

# SCÉNOLOGICKÝ ROZBOR – VZOROVÉ ŘEŠENÍ

## Sylva MARKOVÁ: Scénografické řešení inscenace J. Garnera: Černí býci

Inscenace Garnerovy hry *Černí býci*, uvedená na scénu divadelního studia Marta v režii Petra Štindla a scénografickém řešení Sylvie Markové, měla svoji brněnskou premiéru 19. prosince 2001.

Norské drama napsané v roce 1988 patří mezi nejúspěšnější původní díla autora, o čemž svědčí i to, že jen o rok později získal Julian Garner za tento původní dramatický text prestižní Ibsenovu cenu.<sup>1</sup> Charakter výstavby hry popisuje scénografka těmito slovy: „...*drama je napsáno velmi citlivě. Přesto vyznívá hrubě a beznadějně. S tím do jisté míry koresponduje především jednoduchost děje, který není nijak komplikovaný, i když se místy může zdát až příliš vykonstruovaným...*“.<sup>2</sup> Princip syrovosti, stojící u zrodu prvotní imprese, vzniklé po přečtení textu,<sup>3</sup> přiměl autorku scény k tomu, aby svůj počáteční zájem koncentrovala zejména k materiálu, který by bylo v inscenaci vhodné použít. Marková si zcela v souladu s pravidly hry vybrala jako východisko dřevo, které nejlépe odráží podstatu příběhu, a jeho významové analogie, odvozené z prostoru hry.<sup>4</sup> Surovost původních reálií prostředí, do nichž je příběh zasazen, společně s jistou mírou proměnlivosti, vycházející z podstaty různorodosti struktury tohoto přírodního materiálu pak tvořily nejen základní stavební prvek konstrukce scény, ale také podstatnou část poetiky inscenační vize. Ta totiž v sobě spojovala především vzájemnou konfrontaci netypického řešení scény (umístěné do prostoru diagonálně) s hereckou hrou, vycházející z principů analogického porušování pravidel řádu zcela

---

<sup>1</sup> Svoji světovou premiéru měla hra v roce 1988 v norském Trondelag Teater v Trondheimu. Česká premiéra textu byla uvedena 22. listopadu 1997 v Městském divadle ve Zlíně. Více viz program k inscenaci.

<sup>2</sup> Citace ze seminární práce autorky.

<sup>3</sup> Scénář k inscenaci vycházel z překladu Luboše Trávníčka.

<sup>4</sup> Většinu z faktografie a dobového kontextu hry scénografka konzultovala s dramaturgyní představení Janou Čechovou. Výsledná vizuální inspirace však vycházela podle slov výtvarnice spíše z instinktivního pojetí hry.

ve shodě s vlastní podstatou příběhu. Šílenství, setkávající se s dogmatikou víry i rozumu si tak našlo významové paralely ve vizuální manipulaci s divákovým pohledem, který byl jednoznačně závislý nejen na samotné konstrukci prostoru, ale také na způsobu jeho osvětlování. Ne nadarmo se tak do programu inscenace dostalo také doporučení divákům, oznamující, že „z dosavadního výzkumu vyplývá, že během představení je nutno sledovat všechno – světlo, stín, lásku i smrt, svého spoluhráče na vedlejším sedadle, postavu, co nezatáhla oponu, ženu, která neví, že se pro vás svlékla, svou otázku i odpověď...“.<sup>5</sup> Abstraktně pojatá komunikace s divákem, realizovaná prostřednictvím těchto slov, nabídla publiku nový prostor pro uchopení východisek hry a umožnila koncentrovat pozornost obecenstva ke světelným proměnám jeviště, jež se tak v kontextu nastíněné manipulace staly nejen estetickým oživením děje, ale i důležitou součástí vizuálního sdělení. K tomu jistě přispěla také spolupráce scénografky s ateliérem jevištní technologie DiFa JAMU, který právě v této době vychoval první vlnu svých absolventů, jež se na představení také podíleli.

Původní představa výtvarnice se však opírala o zcela jiná východiska. Na počátku uvažování o scénickém řešení prostoru stála idea stolu, jenž by bylo možné rozkládat tak, aby každá z jeho částí mohla samostatně personifikovat zcela jiný význam. Tato varianta ale nakonec pro přílišnou technickou náročnost a nedostatečnou funkčnost konstrukce ve vztahu k častým změnám prostředí svého naplnění nedošla. Na místo toho Marková rozprostřela na scéně diagonálně postavenou dřevěnou bránu, rozdělenou na dvě části, které bylo možné rozevřít jako paraván a tedy i různým způsobem modifikovat. Jeviště tak bylo rozděleno do dvou odloučených prostorů, jejichž spojnicí tvořila variabilita uspořádání, vycházející z možných proměn obou samostatných částí. Ty byly pro snadnější manipulaci (vždy pouze z jedné strany) ukotveny na pantech. První ke druhému portálu, a druhá v levém zadním rohu jeviště. Obě křídla brány se pak navíc dala v polovině ohnout, čímž se celý prostor ještě více zdynamizoval. Výsledná vize scény přitom oslovila i samotného režiséra, který souhlasil s variantou zakomponování veškerého nábytku i potřebných rekvizit děje přímo do stěny této konstrukce.

---

<sup>5</sup> Citace z programu k inscenaci.

V expozici příběhu se divák setkával s uzavřenou bránou, jejíž strukturu tvořilo množství dřevěných, neopracovaných, již několikrát použitých prken různého typu a stáří, sbitých k sobě v nejrůznějších výškách a prostorových vztazích. O vzniku dekorace Marková říká: „...jednotlivé pohyby scény vznikaly už ve zkušebně, kde měli herci náznak budoucí brány k dispozici. Konečnou verzi dekorace však v této etapě nahradily laťky, spojené provazy tak, aby je bylo možné ohýbat. Prvotní vize počítala také se samostatně stojícím nábytkem, který se stal nakonec integrální součástí brány. Shromáždování materiálu, potřebného k vlastní výrobě scény bylo doslova dobrodružstvím. Nakonec se nám však podařilo získat všechny komponenty prakticky bez jakéhokoli vynaložení finančních prostředků - formou darů. Do výroby byla postupně zapojena prakticky celá „technika“ studia Marta. Společná práce nad technickou realizací pak sice v obecné rovině dodržovala základní návrhy a princip makety, avšak v jednotlivostech se stala kolektivním dílem všech zainteresovaných spolupracovníků. Téměř všichni totiž tuto dřevěnou konstrukci neustále doplňovali o další a další prvky...“

Rozvinutá možnost pohybu dekorace vytvořila podmínky pro zrod dalších analogií děje. Nejdůležitější spojnicí scénického řešení s výslednou režijní koncepcí hry pak v tomto smyslu tvořila především hudba Karla Albrechta, jejíž pochmurnost doplňovaly zvukové efekty, které tato oživlá brána na scéně svým pohybem sama umocňovala. Z toho důvodu pro lepší rezonanci stěny bylo na dřevěná vrata přibito ještě několik rekvizit, jež výslednou barvu zvuku dotvářely. Mezi dominantními hudebními motivy tak mohli diváci zaslechnout vedle typického skřípání pantů, či nárazů ztrouchnivělého dřeva o zem i ostré řinčení kovového řetězu, volně splývajícího z konstrukce, jehož zvuk získal v několika momentech též symbolickou funkci.

Leitmotivem úvodního obrazu Vězení se stala drátěná postel, stojící v levé části jeviště před zavřenou bránou. Marková umístila postel do té části prostoru, která podle ní působila nejvíce stísněně. Většinu ostatního nábytku pak výtvarnice navrhla ve formě velmi nízkého měřítka, umožňujícího spoutanému vězni rozehrát úlohu podřízenosti vůči nadřízenému dozorcí, k němuž je třeba vzhlížet. Podobné analogie provázely i další části příběhu. Záměrné zmenšení

objektů ve vztahu k pozadí děje vytvořilo iluzi naddimenzované stěny statku, která tak získala rys dominance, jehož důsledkem se stalo přenesení mnoha významů z roviny slova do roviny nonverbální konfrontace herce a dekorace. Zohledňování významových paralel mezi textovou a obrazovou složkou inscenace bylo zcela v duchu nového úhlu pohledu na dějiště hry přeneseno i do vlastní struktury jeviště. Pravá strana scény, odkud diagonální stěna vycházela, tedy sloužila k zobrazení jemnějších nuancí hry, neboť aktéry přenesla prakticky na předscénu do těsného kontaktu s publikem. Levé straně naproti tomu dominoval volný prostor předního plánu, který bylo možné konfrontovat s temnotou pozadí. Pro zesílení účinku této polarizace pak režisér umístil do popředí levé části prostoru ještě řadu mizanscén, z nichž vizuálně nejzajímavější se stala naturalisticky pojatá scéna „štípání dřeva“, kterou doplnily všechny typické atributy této činnosti od velkého špaluku, sekery až po jednotlivá polínka, v jejichž sekání se střídaly postavy Johannese i Unn. Zloba či strach, personifikované do zápasu s hmotou přitom vedle vlastních paralel s inscenovaným příběhem přinášely ději i symbolickou funkci. Konfrontace na první pohled nepříliš pevné konstrukce stěn s principy destrukce a rozpadu dřeva, podléhajícího pod lidskýma rukama zkáze, avšak zároveň přinášejícího teplo domova, nabídla divákům ve vizuální rovině celou škálu podobností, jež dotvářely atmosféru jednotlivých replik, čímž zároveň došlo k výraznějšímu výtvarnému obohacení jinak prostého a prvoplánově stylizovaného děje.

Podobně pak scénografka společně s režisérem využila též ostatní možné varianty prostoru. Ohnutím pravé přední poloviny konstrukce se na jevišti vytvořil uzavřený interiér kuchyně statku, přinášející hercům jistou míru intimity a vzájemného sblížení. V této části dekorace se dřevěná brána také nejvíce podřizovala pravidlům hry. Struktura její z diváckého pohledu nejbližší části byla vytvořena z charakteristických znaků předních stěn typických forem nábytku, kde každá zásuvka měla svou funkci, ať už jako vyjádření místa pro ukrytí dané rekvizity (kuchyňské nádoby, hmoždír apod.), či prostoru pro umístění potřebného symbolu (dřevěný kříž). Vše však podléhalo přísné úspornosti a účelnosti, která tak dodávala jednotlivým kontaktům herců s touto stěnou rys jasný, ale i přísně vypočítaný identifikace s navrženým prostředím. Specifickou úlohu v ději sehrál

také onen tajemný a prázdný prostor, ukrytý za diagonálou, do nějž mohl divák nahlédnout jen v okamžiku rozevření brány. Ve chvíli svého potemnění otevřela brána publiku prostor za scénou, jemuž dominovala nepravidelná mříž, evokující prostředí kostela, zdůrazněné stylizovaným oltářem, v němž se červeným světlem rozzářila elektrická svíčka. Svůj protiklad pak našla tato mříž také v závěrečné scéně návratu do vězeňské cely, kde se významy prostoru, spojující v jediný společný celek motiv sakrality i profánního prostředí zvířecí klece odsouzenec staly natolik silné, že prakticky přehlušily své textové analogie. Vzniklou tenzi mezi vizuálně stylizovanými obrazy a podstatou příběhu pak doplnilo právě světlo jako princip zpřítomnění dvojí atmosféry, odhalující divákům jedinou skutečnost skrze několik odlišných úhlů pohledu. Rozevřením obou křídel dekorace bylo potom na scéně opět možné rozkrýt prázdnotu nekonečného prostoru, v němž scénicky ožívalo jen světlo, zahalující herce do vlastního virtuálního světa, ohraničeného pouze temnotou stínu. Idea kostela jako analogie ostrova, na němž se děj převážně odehrává, symbolizující místo střetu i konečné pokory, se tak stala emocionálně nejsilnějším vyjádřením původních Garnerových východisek.

Bez zajímavosti však nezůstala ani specifická vize proměny prostorové orientace pohledu diváka, jež svého vrcholu došla ve scéně Johannessova útěku do stodoly, kdy se hlediště náhle dostalo do odlišné percepční situace. Hlavní figura, utíkající ze dveří statku, se totiž náhle ocitla opět na prahu stodoly, což umožnilo vytvořit na scéně iluzi jako by se divák díval na tento obraz nikoli zvenčí, jako tomu bylo doposud, nýbrž zevnitř budovy. Změna perspektivy, symbolizující změnu orientace příběhu, uskutečněná prakticky v jediném okamžiku, tak jednoznačně identifikovala tento moment transformace jako typickou proměnu charakterů. Od této chvíle se pak původně černobílá symbolika děje začala stále více obohacovat o řadu dalších šedivých odstínů. Ztráta původní polarity, umožňující dosud divákovi jednoznačnou identifikaci dobra a zla, personifikovaného do jednotlivých postav hry, se tak projevila nejen změnou chování herců, ale především změnou vizuální komunikace scény s hledištěm. Na rozdíl od předchozích obrazů se tak publikum na malou chvíli ocitlo uvnitř prostoru, kam se Johannes utíká schovat před sebou samým. Možnost identifikace prostoru jako možnost

spoluidentifikace významu, ukrytého mimo text, a zároveň překračujícího zdánlivě neproniknutelné hranice čtvrté stěny, se tak projevila formou sdílení prostoru herce s divákem. Pocit přenesení atmosféry děje přímo do hlediště, symbolizujícího hledanou ochranu (analogie se symbolikou chrámu), proměnil dosavadní principy divadelní výpovědi režiséra i uvažování publika. Krátký okamžik spojení obou prostorů, znemožňující divákům rozvinout případnou myšlenkovou konstrukci vyplývající ze změny situace, tak vytvořil ve svém ataku na city obecnostva moment souznění, v jehož spoluprožití získaly rozhodující místo emoce. Vlna duchovní iluminace, přinášející prozření, však mohla trvat jen chvíli. Návrat do pravidel příběhu i do pravidel komunikace, kdy je divák opět vytržen z mystického prostoru dramatu a navrácen zpět do své původní úlohy pozorovatele, výrazně přispěl k lepšímu pochopení vizuálních paralel příběhu a ve vztahu ke scénografickému řešení znamenal vrchol celé inscenace. K tomu svým dílem opět přispělo také silné světlo reflektorů, proměňujících atmosféru následných scén, které se tak v kontextu zmíněného zážitku, a současně zcela v souladu s nastíněnými programovými východisky, stalo důležitou součástí výpovědi, čímž zároveň získalo materiálnost analogickou materiální podstatě vlastní dekorace.

Zajímavé je v této souvislosti zmínit i délku přípravy scénické vize prostředí příběhu, která podle Markové trvala od prvotní invence ke konečnému řešení konstrukce jen necelý měsíc. Na rozdíl od vzájemné korespondence dekorace a jejich jednotlivých variant, se však specifickým protikladem této harmonické syntézy světla a prostoru staly především kostýmy herců. Ty pak výtvarnice stylizovala zcela v souladu s charakterovými vlastnostmi jednotlivých hrdinů příběhu. Ve své impresi se ani v tomto případě Marková nedržela žádné konkrétní dobové módy. Anges, ztělesněná na scéně Isabelou Bencovou byla zcela v duchu původní předlohy označena výtvarnicí za pánbíčkářku, skutečnou ženu, spasitele i oběť. Tomu proto odpovídal její barevný profil, složený z šedočerné kombinace odstínů. Klasický puritánsky pojatý šedý dámský kostým doplněný černým límcem, manžetami a knoflíky, které obohacovala stejnobarevná pokrývka hlavy, zahalující vlasy jako symbol životní energie ženy, prvoplánově zakrýval typické rysy křivek těla. Na rozdíl od vesnického kostýmu Unn se však programově hlásil

k městskému prostředí, a to především díky černému kabátu, jenž se stal jeho doplňkem, prozrazujícím vkus velkoměstského prostředí. Konfrontace obou ženských hrdinek příběhu přinesla i mnoho dalších společných znaků. Ludmila Čermáková v roli Unn se tak typově skrze dlouhé volně splývající blond vlasy stala jasným protikladem tmavovlasé Agnes. Rozdílné líčení i způsob chování také jasně určovaly vztahy obou žen na jevišti. Kostýmní návrh Unn symbolizovala především černobílá kombinace halenky a sukně. Svůdnost poprsí, skrytá za čistotu bílé barvy na první pohled kontrastovala s temnotou sukně, ukrývající ženský klín. Následná proměna bílé halenky v dlouhou dívčí košili z hrubého plátna pak jasně evokovala motiv nevinnosti i nedosažitelnosti, která musí být přemožena. Charakteristiku této postavy, kterou Garner označil přívlastkem farmářka, však Marková doplnila o epiteta přítelkyně, milenka, dcera a matka, jež se ve významové symbolice projevila především další variantou kostýmu, identifikující dívku také s červenou barvou.

Protikladem obou žen a pomyslnou spojnicí výsledného trojúhelníku vztahů se stal pochopitelně Johannes, ztělesněný na scéně Josefem Kollerem. Původně mentálně postižený muž, odevzdávající se do rukou důstojnice Armády spásy, se ve svých vizuálních variacích kostýmu proměňoval zcela v duchu vnitřní transformace své postavy. Z uvězněného násilníka a vraha, oblečeného do bílé napůl roztrhané košile a kalhot, se v průběhu děje stal člověk, stojící na hranici bláznovství, který je však schopen postupem času získat atributy svobodného a rozumného muže. Světlá vesnická halena, společně s hnědými kalhotami dokázala destruovat prvotní znaky netělesnosti postavy. Postupný vývoj Johannesovy transformace, od počátečního nalezení boha ke konečnému nalezení životního spojení s ženským prvkem, byl pak v inscenaci zastoupen paralelní kontinuitou vývoje jeho kostýmu. Ten totiž po prvotní prázdnotě bílého vězeňského úboru, v němž se postava na počátku hry zjevovala před diváky, získal rys pracovního oděvu, který později nahradila stylizace pánského oblečení, vystřídaná nakonec okamžikem, kdy si Johannes na sebe navlékl sváteční šaty. Teprve v této chvíli totiž došlo k jeho skutečné proměně v muže, naplňujícího své symbolické poselství. To však bylo pochopitelně vykoupeno trestem, navracejícím svět hry zpět do pravidel řádu.

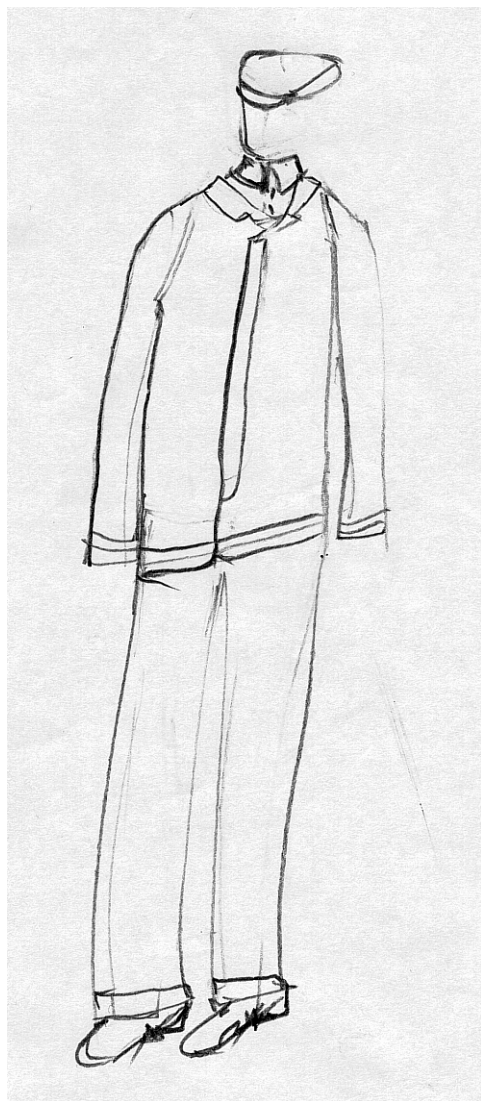
Kouzelnou čtveřici postav příběhu doplnil ještě vězeňský dozorce Iversen v podání Ondřeje Nováka, který se v kontextu vzájemné korespondence ostatních Garnerem nastíněných charakterů dramatu proměnil v jasnou antagonii chladné Agnes. Dozorce, štvanec, lovec a vězeň zároveň, ztělesňoval v ději analogii revolty, vyprahlosti citu i konečné rezignovanosti bezmoci, ztrácející původní smysl života výměnou za okamžité ukojení pocitu moci. Tato na první pohled zřejmá prázdnota vyhaslé duše, toužící po návratu k nerozlišenému počátku, byla jasně patrná také ze stylizace Iversenovy uniformy, připomínající barevnou střidmostí a strohým střihem mužskou alternativu kapitánky jako důstojnice Armády spásy. Neschopnost vyrovnat se s vlastním údělem předurčila postavu k hrubému jednání, ztělesňujícímu mužskou energii ve formě úvodní akce šikanování vězně dozorcem, a našla svůj protipól v klidné, avšak stále tajemné a nepochopitelné síle ženy, personifikované do postavy Agnes, která svůj vlastní život spojila s Bohem. Té pak v inscenaci dominoval prvek postupné ztráty tajemství, vzdalující tuto ženu původním východiskům, na jejichž místo se navrácí vypuzený mateřský pud, vystupňovaný nakonec touhou po emocionálním sblížení s druhým člověkem.

Síla vizuální korespondence mezi důstojností obou postav, jejich jednoznačnou oddaností hledání podstaty života, ale i nekonečnou prázdnotou, která však při nesprávné identifikaci obsahu věcí může svést člověka na scesti, se potom stala rozhodujícím prvkem vzájemné korespondence kostýmu, temporytmu i vlastního verbálního projevu obou hrdinů. Konečné sjednocení všech soukromých tužeb a přání, nalézající své řešení v návratu hrdinů k Bohu symbolicky uzavřelo děj příběhu skrze Johanessovo zvolání, které autor personifikoval do přímé citace žalmu, jímž se drama uzavírá: „...*Slyš Bože, mé bédování, mé modlitbě pozornost věnuj, z končin země k tobě volám se sklíčeným srdcem. Doved' mě na skálu, je pro mě strmá, ty jsi moje útočiště a pevná věž proti nepříteli. Chci navěky pobývat v tvém stanu, utéci do skrýše tvých křídel.*“<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Žalm 61.

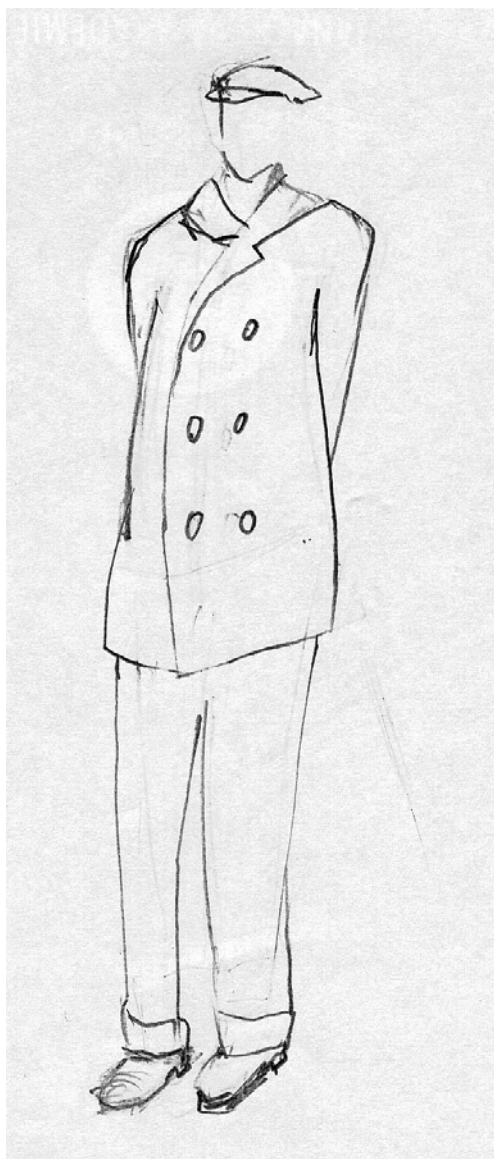




7

---

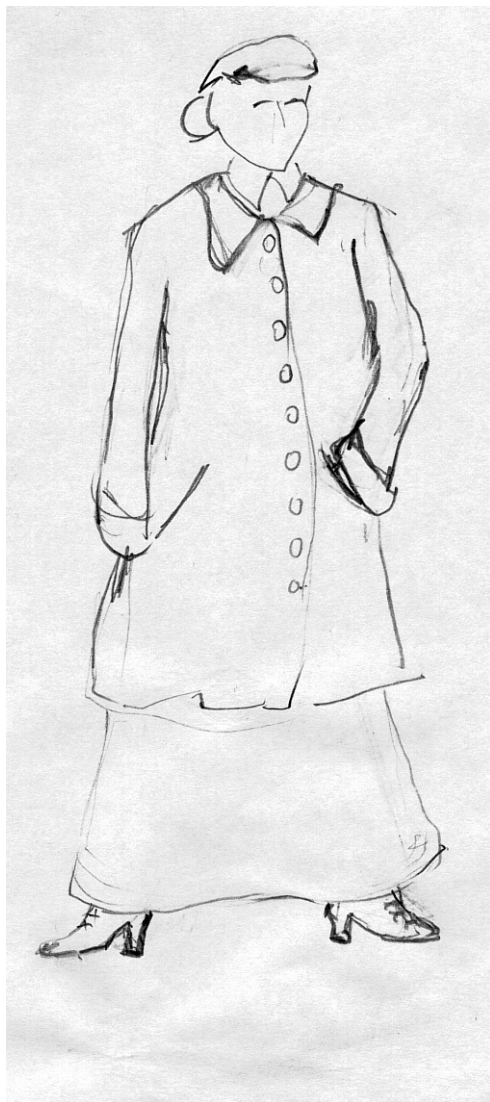
<sup>7</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh kostýmu Johannese.*



8

---

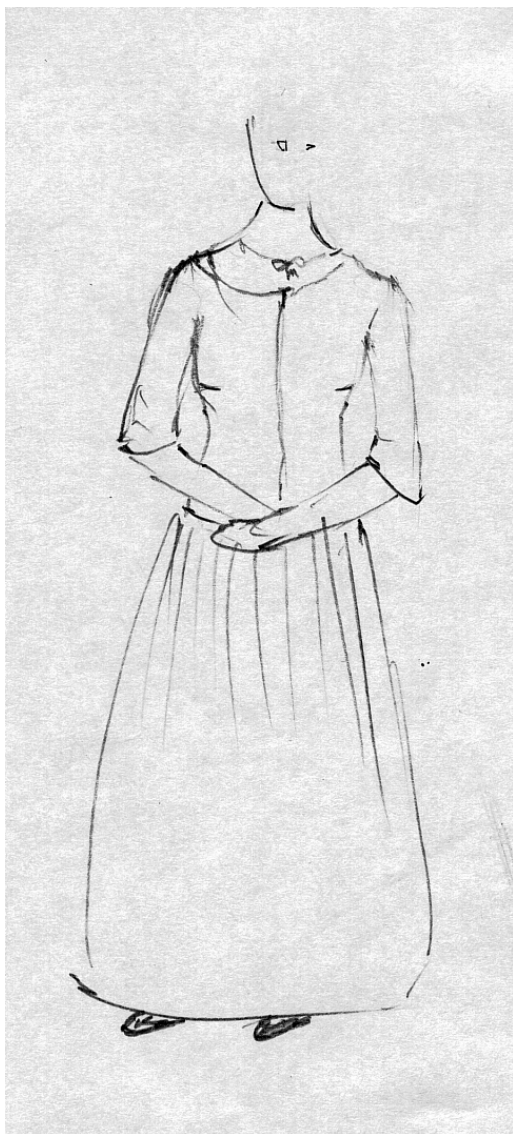
<sup>8</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh kostýmu Iversena.*



9

---

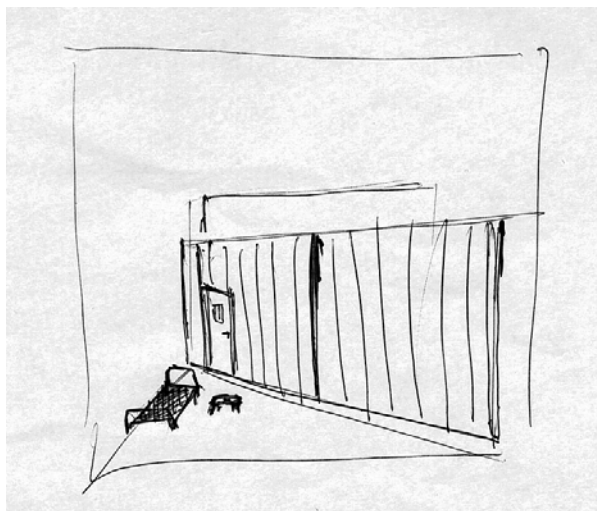
<sup>9</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh kostýmu Agnes*.



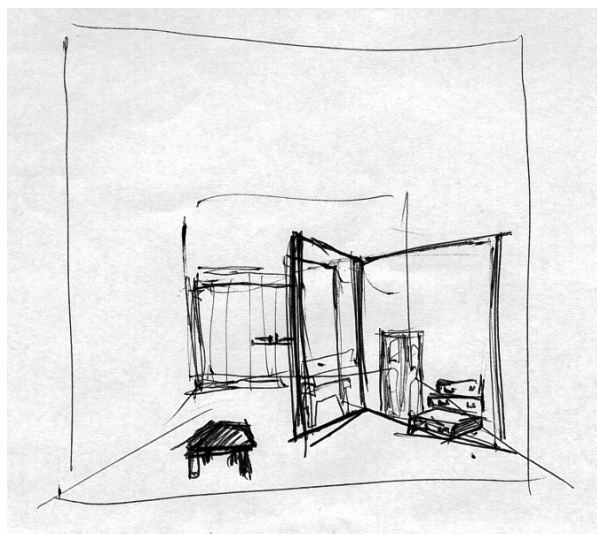
10

---

<sup>10</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh kostýmu Unn.*



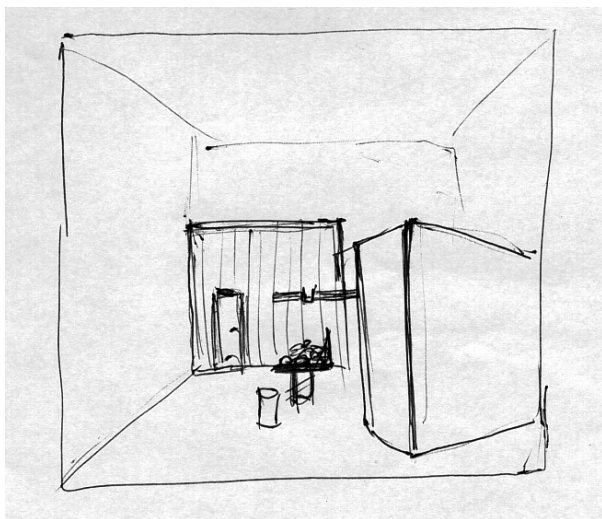
11



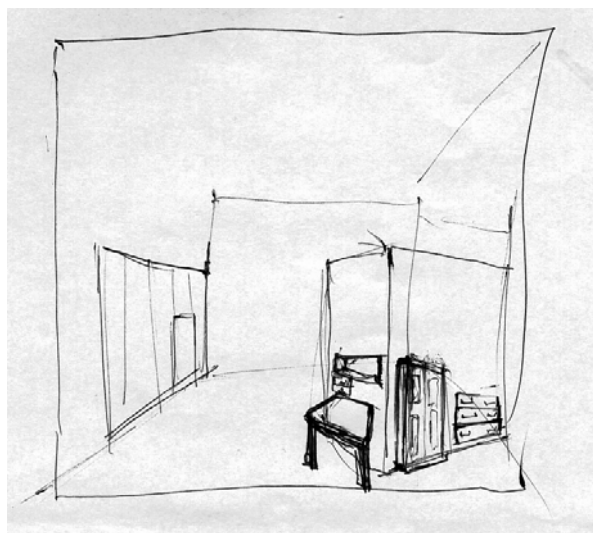
12

---

<sup>11</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh dekorace vězeňské cely.*  
<sup>12</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh dekorace statku.*



13

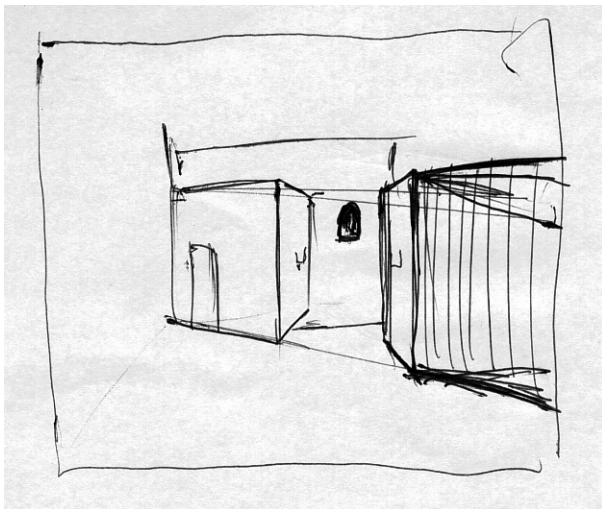


14

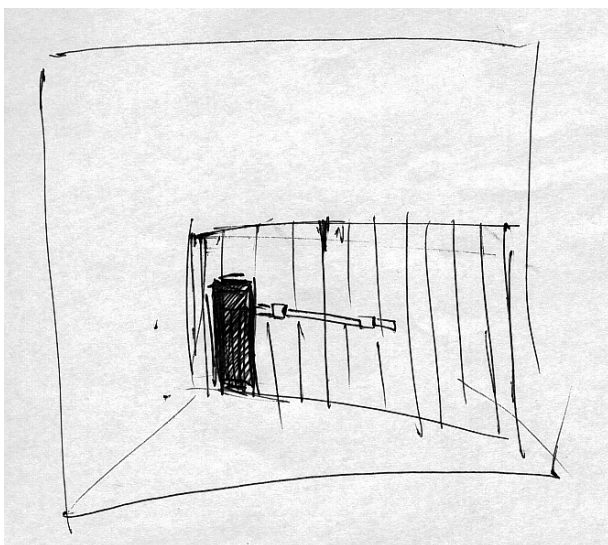
---

<sup>13</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – původní návrh mizanscény „štípání dříví.“*

<sup>14</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh dekorace interiéru kuchyně.*



15

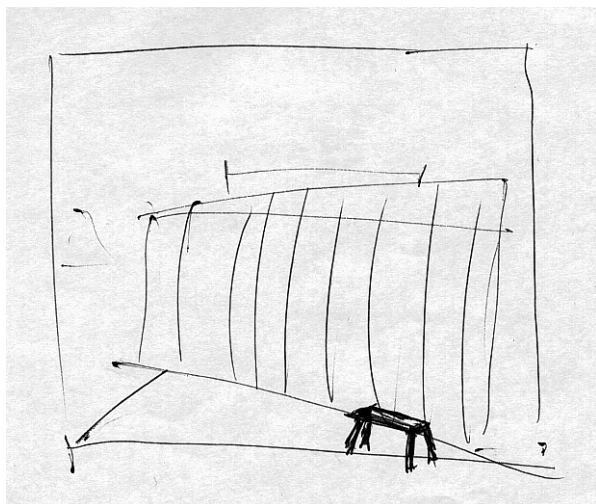


16

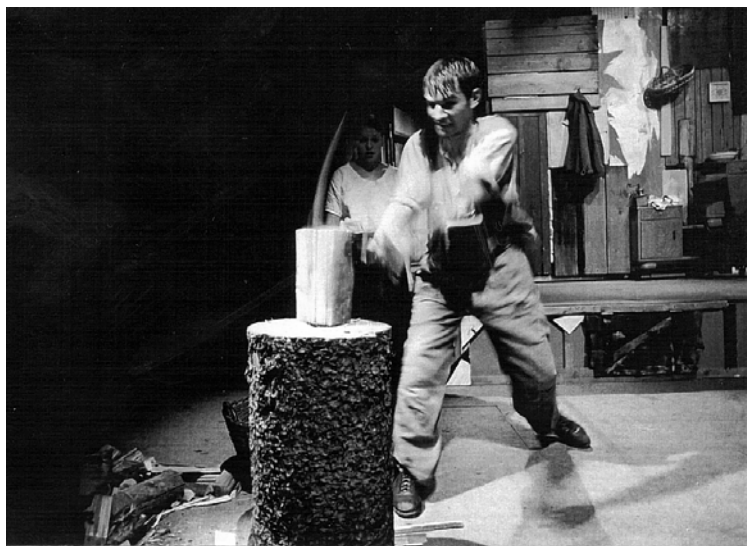
---

<sup>15</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh dekorace kostela.*

<sup>16</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – návrh dekorace interiéru stodoly.*



17



18

---

<sup>17</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci* – návrh dekorace závěrečné scény *Ve vězení*.

<sup>18</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci* – fotografie J. Kollera (Johannes).





19



20

---

<sup>19</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – fotografie L. Čermákové (Unn) a I. Bencové (Agnes)*.

<sup>20</sup> Sylva Marková: J. Garner, *Černí býci – fotografie L. Čermákové (Unn) a J. Kollera (Johannes)*.