakova nebo duo Elmgreen a Dragset. Tyto instalace jsou svým způsobem divadlem bez herců.

Interaktivní performance nebo instalace potřebují diváckou aktivitu. Jejich akce vyvolává okamžitou reakci. Jako dobrý příklad nám poslouží mediální interaktivní instalace: zmáčknou knoflík, světlo se změní. Divák se stává spolupracovníkem v uměleckém procesu tím, že ho aktivuje. To může ovlivnit kompozici a rytmus inscenace, ale samozřejmě třeba také obsah.

Intervence je obvykle krátká performance, která naruší nebo změní situaci v určitém čase. Často se děje ve veřejném prostoru a má aktivistické rysy. Cílem je poukázat na problém a možnost změny ve veřejném či společenském prostoru. Příkladem budiž John Jordan – *Clandestine Insurgent Rebel Clown Army (CIRCA)*, 2003, nebo *Liberate Tate*, 2010.

Komunitní inscenace v angličtině může znamenat amatérské divadlo, ale v současném divadle se používá i pro inscenace zaměřující se na určité komunity, a to jak z tematického hlediska, tak z řad tvůrců a performerů. Existují inscenace, a dokonce i společnosti, které dlouhodobě pracují s lidmi s různým typem postižení, sociálně znevýhodněnými, například s bezdomovci nebo menšinami (Vietnamci, Romové atd.), ale i s dětmi, seniory atd. Jako příklad může sloužit český Divadelní spolek lidí bez domova Ježek a Čížek, který pracuje s bezdomovci, a nebo Bohnická divadelní společnost pracující s klienty na psychiatrii.

Módní přehlídka je forma, která se využívá v oděvním průmyslu. V posledních desetiletích jsou nejprestižnější módní přehlídky velmi teatralizované. Stojí za to tuhle oblast taky prozkoumat, protože se zde točí hodně peněz a hodně se tu experimentuje. Najdete tu jména od Viktora a Rolfa a Alexandra McQueena po Marinu Abramovič, která pracuje pro Givenchy. Divadelníci, hlavně kostýmní výtvarnice a výtvarníci, tenhle formát využívají nejen jako performativní způsob, jak předvést svou práci, ale i při tvorbě celých inscenací s tématem a příběhem. Módní přehlídky specificky pracují s prostorem a rytmem (molo, hudba, modelky a modelové či performerky a performeři chodí jeden za druhým a ukazují oblečení), které nabízejí zajímavé variace.

Nositelné umění (wearable art) v módě znamená, že oblečení a šperky v sobě mají odkazy na umění (například zobrazují známá umělecká díla) nebo je vytvořil umělec či umělkyně. Ve výtvarném umění a v divadle se pojem může používat i pro oděvy a předměty, které lze nosit a jsou základem uměleckého díla. Kostým se tak stává obsahem a formou performativního díla. Podívejte se na práci britské výtvarnice Lucy Orty (nositelné stany pro bezdomovce) nebo na *Sound Suits* (zvukové kostýmy) amerického sochaře Nicka Cavea.

Objektové divadlo znamená inscenace, kde klíčovou roli hraje objekt (předmět). Může se jednat o tradici loutkového divadla, kde jednotlivé předměty zastupují určité postavy nebo lidi. Ale předměty mohou fungovat i samy o sobě, ne se stát postavou nebo rekvizitou. Stanou se objektovými partnery na scéně, a nebo dokonce tématem inscenace. V tomto typu divadla je důležité hledat autonomii předmětů, naslouchat jim, pozorovat, co dokážou, co chtějí dělat, a ne je jenom využít do předem připravených obrazů. Objektová inscenace může být také

interaktivní nebo participativní. Předměty se hodí pro navázání komunikace – J. Rancière tomu říká „třetí věc“. Věc, na niž se může soustředit jak umělec nebo umělkyně, tak i divák, čímž aktivují svou kreativitu.

Participativní inscenace vyžadují prostorovou přítomnost, interakci či jinou formu aktivizace diváků. Publikum se do určité míry stává spoluvůrcem a v závislosti na konkrétní situaci ovlivňuje formu a obsah inscenace. Výše zmíněné projekty Erwina Wurma, Rotozazy a Ilji Kabakova jsou participativní inscenace či instalace. V tomto typu inscenací či instalací velmi záleží na instrukcích, které divákům poskytneme – určují, jak porozumí tomu, co mají dělat a jak se mají spoluúčastnit, a zároveň určují míru svobody a prostoru pro kreativitu. Participativní dramaturgie předpokládá jistou neúplnost, kterou doplní publikum.

Performance Art souvisí s výtvarným uměním a jejím materiálem a obsahem je obvykle umělcovo vlastní tělo. Některé performance mají podobu, kterou bychom z divadelního hlediska označili za instalaci: diváci do ní mohou vstoupit i z ní vystoupit ve svém vlastním čase. Původně byla jejím cílem „autenticita“ umělcova těla a jeho akce. Novější formy performance (v Británii označované jako *live art*) mají divadelnější povahu, využívají scénář, postavy, kostýmy a různou scénografii. Existují různé druhy performance, například Stelarcovy biotechnologické rituály a nebo již zmíněné dlouhotrvající performance.

Procházka (walk) je jedna z mých nejoblíbenějších současných forem. Může to být audio (zvuková) procházka: publikum dostane sluchátka a prochází různými prostory (často veřejnými). Video procházka probíhá podobně: divák si stáhne aplikaci a na telefonu tak vidí rozšířenou realitu. Takže vidí něco jiného naživo a něco jiné v telefonu. Podívejte se na práci pionýrky v oboru audio i video procházek, kanadskou umělkyni Janet Cardiff. Performativní procházka nemusí spočívat jen v technologiích – může být založena i na instrukcích, může jí provázet performer nebo performerka a zároveň se může v místech, kudy se prochází, také hrát.

Site-specific jsou inscenace v netradičních prostorech, které ovlivňuje místo, kde se odehrávají. Tento vliv může plynout z toho, k čemu se prostor používal či používá (nemocnice, vězení atd), jaká je jeho architektura (pokoje, průhledy atd.). Řada inscenací v netradičních prostorech se s historií a architekturou prostoru nepropojuje a může se hrát kdekoli jinde. Site-specific inscenace jsou daným místem pevně spjaty a nemůžou se přenášet jinam, aniž by se zásadně proměnily.

Smyslové divadlo aktivuje smysly v divadle neobvyklé: chuť, čich a hmat, neboť zrak a sluch se používá běžně. Obvykle se jedná o participativní inscenace, protože publikum se v nich musí něčeho dotýkat či něco jíst. Některé takové projekty zkoumají smysly a berou si je za téma, některé prostřednictvím smyslů poukazují na něco jiného. Někdy jsou smysly čímsi navíc a inscenaci ovlivňují skrytě (snadné je to s pachy). Se smysly dobře pracuje například novozélandská umělkyně Kate McIntosh.

Sólové inscenace jsou pro jednoho performerera nebo performerku. Často je ten, kdo hraje, také vytvořil. Mohou být postavené na textu (například storytelling) nebo na pohybu (tanec) či participaci (kdy je performer spíše jakýmsi průvodcem diváků) a mohou se konat jak v divadle, tak v nedivadelním prostoru (například ve veřejném prostoru).

Virtuální realita je vždy performativní, je to vždy nově stvořená skutečnost. Někdy se používá při výcviku (například pilotů), ale v umění nabývá více narativních, poetických či spekulativních podob.

Zvuková instalace je performativní instalace, v níž je nejdůležitějším prvkem zvuk. Může se zabývat prostorovou distribucí zvuku (odkud přichází, kdy a kde se s ním divák setkává), nebo to může být zvuková procházka (a tehdy jde zvuk ze sluchátek, jež si divák nese). Zvukem myslíme hudbu, slova, ale i různé efekty či každodenní ruchy.

Živá socha je performativní verze sochařství. Někdy se hraje, ale často je sochou sám umělec nebo umělkyně (nebo skupina). Britské výtvarné duo Gilbert a George jsou živoucím uměním od roku 1968; někdy vystavují sami sebe, ale uměním je i pouhá jejich existence. V projektu *One Minute Sculptures* rakouského umělce Erwina Wurma sochy ožívají sami diváci – podle návodu zaujímají s předmětem, který dostanou, minutové pózy. Většina tvorby Erwina Wurma by bez diváka/performerera neexistovala.

9.2. ÚKOLY

Úkoly jsou pro devising práci zcela klíčové. Úkol je formální zadání, které člověku umožňuje kreativitu v rámci přesně daného omezení. Formální rysy úkolu a soustředění na ně tvůrcům umožňuje myslet prostřednictvím formy, materiálu, prostřednictvím toho, co mají, aniž by si museli něco vymýšlet. Je to zároveň způsob, jak se dostat hlouběji (řekněme k jakési podvědomé kreativitě) a pokusit se obelstít kreativitu vědomou, racionální. Zvláštní hodnoty nabývají ve chvílích, kdy se ztratíme a nevíme, co s materiálem.

V této části nabídnu několik úkolů pro devising práci, které používám při učení. Uspořádala jsem je do skupin podle cílů či strategií. Úkolů je nekonečné množství a tento seznam není v žádném případě vyčerpávající. Berte je jako příklady pro inspiraci k vytváření vlastních či jako dokreslení důležitých strategií v devising práci.

Žádný z těchto úkolů nemá „správné řešení“, existuje jenom vaše řešení. Nebojte se jednat intuitivně. Prostě se do toho pusťte. Úkoly jsou z větší části úplně normální, někdy pečlivě propracované, ale někdy prosté, a nebo dokonce suché. Kreativitu projevíte při jejich plnění. Takže se do nich musíte pustit naplno a po hlavě! Nemyslete na to, co si řeknou nebo pomyslí ostatní. Dělejte to, co je v dané chvíli potřeba, a nenechte se zastavit. Buďte radikální.

Myšlenková mapa Vytvořit si myšlenkovou mapu na začátku (nebo v jakékoliv fázi) projektu je dobrý způsob, jak začít dialog s ostatními. Mapa je něco, čeho se dá dotknout, čemu se dá naslouchat, co se dá cítit. Tímto způsobem ostatní lépe pochopí strukturu, nálady a myšlenky, o nichž mluvíte.

1. Dejte dohromady předměty, obrázky, hudbu, ukázky z filmů atd., které vás inspirovaly nebo vám nějak připomínají to, o co vám ve vaší inscenaci jde.
2. Požádejte ostatní, aby je „přečetli“, aniž byste jim k tomu dávali jakýkoliv „příběh“: ať řeknou, co je důležité, co se opakuje, co je silné atd. Možná tak o svém uvažování zjistíte něco nového.
3. Vysvětlíte svou myšlenku prostřednictvím věcí, které jste přinesli.

Naslouchání materiálu je jedním z nejzásadnějších částí procesu. Znamená to, že se na něj díváte zcela čerstvými očima, zkoumáte každý jeho detail, zjišťujete, proč vás přitahuje nebo odpuzuje, ale zejména nasloucháte tomu, jak hraje – co dělá? Jak to dělá? Hýbe se? A co jeho vnitřní pohyb? Mění se?

1. Vezměte si předmět a podívejte se na něj. Jak mu říkáme? Funkční potenciál (k čemu má sloužit?); funkční potenciál (co ještě neočekávaného dokáže); fenomenologický potenciál: barva, zvuk, tvar, měkký/tvrký, jak vypadá? metaforicky: obsahuje nějaký kulturní, psychologický nebo osobní odkaz? má paměť/jizvy? kde byl vyroben? zemře? obsahuje nějaký paradox? atd.
2. Prohlédněte si nějakou videoukázku nebo obrázek ze své „myšlenkové mapy“: Jakou má video dynamiku? Co barvy? Co se opakuje? Jakou má emocionalitu? Atd. Podívejte se na to úplně čerstvými očima, jako byste neznali celý film.

Určité stránky Vyberte si určitou stránku materiálu a zaměřte se na ni.

1. Sledujte pád objektu a pak to napodobte vlastním tělem
2. Poslechněte si, jaký zvuk předmět vydává, a napodobte jej.

Pitva je strategie, v níž vezmete fragment nebo několik fragmentů celku. Můžete použít jenom určitou stránku materiálu: můžete napodobit světlo, můžete napodobit jedno gesto, můžete rozpitvat jenom text atd. Je to velmi formální způsob, jak přistoupit k materiálu, využít ho, nenapodobovat ho, a zároveň cítit jeho performativní potenciál.

1. Vezměte si video a vyjměte z něj některé kusy – slovo, tón hlasu, pohyb, text v druhém plánu atd. Každý performer může představovat jeden fragment. Poskládejte fragmenty v nový celek, různě je v prostoru i čase kombinujte.

Překlad Dalším způsobem, jak porozumět chování materiálu a jeho potenciálu, je metoda překladu. Převádíte jednu formu do jiné. Je to kreativní, intuitivní akt, proto moc neváhejte a nezdržujte se přemýšlením.

1. Převeďte obraz v melodii.
2. Změňte objekt v haiku.
3. Oblékněte si předmět, jako by to byla část oděvu.
4. Převeďte dynamiku videa v gesto.



Text Abyste mohli společně pracovat na textech, musíte určit rámeček, v němž se budete pohybovat. Zásadní je dlouhodobá improvizace, zajímavé náhody a podvědomý materiál se objevují až ve chvílích únavy. Vytrvejte do padnutí. Pokud potřebujete texty pro inscenaci, můžete se je pokusit zopakovat nebo je nahrát a přepsat. Opakováním se vždycky něco ztratí. Toho se nebojte – soustřeďte se na nové věci a vůbec na obnovu, ne na opakování. Zde pár příkladů:

1. Vyjmenujte seznam věcí, kterých se bojíte, aniž by zaznělo „bojím se“.
2. Popište židli tak, aby nikdo neměl ani páru, o čem to mluvíte.
3. Popište se, jako byste líčili svůj sen.
4. Udělejte rozhovor – osoba A začne každou větu „a když ty...“ a B vždycky odpoví „Tak ty...“
5. Udělejte rozhovor, v němž osoba A vždycky mluví o svých snech a osoba B zase o sportu. Střídají se po větách.

Kombinace Z toho, co máte k dispozici z přecházejících příkladů (pohyby, texty, zvuky), vytvářejte nové časoprostorové kombinace. Tak buď lépe zažijete materiál – ukáže se jeho potenciál, nebo tímto způsobem rovnou začnete vytvářet celé scény.

1. Každý performer si vybere různé části materiálu a kombinuje je.
2. Nebo jeden člověk udělá všechny, abyste viděli, jak to funguje.
3. Dva performeři improvizují dialog se dvěma částmi (např. gesta versus melodie).

Co fungovalo / co nefungovalo Po každém úkolu nebo cvičení ve skupině rozeberte, co fungovalo a co ne, co bylo zajímavé více a co méně. Když mluvíte o práci ostatních, nesuďte ji, ale pomozte jim ji zlepšit, hledejte pozitivní možnosti. Nejlépe poslouží, když odvyprávíte, co jste viděli, jak fungovalo vaše vnímání, čeho jste si všimli, co bylo méně důležité atd.

Pamatujte, že to, co nefunguje, co vás nezaujalo, může za jiných okolností a s jiným materiálem fungovat lépe. Takže na to, co nefungovalo, nezapomínejte. Možná se to bude ještě hodit.

Někdy potřebujeme hodně mluvit o tom, co funguje a co ne, hlavně na začátku práce, když se skupina potřebuje naladit a ujasnit si, jak myslí. V pozdějších fázích zkoušení je lepší vyhnout se dlouhým komentářům. Stačí, když jeden bude zapisovat nebo nahrávat, co funguje. Příliš mnoho debat a diskusí může zabít proces společné práce. Slova nás snadno zradí, čin hodně prozradí. Najděte si vlastní rytmus.



Opakování (re-performing) Někdy je místo debatování o materiálu lepší použít metodu opakování. Než začnete mluvit, nechte performerů nebo i víc lidí, ať vybraný materiál zopakují. Buď po nich chtějte, ať zopakují, co si zapamatovali, co považují za důležité, nebo ať si zvolí jednu věc, která je klíčová, a tu zahrají – bez plánování a debat. Opakováním máte možnost materiál znovu vidět, vylepšený nebo zhoršený, a bez řeči pochopíte, co potřebuje.

Vývoj Opakování je cesta vývoje. Materiál můžete vyvíjet různými způsoby:

1. Vyhodte všechno zbytečné, zbavte se svých milovaných nápadů, „vyhmátněte“ podstatu materiálu.
2. Radikalizujte. Pokračujte ve směru, kterým vás materiál vede, a dostaňte z něj víc: rychlé zrychlete, z nudného udělejte ještě nudnější, z červené červenější atd.
3. Přidejte, co chybí.
4. Násobte – například opakujte materiál znovu a znovu a znovu a uvidíte, co to udělá.

Zmapovat si materiál (co máte; co se opakuje; jaká témata, barvy, struktury, pocity atd. jsou důležité) je v devising přístupu naprosto klíčové. V tomto stylu práce jde často o intuitivní hraní, zkoušení věcí (nahazování), takže je potřeba čas od času zastavit a podívat se, co to vlastně děláme a kudy se materiál ubírá.

Místo dlouhých zmatečných diskuzí celé skupiny můžete použít mnohem formálnější způsoby mapování – dialogy, v nichž umísťujete jednotlivá slova, předměty a obrazy:

1. Každý napíše na zvláštní list papíru 1–3 témata. Položíte je vedle sebe na zem tak, aby se sdružovaly do významově spřízněných „ostrovů“. Slova k sobě může poutat podobnost, asociace, ale i mnohem volnější vztahy. Tyto ostrovy naznačují myšlenky, témata, pocity, struktury skupiny v danou chvíli. Všichni členové skupiny si můžou ostrovy přečíst. Můžete je číst podle toho, co je propojuje, co na ostrově chybí, jaké gesto by ostrov představovalo, jaký zvuk by ho představoval atd. Toto mapování se dá dělat i prostřednictvím obrazů či předmětů a nebo kombinací všeho uvedeného. V průběhu zkoušení ho lze zopakovat mnohokrát – vždy, když si budete chtít udělat obrázek o momentální situaci. A mapa se bude měnit podle toho, jak se vyvíjí proces.

Pořadí Jak už jsem psala, konečné pořadí scén je potřeba vyzkoušet. Můžeme si o pořadí scén něco myslet, ale musíme vidět, jestli funguje. Nelekejte se, pokud nefunguje. Možná musíte



něco přeskládat, možná to chce jiné načasování scén. Na to je potřeba spoustu práce. Než je skladba scén konečná, musíte vyzkoušet různé verze a různý timing.

Pokud to nejde, zastavte se a upřímně si pojmenujte, proč to nejde. Možná je to v materiálu, možná ve spolupráci, možná trváte na něčem, co nefunguje. Nenaříkejte, nepanikařte: zkuste věci změnit, pracujte na nich nebo se jim vyhněte. Je zcela zásadní vědět, co je špatně.

Zároveň se můžete k materiálu a ke spolupracovníkům vrátit – věřte jim. Podívejte se, co na nich je. Nikdy nejste na suchu: máte materiál a kolegy. Musíte akorát najít správný způsob, jak na ně.

Aby to šlo, chce to kritický postoj. Zaujměte ho, ptejte se, hrajte si. Buďte kritičtí k materiálu: říká vám vše? Buďte kritičtí ke kolegům: říkají vám vše? Nebo se bojíte otevřít? Buďte kritičtí k sobě: vážně musíte být nejchytřejší? Vidíte věci jasně? Dejte pozor na to, abyste se snažili na maximum. Nenechávejte si nic „na potom“.

Za druhé: pozor na pozornost. Nic nepotlačujte. Všimnete si, že se vám něco nedaří, že vám kolegové nedůvěřují, že materiál nestačí. Nezavírejte před tím oči – stejně to nakonec vyplave na povrch. Buďte otevření. Nedokážete-li to vyřešit, přiznejte se. Ale nepotlačujte to. Myslete na to, a časem to vyřešíte. Mluvte o tom otevřeně i s kolegy. Pozornost je klíčový pojem devising divadla. Nic není dobré nebo špatné, všechno se může stát součástí zkušebního procesu, ale musíte si na věci dávat pozor, jen tak je můžete proměnit v tvůrčí proces.

A samozřejmě potřebujete důvěru – důvěru v materiál, v kolegy, sami v sebe a v publikum. Když uvěříte materiálu, můžete ho do hloubky prozkoumat. Když věříte kolegům, stavíte výzvy před ně i sami před sebe. Ale věřte i jejich tvůrčím schopnostem a jejich názoru. A když uvěříte publiku, odmění se vám svou imaginací a půjde za vámi.



9.3. LITERATURA

ADORNO, Theodor W. 4. The Essay as Form (1958). In: *Essays on the Essay Film*. 2017, doi:10.7312/alte17266-005.

BAL, Mieke. *Travelling Concepts in the Humanities: a Rough Guide*. University of Toronto Press, 2012.

BARBA, Eugenio, BARBA, Judy. *On Directing and Dramaturgy: Burning the House*. Routledge, 2010.

BARTHES, R. Diderot, Brecht, Eisenstein. *Screen*, vol. 15, no. 2, 1974, pp. 33–40., doi:10.1093/screen/15.2.33.

BOHM, David Joseph. *On Dialogue: David Bohm*. Routledge, 1996.

BOHM, David, LEE, Nichol. *On Creativity*. Routledge, 2010.

CARSON, Marvin. *Performance: a Critical Introduction*. Routledge, an Imprint of the Taylor & Francis Group, 2018.

DEWEY, John. *Art as Experience*. Putnam, 1980.

DIAMOND, Elin. *Unmaking Mimesis: Essays on Feminism and Theater*. Routledge, 1997.

FISCHER-LICHTE, Erika, JAIN, Saskya Iris. *The Transformative Power of Performance: a New Aesthetics*. Routledge, 2008.

FUCHS, Elinor, CHAUDHURI Chaudhuri. *Land/Scape/Theater*. University of Michigan Press, 2002.

GOLDBERG, Rose Lee. *Performance Art: from Futurism to the Present*. Thames & Hudson, 2011.

GOLDBERG, Rose Lee. *Performance: Live Art since 1960*. Thames & Hudson, 2004.

GRITZNER, Karoline, et al. On Dramaturgy. In: *Performance Research*, vol. 14, no. 3, 2009, pp. 1–2., doi:10.1080/13528160903519450.



HEDDON, Deirdre. *Devising Performance*. Palgrave Macmillan, 2015.

LEHMANN, Hans-Thies, JÜRS-MUNBY, Karen. *Postdramatic Theatre*. Routledge, 2009.

LEVINE, Caroline. *Forms – Whole, Rhythm, Hierarchy, Network*. Princeton University Press, 2017.

LUSHETICH, Natasha. *Interdisciplinary Performance: Reformatting Reality*. Palgrave Macmillan, 2016.

PETERSEN, Anne Ring, et al. *Installation Art: between Image and Stage*. Museum Tusculanum, 2015.

RANCIERE, Jacques, CORCORAN, Steve. *The Edges of Fiction*. Polity Press, 2020.

READ, Alan. *Theatre in the Expanded Field: Seven Approaches to Performance*. A & C Black, 2014.

READ, Alan. *Theatre and Everyday Life: an Ethics of Performance*. Taylor & Francis, 2016.

TURNER, Cathy, BEHRNDR, Synne K. *Dramaturgy and Performance*. Palgrave, 2016.

WEBER, Samuel. *Theatricality as Medium*. Fordham University Press, 2004.



Překlad z anglického originálu a redakce: MgA. Mgr. Marta Ljubková

Oponentura: MgA. Lucia Repašská, Ph.D.

Datum poslední aktualizace: 20. 11. 2020

Dostupné pod licencí [Creative Commons BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

© Akademie múzických umění v Praze, Malostranské náměstí 259/12, 118 00 Praha 1, IČ 61384984

